

260
PAGINE!

CONTIENE PC CD-ROM

THE GAMES machine

OTTOBRE • N°101

Lire 14.900

**DARK REIGN
VS.**

7th LEGION

TOTAL ANNIHILATION

DARK COLONY

Il futuro degli strategici in tempo reale si
decide questo mese

SPECIALE
ECTS

AGE OF THE EMPIRES

La Microsoft sulla scia di Civilization

HEXEN II

La sfida per Quake arriva dal fantasy

DARK EARTH

Il nuovo Alone in the Dark
è sempre francese

REPORTAGE MILESTONE

"Sei ruote" scendono in pista...

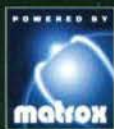
GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

STARFLEET ACADEMY • FLIGHT SIMULATOR 8 • SHADOW WARRIOR • VIRUS
BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN • SONIC 3D • INTERNATIONAL RALLY CHALLENGE
WORLD FOOTBALL • SPEEDBOAT ATTACK • MASS DESTRUCTION
WORLD WIDE SOCCER • MACHINE HUNTER



MATROX m3D

La tua scheda per i giochi 3D



Puoi spingere i giochi 3D ai confini della realtà ad un prezzo abbordabile? Sì, con la fantastica scheda Matrox m3D che offre azioni stile arcade ad oltre 30 immagini al secondo e fino alla risoluzione di 1024 x 768 per una perfetta resa visiva.

Regalati Matrox m3D: è una festa di effetti iper-reali ed emozioni intense. Ed in più esperienze 3D da vivere subito: la versione completa di Ultimate Race di Kalisto, avventure mozzafiato di due nuovissimi titoli ed oltre 20 demo...

Matrox m3D, di facilissima installazione su bus PCI, convive con la tua scheda grafica, rendendoti protagonista dei più appassionanti giochi D3D e degli incredibili giochi SGL. E se hai Mystique con il modulo video Rainbow Runner Studio il tuo sistema è davvero spaziale!

Aggiungi al tuo divertimento la forza, l'affidabilità e la convenienza Matrox.

UN GIOCO FANTASTICO IN DOTAZIONE



...AVVENTURE E 20 DEMO



Lire 249.000*
4 MB

Matrox m3D

- Funziona con le schede Matrox e le schede SVGA 2 MB
- Scheda add-in per sistemi PCI ed AGP con slot PCI compatibile (sistema minimo: P133)
- Chip grafico PowerVR2, memoria SDRAM a 4 MB
- 3D texture mapping con correzione prospettica, bilinear filtering, MIP mapping, fogging, alpha blending e trasparenze
- Supporto 3D a pieno schermo ed in finestra

matrox
<http://www.matrox.com/mga/italia>

*Prezzo suggerito di vendita, IVA inclusa
Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

SMAU97
pad. 11/I Stand G-03

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 595301 - fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@reg.it

Nintendo

Apple

Commodore

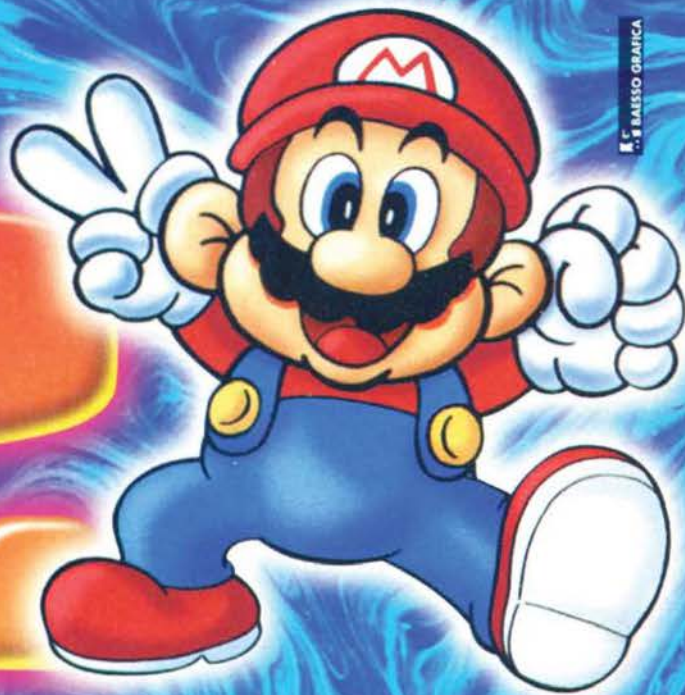
3DO

SONY Microsoft

NEO-GEO

SEGA

ATARI



2

QUEEN SHOP

computer

software & games

www.queencomputer.it

DAL 1 SETTEMBRE! QUEEN COMPUTER RADDOPPIA CON UN NUOVO PUNTO VENDITA ANCORA PIU' GRANDE ANCORA PIU' RICCO!

CORSO FRANCIA, 3 - TORINO

telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

Apple

3DO

SEGA

NEO-GEO

Microsoft

ATARI

IBM

Nintendo

Commodore

STUDIO GRAFICA

Il futuro sta per diventare Storia

La leggendaria spada di Excalibur è stata trafugata in un'altra dimensione. Solo voi potrete impedire il susseguirsi di eventi disastrosi che avverranno se la spada non verrà ritrovata.

EXCALIBUR

2555 AD



Electronic Studios



- P**iù di 300 locazioni di gioco, oltre 50 diversi personaggi.
- S**traordinario realismo delle immagini che, insieme agli incredibili giochi di luce, rendono 'Excalibur' un prodotto mozzafiato, capace di dare la sensazione di vivere l'avventura in prima persona.
- I**ntriganti sezioni puzzle impegneranno a fondo le vostre capacità intuitive, nonché la vostra abilità con le armi.
- I**l gioco è ottimizzato per l'utilizzo delle schede video acceleratrici 3D, come la 3DFX e la Voodoo.

Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

**DIVER
TIMEN
TO**

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

EDITORE

Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO

Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPO REDATTORE

Stefano Silvestri sslvestri@digibank.it

REDATTORI

Marco Auletta rulla@digibank.it
 Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
 Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
 Mirko Marangon tgmtmb@digibank.it
 Massimo Svanoni xam@digibank.it
 Marco Re Depaolini red@digibank.it
 Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
 Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
 Davide Solbiati shazam@galactica.it
 Davide Corrado konrad@digibank.it
 Paolo Besser paolone@digibank.it
 Stefano Lisi slisi@digibank.it
 Jacopo Prisco sandman@galactica.it
 Andrea Fattori, Emiliano Nencioni,
 Fabio Simonetti, Matteo Esposito,
 Alex Polli, Raffaele Sogni.

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

REDAZIONE

Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
 Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67
 Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

Spazioire - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
 Tel. (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Designer Bellafante Angelo
 Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
 Tel. (02) 215.54.47
 Fax. (02) 215.56.62

FOTOLITO

Litolimano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE

Rotolito Lombarda S.p.A.
 Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE

ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano
 Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano
 Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO

Versione su carta a 11 numeri Lit. 60.000.
 Versione con CD-ROM 11 numeri Lit. 149.000.
 Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con
 versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia
 Edizioni S.r.l. Via dell'Annunciata, 31 - Milano.

Rieccoci a noi. Se pensavate che le 260 pagine del numero scorso fossero solo un'eccezione... Non eravate i soli. Il logo argentato l'abbiamo dovuto riporre in soffitta, per almeno altri 50 numeri, ma cogliendo la palla al balzo di un numero estivo che ha frantumato ogni precedente record storico di vendite per TGM, la breccia aperta nel cuore-portafoglio dell'esimio editore mi ha concesso il bis del monolito che anche questo mese abbiamo confezionato per voi. C'è un abominio di pubblicità, lo riconosco, ma anche così le circa 140 pagine di redazionale non sono certo uno scherzo!

Un breve inciso, ma avete la più pallida idea di quanto pesassero una decina di copie dell'ultimo TGM da trascinarsi dietro per un'intera fiera...? Ogni casa che visitavamo era un vero sollievo - "e fuori un'altra", commentavamo il Silvestri ed io, mentre pian piano ci riavestavamo da un principio di scogliosil.

Parliamo un po' dell'ECTS, consueto appuntamento settembrino di Londra con la manifestazione europea più importante per la nostra industria. E visto che ho citato la capitale inglese, credo che un breve accenno all'incredibile dimostrazione di affetto tributata alla scomparsa principessa del Galles sia doveroso, se non altro perché non so quale altro personaggio della scena internazionale avrebbe potuto suscitare una simile partecipazione della gente (la distesa di fiori che si è accatastata proprio nel parco antistante il nostro albergo, davanti alla villa di Diana, è qualcosa di difficilmente commentabile).

Altro argomento che ha tenuto banco nei tre giorni di fiera è stato invece il dichiarato interessamento alla Virgin (ufficialmente messa in vendita dalla Viacom) da parte dell'Electronic Arts; trattandosi dei due nomi più illustri del nostro panorama, la cosa non poteva non destare un certo scalpore - vi terremo aggiornati.

Passando invece ai titoli presentati, vi dico subito che, com'era prevedibile, vista la poca distanza intercorsa dall'ultimo E3 di Atlanta, di novità vere e proprie non ce ne sono state poi troppe - anche se nell'ambito delle venti pagine di reportage troverete sicuramente alcuni titoli di cui non avrete mai sentito parlare, assieme ad altre conoscenze più o meno recenti. Il numero è invece il trionfo degli strategici in tempo reale, con l'uscita di tutti i più accreditati pretendenti al trono di Red Alert; noi abbiamo dedicato la copertina a Dark Reign, forse quello dal sangue più nobile, ma non ci sono dubbi che anche i vari Total Annihilation, 7th Legion e Dark Colony abbiano le loro carte da giocare.

Ho perso il filo, c'era ancora qualcosa che volevo aggiungere, ma adesso mi sfugge. Poco male, prima di lasciarvi a due box di diversa natura (perfino nell'Editoriale...) un annuncio che spero potrà farvi piacere: a partire dal prossimo numero comparirà una rubrica di quattro pagine dedicata al Macintosh, con l'intento di coprire in modo ancora più completo un mondo di standard sotto certi aspetti ancora da consolidare - come dimostra il recente e dichiarato interesse di Bill Gates al futuro della Mela.

Buona lettura,

Max Reynaud

ECTS AWARDS

Questo primo box lo dedichiamo ai vincitori della più recente edizione degli ECTS AWARDS. Come potrete facilmente verificare, il vero trionfatore della manifestazione è stato senz'altro Tomb Raider - o per meglio dire Lara Croft, che ha oltretutto saputo trascinare la Eidos a una vittoria di squadra che solo un anno fa sarebbe stata semplicemente impensabile ("come si fa a competere con un gran bel paio di tette?" - ha commentato qualcuno degli sconfitti. E come dargli torto?).

Prodotto Reference dell'anno: Encarta 97 - Microsoft Corp.

Miglior prodotto hardware: 3dfx Voodoo Graphics Accelerator Chipset

Miglior console: Nintendo 64

Sviluppatore dell'anno: Core Design

Gioco dell'anno su console: Mario 64 - Nintendo

Gioco dell'anno su PC: Tomb Raider - Eidos

Publisher dell'anno: Eidos

Gioco dell'anno - Giappone (LOGIN): Command & Conquer: Red Alert - Virgin Interactive Entertainment

Gioco dell'anno - Spagna (Micromania): Tomb Raider - Eidos

Gioco dell'anno - Italia (The Games Machine): Quake - GT Interactive

Gioco dell'anno - Francia (Joystick): Command & Conquer: Red Alert - Virgin Interactive Entertainment

Gioco dell'anno - Europa dell'Est (LEVEL Magazine): Tomb Raider (Eidos)

Gioco dell'anno - Benelux (Power Unlimited): Duke Nukem 3D - Formgen/GT Interactive

Gioco dell'anno - Scandinavia (PC Hemma): Quake - GT Interactive

Gioco dell'anno - Germania (Power Play): Tomb Raider - Eidos

RINNOVATO VOCABOLARIO DELLA CRUSCA

La redazione - si sa - è un'unità pulsante sempre attiva dalle quale partono nuove mode, tendenze, correnti di pensiero e persino filosofiche.

Una delle dottrine nelle quali si articola questa sua profonda vocazione influenzale è senz'altro quella "letteral-umanistica", cui viene delegato il cruciale compito d'allevare nuove generazioni all'uso simbolico di lingua e attitudine.

Visto che questi valori permeano in modo sempre più pregnante l'intera rivista, ecco una breve guida ai loro possibili contesti e significati.

MAESTRO (con l'accento sulla E e una S protratta marcatamente sibilante). Termine un tempo usato per commentare le gesta più risplendenti del grande Shogun me medesimo, poi volgarizzato a uso comune per gratificare un gesto di particolare prestigio e/o padronanza.

MESTO (MESTIZIAI). Termine un tempo usato per commentare le gesta meno risplendenti del grande Shogun me medesimo, poi volgarizzato a uso comune per sottolineare un gesto di particolare sbeffeggio e/o tristezza.

CARISMA. Dobbiamo riconoscere l'introduzione di tale prezioso termine al nostro prode Bossetti, cui purtroppo continuano a far torto delle camicie hawaiane dai colori semplicemente atroci (anche in pieno inverno) e il calzino corto in sintonia col più bieco dei fiori della suddetta camicia. A parte questo, il Carisma è come la Forza del vero Jedi: può attraversare fasi di appannamento, a volte può perfino prevalere il suo lato oscuro, ma alla fine non potrà che trionfare.

BANFARE. La banfata è la millantazione autarchica di un qualcosa effettivamente compiuto o a se stessi attribuito/attribuibile. Non conta la proporzione della banfa (ci sono addirittura casi in cui più si esagera e meglio è), conta solo la convinzione - qualcuno crederà (forse!).

AGONISTA. Prerogativa inizialmente tipica del Silvestri (effettiva o banfata, poco importa), l'agonista è entrato nel cuore di tutti come il gesto estremo dell'uomo che non vuole cedere mai. E se mai questo dovesse succedere, l'agonista non potrà comunque lasciarsi scomporre: la colpa non è certo sua - l'agonista non può mai perdere.

IMBRUTTIMENTO. L'imbruttimento è calato sulla redazione assieme al Copojaz - contagiando in maniera irreversibile l'intera comunità. All'intore, di questo, non ne vogliamo troppo male - riconoscendogli però il titolo di "principio degli imbruttiti". Non esiste una vera definizione dell'imbruttimento, né i motivi esatti per i quali si venga colti da tale propensione all'oblio. Succede, e basta. Ed è proprio questo che distingue l'imbruttimento all'avvoltolemento (vedi oltre) - perché l'imbruttimento può arrivare anche senza un preciso motivo... Ci si ritrova improvvisamente imbruttiti, e niente ha più senso.

AVVOLTOLAMENTO. I primi due avvoltoleati della redazione sono stati il MAO e il Duspa (anche se antiche leggende narrano che all'etimologia della parola si debba riconoscere il prezioso contributo del nostro Nikazzi), trascinando poi nel vortice un po' tutti - in primis il Mirko, che vedo poco la sera, ma ho l'impressione che ormai si avvoltoleati anche da solo. L'avvoltolemento è un processo graduale (i cui stadi possono però essere accelerati da fattori esterni - quali alcool o donne) in cui si sprofonda nel corso di una serata. Il mattino seguente i postumi vengono generalmente assorbiti - anche se pare esistano casi di "nati avvoltoleati", ma elementi simili non hanno generalmente lunga vita in redazione.

IMBESUITO. L'imbesuitto è una sorta di infatuazione con viscerali connotati d'ostinazione. Non necessariamente sentimentale, è possibile imbesuirsi anche solo con un gioco o con qualsiasi cosa per la quale valga la pena vivere e combattere.

BASITO. Basita è un'espressione facciale, ma non solo questo. È anche uno stato d'animo. "Sono basito" oppure - ancora più incisivo - "sono rimasto basito" racchiudono stupore e incredulità in un'unica emissione di sconsolata presa di coscienza.

SALUUUTO! Nato dalle menti deviate dell'accoppiata Ricki-Dante e triapiantata in redazione dal sottoscritto, ecco il commiato per eccellenza. Generalmente associato a un gesto oscillatorio della mano protesa al cielo, il "saluuuto" è ormai uno vero cult redazionale - non ammette repliche: quando si saluuuta... si saluuuta (un po' come una 99 di Puzzle Fighter che ti piomba sulla testa).

SPEEDBOAT Attack

OVVERO: LA FORMULA 1 IN ACQUA!

IMMAGINATE DI GUIDARE UNA MACCHINA DI F1: LA FORZA BRUTA DELL'ACCELERAZIONE, LA VELOCITA' CHE SFIDA LE LEGGI DELLA FISICA E UNA DECELERAZIONE TALE DA FAR SEMBRARE UN AEREO DA CACCIA UN GIOCHETTO PER BAMBINI. ORA TRASFERITE TUTTO QUESTO NELLA CARENA DEI MOTOSCAFI DA CORSA PIU' "CATTIVI" CHE ABBIANO MAI SOLCATO LE ACQUE: QUESTO E' 'SPEEDBOAT ATTACK'!



- 10 diversi tracciati in ambientazione 3D.
- Gare in condizioni atmosferiche diverse.
- 5 motoscafi, ciascuno con specifiche caratteristiche di manovrabilita'.
- Opzione MMX per una grafica di gioco potenziata con sensazionali effetti video, come fori di proiettile o schizzi d'acqua.
- Opzione per 6 giocatori (in rete o via Internet) o, ancora, per 2 giocatori insieme grazie all'opzione split-screen.



Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltastl.it/software&co/>



PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

**DIVER
TIMEN
TO**

INDICE

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	20
SPECIALE ECTS	31
PREVIEW	67
REVIEW	90
AMIGA NEWS	200
TALENT SCOUT	210
TIPS	223
BOVABYTE	238
CMANIA CORNER	240
MUSIC MACHINE	244
TGM MOVIE	246
TGM MAIL	253

AMIGA	
STRANGERS	206
TRAPPED	203

PC	
7TH LEGION	103
AGE OF THE EMPIRES	109
DARK COLONY	161
DARK EARTH	123
DARK REIGN	90
FLIGHT SIMULATOR 98	149
HEXEN II	117
INTERNATIONAL RALLY	140
LA DINASTIA FANTASMA	194
LEGACY OF KAIN	132
MACHINE HUNTER	184
MASS DESTRUCTION	136
PAX IMPERIA 2	174
SHADOW WARRIOR	156
SONIC 3D	144
SPEEDBOAT ATTACK	166
STRAFLEET ACADEMY	179
TOTAL ANNIHILATION	96
VIRUS	189
WORLD FOOTBALL	128
WORLD WIDE SOCCER	170

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.



Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

- 5/5 Indica un giudizio entusiastico
- 4/5 Indica un giudizio molto convincente
- 3/5 Indica un giudizio discreto
- 2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente
- 1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.

PC

SMDFLMASKDJFLSAKDFLMKA-SFLMKJDFLMKASJDFLMKSJDFKASJDLFKJASDLFSAALDFKJLSAKDFJLSKDFLKSJDFMKJASDMFKJSADKFJASMDLFSADFLKJDFSADFKJSLDFKSLDF

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA'

LONGEVITA'

99

GALE

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA Tel. 02 / 29524256

DIAMOND MONSTER 3Dfx
Acceleratore 3D 369.000

DIAMOND MONSTER
FULL Con F1 439.000



MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio ang. via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

PC CD ROM da sempre esclusivamente gli originali!

Accessori hardware

- DIAMOND MONSTER 3D Euro Bulk 369.000
- DIAMOND MONSTER 3D Full +F1 439.000
- DIAMOND MONSTER 3200 SOUND 319.000
- CH FORCE FX 339.000
- GRAVIS PC PRO JOYSTICK 39.900
- PC COMMANDER PLUS 39.900
- THRUSTMASTER TOP GUN 79.900
- THRUSTMASTER X-FIGHTER 89.900
- MOUSE HOME MICROSOFT 49.900
- PILOT MOUSE 44.900
- GRAVIS PC GAMEPAD 39.900
- GRAVIS PC GAMEPAD PRO 64.900
- THUNDERPAD 39.900
- THUNDERPAD DIGITAL 49.900
- MAD CATZ VOLANTE 129.000
- POWER WHEEL VOLANTE 179.000
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 129.900
- THRUSTMASTER T2 249.000

Arcade

- 3D ULTRA PINBALL Creep Night 74.900
- 3D ULTRA PINBALL Italiano 39.900
- ALIEN TRILOGY 59.900
- ASSAULT RIGS Italiano 19.900
- ASTERIX & OBELIX Win '95 69.900
- AXELERATOR 69.900
- BANZAI BUG Win '95 69.900
- BLOOD Americano 79.900
- BLOOD Italiano 89.900
- CARMAGEDDON 99.900
- CRUSADER NO REGRET Italiano 79.900
- CYBERMAGE Italiano 39.900
- DARK FORCES 49.900
- DARKLIGHT CONFLICT Italiano 99.900
- DIE HARD TRILOGY Win '95 Italiano 94.900
- DOOM:FINAL DOOM 29.900
- DOOM II 39.900
- DRAGON'S LAIR CD-ROM 29.900
- DRAGON'S LAIR II Time Warp W95 79.900
- DUKE NUKEM 3D Atomic Edition 79.900
- DUKE NUKEM 3D Arcade Expl. II 19.900
- DUKE NUKEM 3D Man. Italiano 49.900
- DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak 49.900
- DUKE NUKEM Beyond the Meltdown 49.900
- DUKE NUKEM Duke It out in D.C. 49.900
- DUKE NUKEM Duke It 1000 39.900
- DUKE NUKEM The Apocalypse 49.900
- DUKE NUKEM Xtreme 49.900
- EARTHSIEGE 2 29.900
- EARTHWORM JIM 1 & 2 54.900
- EXHUMED 74.900
- FIRO & KLAWD 49.900
- HARDCORE 4x4 89.900
- HELL BENDER Win '95 39.900
- HERETIC Shadow Serpent Riders 29.900
- HEXEN 34.900
- I PUPPI 69.900
- INTERSTATE 76 Man. Italiano 69.900
- IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT 49.900
- KRAZY IVAN Win '95 59.900

- L.A. BLASTER 49.900
- LAST RITES 34.900
- LEMMINGS 3D 39.900
- MAGIC CARPET 2 49.900
- MARATHON 2 DURANDAL Win '95 29.900
- MDK Italiano 89.900
- MECHWARRIOR 2 MERCENARIES 79.900
- MECHWARRIOR 2 Double Pack 89.900
- MEGARACE 2 29.900
- MICROMACHINES 2 Special Edition 29.900
- MORTAL KOMBAT 3 29.900
- OUTLAWS Win '95 69.900
- PANDEMONIUM 89.900
- PERFECT WEAPON 89.900
- PINBALL 97 49.900
- PINBALL BUILDER 69.900
- PITFALL EARTHWORM JIM 79.900
- POCAHONTAS 116.000
- POD Win '95 Italiano 74.900
- POWER RANGERS ZEO 39.900
- PRINCE OF PERSIA 1 & 2 49.900
- PRO PINBALL TIMESHOCK! 79.900
- PUZZLE BOBBLE 49.900
- QUAKE 39.900
- QUAKE Dark Hour 24.900
- QUAKE Deathmatch Maker 79.900
- QUAKE Dissolution of Eternity 49.900
- QUAKE Level Master V 49.900
- QUAKE O2 39.900
- QUAKE Scourge of Armagon 59.900
- QUAKE Shrak 48.900
- RAYMAN 59.900
- REBEL ASSAULT 49.900
- REBEL ASSAULT II 49.900
- REBEL MOON RISING MMX 89.900
- RELOADED 49.900
- RIOT 59.900
- RISE OF THE TRIAD 29.900
- SCARAB Win '95 69.900
- SCORCHED PLANET Italiano 49.900
- SLAM TILT Win '95 39.900
- SLAMSCAPE Win '95 39.900
- SONIC & KNUCKLES COLLECTION 79.900
- SONIC CD Win '95 49.900
- SPEED DEMONS 29.900
- SPEEDSTER 74.900
- STELLAR DEFENSE II 14.900
- STREET FIGHTER 2 24.900
- STRIKE POINT 49.900
- SUPER BUBSY 49.900
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 49.900
- SUPER STREET FIGHTER II TURBO 39.900
- T-MEK 29.900
- TEKWAR 24.900
- TELETRASPUFFO Italiano 59.900
- TERRACIDE Win '95 99.900
- THE CROW City of Angels Win '95 89.900
- THREE DIRTY DWARVES 49.900
- TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD 49.900
- TILT 29.900
- TIME COMMANDO 49.900
- TOY STORY Bottega dei Giochi 116.000
- TOY STORY Video Game Action 75.000
- TRUCKS 89.900
- TUNNEL B1 49.900

- WAR GODS 79.900
- WING COMMANDER III 49.900
- WING COMMANDER Series Missions 10.000
- WIPE OUT 39.900
- WIPE OUT 2097 Win '95 79.900
- WITCHAVEN 29.900
- WITCHAVEN II Blood Vengeance 29.900
- WORMS UNITED 29.900
- X WING ENHANCED CD 49.900
- X-MEN Children of the Atom 69.900
- X-WING vs. TIE FIGHTER Italiano 69.900
- ZPC Win '95 39.900

Pilotaggio

AUTO & MOTO

- DAYTONA USA Win '95 39.900
- DESTRUCTION DERBY 39.900
- DESTRUCTION DERBY II 49.900
- FORMULA 1 Psygnosis 69.900
- FORMULA KARTS 79.900
- GRAND PRIX 2 + GP MANAGER 2 99.900
- GRAND PRIX 2 Inglese 49.900
- GRAND PRIX 2 Italiano 69.900
- GRAND PRIX 2 Magic 34.900
- GRAND PRIX 2 Perfect GP 29.900
- GRAND PRIX 2 X Extension for 19.900
- GT RACING '97 59.900
- INTERNATIONAL MOTOCROSS 89.900
- MOTO RACER 89.900
- NEED FOR SPEED 2 59.900
- NEED FOR SPEED Extra Speed 29.900
- NEED FOR SPEED Extra Tracks 19.900
- NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP 69.900
- NETWORK RALLY The X-Miles 29.900
- POWER F1 Italiano 89.900
- ROAD RASH Win '95 49.900
- SCREAMER 2 Italiano 69.900
- SCREAMER Inq Fra 29.900
- SPEED HASTE Italiano 49.900
- TEAM F.1 64.900
- TEST DRIVE OFF-ROAD Italiano 79.900

CIELO, TERRA & MARE

- 1942 THE PACIFIC AIR WAR 29.900
- 688(i) HUNTER/KILLER Italiano 94.900
- A-10 CUBA! Win '95 59.900
- AH-64D LONGBOW 49.900
- AIR WARRIOR II Win '95 99.900
- AIRBUS FAMILY COLLECTION 69.900
- AIRLINE SIMULATOR 99.900
- AIRPORT & SCENERY DESIGNER 99.900
- AIRSHOW 74.900
- APACHE 34.900
- ATF + NATO FIGHTERS 89.900
- ATF Advanced Tactical Fighter 49.900
- BACK TO BAGHDAD Inglese 49.900
- CESSNA CUSTOM KIT 59.900
- CLASSIC WINGS 79.900
- COMANCHE 3 Inglese 89.900
- COMANCHE 3 Italiano 99.900
- DAWN PATROL Head to Head 34.900
- EF2000 + TACTCOM 59.900
- F-16 FIGHTING FALCON Inglese 79.900

- F-16 FIGHTING FALCON Italiano 89.900
- F-22 LIGHTNING 2 Italiano 99.900
- FA-18 HORNET 3.0 Win '95 89.900
- FINAL APPROACH 74.900
- FIRESTORM Thunderhawk 2 49.900
- FLIGHT COMMANDER 74.900
- FLIGHT MAGIC 34.900
- FLIGHT SCHOOL Inglese 59.900
- FLIGHT SHOP Win '95 119.900
- FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95 149.900
- FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win'95 Ing. 99.900
- FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win'95 Ita. 119.900
- FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade 99.900
- FLIGHT SQUADRON 49.900
- FLIGHT UNLIMITED Italiano 29.900
- FLYING CLASSICS 59.900
- FLYING CORPS Inglese 74.900
- FLYING CORPS Italiano 109.900
- FS TOOL KIT 39.900
- GREAT AIRLINES 69.900
- HIND Italiano 79.900
- IF-22 RAPTOR 89.900
- IM1A2 ABRAHMS Win '95 99.900
- JETFIGHTER III Ingl 49.900
- PERFECT FLIGHT AROUND WORLD 39.900
- PILOT'S SHOP for Flight Simulator 59.900
- PRE-FLIGHT 59.900
- REAL ATC 109.900
- RESCUE AIR 911 99.900
- SCENARIO VENEZIA 69.900
- SCENERY & OBJECT DESIGNER 109.900
- SCENERY DESIGNER 79.900
- SCENERY TOKYO 49.900
- SCHIRATTI COMMANDER Italiano 79.900
- SEAWOLF SSN-21 49.900
- SILENT THUNDER 24.900
- SIM COPTER Win '95 Italiano 99.900
- SU-27 FLANKER 1.5 MISSION DISK 44.900
- TOP GUN Ing Fra Deu 29.900
- U.S. NAVY FIGHTERS GOLD 49.900
- X-TREME VELOCITY 99.900

- BETRAYAL AT KRONDOR 19.900
- BETRAYAL IN ANTARA 109.900
- BLUE ICE 49.900
- BROKEN SWORD Italiano 79.900
- BROKEN SWORD Italiano parlato 99.900
- BURIED IN TIME Inglese 29.900
- CHRONICLES OF THE SWORD Ita. 79.900
- CHRONOMASTER Italiano 24.900
- CITY OF THE LOST CHILDREN Ita. 79.900
- COMLOTTO a Corte del Re Sole 119.900
- DA PURSUIT OF JUSTICE CASE 1 79.900
- DA PURSUIT OF JUSTICE CASE 2 79.900
- DA PURSUIT OF JUSTICE CASE 3 79.900
- DAGGERFALL 79.900
- DARK SEED II 49.900
- DAY OF THE TENTACLE 49.900
- DEUS 29.900
- DIABLO Level Master IV 49.900
- DIABLO The Green Portal 29.900
- DIABLO Unhearthed Arsenal 54.900
- DISCWORLD II Inglese 49.900
- DISCWORLD II Italiano 89.900
- DOWN IN THE DUMPS Man. Ita. 49.900
- DRAGON LORE II Ital. Parlato 79.900
- DRAGONHEART Win '95 Amer. 29.900
- DRAGONHEART Win '95 Man. Ital. 39.900
- DRUID 39.900
- ECSTATICA 39.900
- ECSTATICA 2 79.900
- ERIC THE UNREADY 29.900
- EVIDENCE 79.900
- FABLE Italiano 69.900
- FADE TO BLACK 49.900
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN 29.900
- FULL THROTTLE Italiano Parlato 49.900
- GATEWAY 29.900
- GOBLINS 3 Inglese 24.900
- GOBLINS 3 Italiano 49.900
- GOLDEN GATE 99.900
- GUTS 'N' GARTERS 69.900
- HARDLINE Inglese 59.900
- HARDLINE Italiano 69.900
- I HAVE NO MOUTH & MUST SCREAM 29.900
- I MUPPET nell'Isola del Tesoro 99.900
- ICE & FIRE 29.900
- INDIANA JONES Fate of Atlantis 49.900
- JEWELS OF THE ORACLE 24.900
- KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S 49.900
- KING'S QUEST VII Italiano 39.900
- KYRANDIA 1,2,3 the Series 69.900
- L'EMIGRA DI MASTER LU 99.900
- LA DINASTIA FANTASMA 99.900
- LARRY 7 Italiano 99.900
- LARRY COLLECTOR'S 1,2,3,5,6 59.900
- LEGACY OF KAIN Blood Omen 119.900
- LITTLE BIG ADVENTURE 2 Italiano 94.900
- LITTLE BIG ADVENTURE Italiano 49.900
- LOST EDEN 29.900
- MASTER OF DIMENSIONS Win '95 69.900
- MIGHT & MAGIC TRILOGY 49.900
- MONKEY ISLAND 2 49.900
- MYST Italiano 69.900
- MYSTERY 59.900
- MYSTERY OF MISSING PRINCESS 49.900
- NEMESIS Italiano 89.900

Avventure

- 9 (NINE) Win '95 69.900
- A FORK IN THE TALE Win '95 89.900
- ACE VENTURA Italiano 69.900
- AD&D CORE RULES 69.900
- AD&D FORGOTTEN REALMS Archives 89.900
- AD&D MASTERPIECE COLLECTION 49.900
- ALBION 64.900
- ALIEN INCIDENT 29.900
- ALONE IN THE DARK TRILOGIA 79.900
- ALONE in the DARK SHADOW COMET 29.900
- ANIMAL 59.900
- ARK OF TIME 69.900
- ATLANTIS Inglese 94.900
- ATLANTIS Italiano 99.900
- AZRAEL'S TEAR 49.900
- BACKPACKER Lost Florence Gold 74.900
- BAD MOJO 24.900

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256 Consegne corriere L. 16.000 / 23.000 , credit card



ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano, Prati



LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20



MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano



PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
a 50 mt. dalle Torri Medievali

PC CD ROM da sempre esclusivamente gli originali!

NIRVANA X-Rom	99.900	BASEBALL PRO '98	79.900	ULTIMATE MINI GOLF	39.900	GRAND PRIX MANAGER Italiano	49.900	WAR WIND Win '95	29.900
NOIR Italiano	89.900	CAMPIONI	84.900	ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	49.900	GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	59.900	WARCRAFT II Italiano	89.900
NORMALITY Americano	59.900	CHAMP. MAN. 2 Italy France Germ.	29.900	ULTIMATE SPORTS SERIES	89.900	HARPOON CLASSICS 97 Win '95	89.900	WARCRAFT II Beyond Dark Portal	49.900
OBSIDIAN SLEEVE BOOK	109.900	CHAMP. MAN. 2 Spain,Dutch,Belgio	29.900	VIRTUAL SNOOKER	24.900	HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	39.900	WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
PANDORA DIRECTIVE	89.900	COLLEGE SLAM	39.900	WORLDWIDE SOCCER '97	79.900	HEROES M&M2 Price of Loyalty	49.900	WARCRAFT II More Craft	24.900
PANDORA DIRECTIVE KILLING MOON	99.900	CRICKET 97	99.900	WWF WRESTLEMANIA	24.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ing.	84.900	WARCRAFT II The Next 70 Levels	39.900
PETER GABRIEL EVE	79.900	DAVIS CUP TENNIS	69.900			HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita.	89.900	WARCRAFT II Total War	49.900
PHANTASMAGORIA 2 Guide	29.900	EXTREME GAMES Italiano	79.900	Strategia		HISTORY OF THE WORLD	89.900	WARCRAFT II W/ Zone	29.900
PHANTASMAGORIA 2 Win '95 Ingl.	89.900	FIFA '97	48.900	1944: ACROSS THE RHINE	29.900	IMPERIALISM	99.900	WARCRAFT II Orcs & Humans	24.900
PHANTASMAGORIA 2 Inglese	49.900	FIFA SOCCER '96	39.900	A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900	IMPERIUM GALACTICA	89.900	WARLORDS III Reign of Heroes	89.900
PHANTASMAGORIA Ita. Parlato	129.900	FIFA SOCCER MANAGER	84.900	AGE OF RIFLES + Campaign Disk	49.900	INTO THE VOID	79.900	WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
POLICE QUEST COLLECTION	59.900	FISHERMAN'S PARADISE	39.900	AGE OF RIFLES Campaign Disk	39.900	IT'S WAR Muzzle Velocity	49.900	X-COM APOCALYPSE	89.900
POLICE QUEST SWAT	24.900	FOOTBALL MICROSOFT Win '95	79.900	AGE OF SAIL	89.900	KKND Krush Kill n' Destroy	79.900	Z	39.900
PRIVATEER 2 The Darkening	109.900	GOLF The Ultimate Collection	49.900	AIR BUCKS 1.2	24.900	LORDS OF REALM 2 Siege Peck	29.900	ZAPITALISM DeLuxe	89.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900	INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE Ita.	124.900	AIRLINES	49.900	LORDS OF THE REALM 2 Man. Ital.	79.900		
PYRAMID II Sogno del Faraone	59.900	IT'S A FUNNY OLD GAME	49.900	ALLIED GENERAL	49.900	M.A.X.	79.900	Giocchi di società	
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900	JACK NICKLAUS 4 Italiano	89.900	AMERICAN CIVIL WAR	99.900	MAGIC Battlemage Win '95 Ingl.	59.900	ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
REALMS OF THE HAUNTING Ita.	89.900	KICK OFF 3	39.900	ARDENNES OFFENSIVE Win '95	79.900	MASTER OF ORION	19.900	AVERY CARDOZA'S 100 SLOTS	79.900
RIPPER Italiano	49.900	KICK OFF 97	79.900	ASCENDANCY	29.900	MASTER OF ORION 2 Ita. Ilano.	89.900	BARBIE CREA LA MODA	89.000
SAFECRACKER	89.900	LINKS LS 1998 EDITION Win '95	99.900	BATTLECRUISER 3000AD Ita.	69.900	NAPOLEON IN RUSSIA B.ground 6	29.900	BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
SAM & MAX Hit the Road	49.900	LINKS LS Oakland Hills	39.900	BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900	OUTPOST	24.900	BOARD GAME CLASSICS	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	48.900	LINKS LS Valhalla	39.900	BATTLEGROUND: ARDENNES Ita.	89.900	OVER THE REICH	89.900	BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	89.900
SHADOWS OVER RIVA	109.900	LINKS PRO CD DOS	39.900	BATTLEGROUND: SHILOH	59.900	PACIFIC GENERAL	89.900	CHESSMASTER 5000 Win '95	79.900
SPACE QUEST 6	24.900	LINKS 5 Course Library #1	39.900	BATTLEGROUND: WATERLOO	79.900	PANZER GENERAL	29.900	COLOSSUS	24.900
SPYCRAFT Italiano	99.900	LINKS 5 Course Library #2	39.900	BATTLES OF ALEXANDER	99.900	PERFECT GENERAL II + data disk	29.900	COLOSSUS CHESS X	24.900
STAR CONTROL 3 Man. Italiano	29.900	LINKS 5 Course Library #3	39.900	BEASTS AND BUMPKINS Ita.	99.900	POWER THE GAME	49.900	LA CARICA DEI 101 Studio Grafico	99.000
STAR TREK A Final Unity	29.900	LINKS Coghill: Dobbs Dread	29.900	BIRTHRIGHT Americano	84.900	RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900	MAGIC L'Adunanza Win '95 Ita	89.900
STAR TREK Borg Win '95	74.900	LINKS Congressional Country	39.900	BLOOD & MAGIC AD&D	79.900	RED ALERT Counterstrike	79.900	MAGIC The Gathering Win '95 Ing	59.900
STAR TREK Generazioni Ita Par	89.900	LINKS Pelican Hill	39.900	BULGE Battleground 1	79.900	RED ALERT	79.900	MONOPOLY	89.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900	MADDEN NFL '97 Italiano	64.900	BULL RUN Battleground 7	99.900	SETTLERS 2	49.900	POWER CHESS Win '95	69.900
STELLARIS Guardiania Infinito	64.900	NASCAR RACING	39.900	CAESAR	19.900	SETTLERS 2 Mission CD	39.900	RISK Win '95	99.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900	NBA '97 Italiano	64.900	CAESAR 2	24.900	SILENT HUNTER	79.900	VEGAS GAMES Win '95	49.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900	NBA HANG TIME Win '95	109.900	CAPITALISM PLUS	94.900	SILENT HUNTER Patrol 1	29.900	VIRTUAL CHESS	49.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900	NBA JAM EXTREME Win '95	59.900	CIVILIZATION	29.900	SILENT HUNTER Patrol 2	39.900	YALTZEE Ing Fra Deu	39.900
SYN-FACTOR	69.900	NBA LIVE '96	49.900	CIVILIZATION II Inglese	49.900	SIM ANT	24.900		
THE 11th HOUR	39.900	NHL HOCKEY '97 Italiano	64.900	CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900	SIM CITY 2000 COLLECTION	99.900	Compilation varie	
THE DIG	49.900	PGA TOUR 96	49.900	CIVILIZATION II Scenar.	49.900	SIM CITY 2000	69.900	GOLDEN COLLECTION 1	89.900
THE LAST DYNASTY	49.900	PGA TOUR GOLF '96 Wentworth	39.900	COLONIZATION	29.900	SIM CITY 2000 SIZone	19.900	GOLDEN COLLECTION 2	89.900
THE LAST EXPRESS	99.900	PGA TOUR PRO	99.900	CIVILIZATION II Scenario	49.900	SIM CITY CLASSIC	24.900	MEGAPACK 5	79.900
THE SPACE BAR	99.900	PREMIER MANAGER 97	64.900	COMMAND & CONQUER	29.900	SIM EARTH	24.900	MEGAPACK 7	99.900
THE VAMPIRE DIARIES Win '95	59.900	PRO BOXING	49.900	COMMAND & CONQUER Comm. Ingl.	79.900	SIM ISLE Italiano	39.900	INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
TITANIC Adventure out of Time	99.900	PRO FOOTBALL 97	79.900	COMMAND & CONQUER Gold	99.900	SIM LIFE	24.900	20 GIANT GAMES	99.900
TOMB RAIDER	79.900	PROPPOOL 9D	79.900	COMMAND & CONQUER Ita.	99.900	SIM PARK	64.900	EXTREME POWERPACK	99.900
TOMB RAIDER Guide Win '95	39.900	RALLY	39.900	COMMAND & CONQUER Campaign Disk 1	29.900	SIM TOWER	49.900	TROPHY CASE	49.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900	ROLAND GARROS 1997	74.900	COMMAND & CONQUER Campaign Disk 2	29.900	STAR GENERAL	69.900	FLY & DRIVE	29.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900	SCUDETTO	39.900	CONQUEST OF THE NEW WORLD	24.900	STARSTARS!	89.900	ULTIMATE FAMILY COLLECTION	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	39.900	SCUDETTO 2	79.900	COUNTER ACTION	64.900	STEEL PANTHERS	29.900	AWARD WINNERS	84.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900	SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900	CREATURES Win '95	34.900	STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900	SSI COMPILATION	29.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900	SENSIBLE WORLD SOCCER EURO 96	29.900	DARK COLONY Inglese	69.900	STEEL PANTHERS Campaign Disk 2	29.900	SCIENCE FICTION Collection	79.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900	SIERRA SPORTS GOLF	69.900	DEADLINE Inglese Francese	89.900	STEEL PANTHERS II	29.900		
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900	SIM GOLF Win '95	79.900	DEADLOCK Italiano	49.900	STEEL PANTHERS II Campaign	39.900		
UNDER A KILLING MOON Spa Por	29.900	SLAM 'N' JAM	69.900	DEADLY GAMES Italiano	84.900	SYNDICATE	49.900		
WINNY PUH L'Albero del Miele	116.000	SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900	DEFINITIVE WARGAME II	49.900	SYNDICATE WARS Italiano	99.900		
WOODRUFF & Schnibbe di Azimut	49.900	SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900	DESTINY Win '95	69.900	THE WAR COLLEGE	29.900		
YODA STORIES Italiano	39.900	TEN PIN ALLEY	89.900	DETROIT	19.900	THEME HOSPITAL Ita. Parlato	89.900		
ZORK LEGACY COLLECTION	89.900	TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900	DRAGON DICE	89.900	THIRD REICH	99.900		
ZORK NEMESIS Americano	59.900	TONY LA RUSSA BASEBALL 4	109.900	DUNGEON KEEPER Ita. Parlato	89.900	THIS MEANS WAR!	24.900		
ZORK NEMESIS Italiano Parlato	89.900	TRIPLE PLAY 98	109.900	EMPEROR OF FADING SUNS	74.900	TOM CLANCY SSN Win '95	79.900		
		TROPHY BASS	39.900	ENEMY NATIONS	69.900	TOTAL CONTROL Italiano	79.900		
		TROPHY BASS 2	39.900	FANTASY GENERAL	29.900	TOTAL MANIA	29.900		
		TROPHY BASS 2 Northern Lakes	49.900	FIELDS OF GLORY	29.900	TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900		
		UEFA CHAMPIONS LEAGUE Ing.	59.900	GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	49.900	TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900		
		UEFA CHAMPIONS LEAGUE Ital.	69.900			UFO Enemy Unknown	29.900		
		ULTIMATE BASEBALL SERIES	79.900						

Sport

4+2	59.900
3D ULTRA MINIGOLF	39.900
AARON Vs. RUTH Win '95	99.900
ACTUA SOCCER Club Edition	49.900

PERGIOCO Point

In proprio ma
INSIEME.
E' APERTA
LA LINEA
FRANCHISING.

tel. 0338 / 7404680

STAND D Ø7
PAD. 11
VI ASPETTIAMO AL
2-6 OTTOBRE '97

34ª EDIZIONE
97
sman

DEMENTIA

ET UNO STAFFO MENTALE
MISURE E COME SEMBRA

DIVERTITEVI AD INFRANGERE LE REGOLE
IN UN'AVVENTURA DI GIOCO ASSOLUTAMENTE PAZZESCA
ORE DI GIOCO ESPANTANTE, ENIGMI BENEVOLENTI, MISCE DI OMBRA
ALL'INSEGNA DI UNA SINGOLARE INTERATTIVITÀ.



Software & co
Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltastar.it/software&co/>

TGM SILVER DISK

GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO
DEL CD-ROM ALLEGATO

TGM SILVER DISK

vol. 32 e 33:

MA COME, ANCORA 2 CD!?!?

Ebbene sì, lo so che ormai non ne potete più, che gli scaffali della vostra libreria traboccano di Silver Disk, che non ce la fate più a swappare dischi dal vostro CD-ROM, che

non ne volete più sapere di leggervi 4 pagine di istruzioni, che la sola idea di visionare 20 demo vi atterrisce, ma vi prego di capirci, qui a TGM siamo fatti così, non riusciamo mai a trattenerci (e le 260 pagine di questo numero, che non festeggia alcuna ricorrenza, ne sono la prova). Vi prego, ditcelo, stiamo forse esagerando?



Stefano Silvestri

7th LEGION

Ormai la serie di cloni di Red Alert (anzi, di Command & Conquer) è senza fine, eppure pare proprio che alla Microprose siano riusciti a cavare fuori qualcosa di veramente originale dal cappello, quantomeno stando all'espressione piuttosto felice assunta dal Duspa al momento di esprimermi le sue impressioni di gioco. Quello che potrete qui vedere è un rolling demo molto ben fatto, il cui unico difetto è quello di occupare "solo" 64MB di spazio sul vostro hard disk. Per vederlo, non dovrete far altro che cliccare sulla scritta relativa nell'interfaccia grafica o, altrimenti, entrare nella dir \7THLEGION del vol. 33 e fare doppio click sul comando **setup.exe**. Tra i requisiti minimi di sistema annoveriamo un P90 con 8MB di RAM e Windows 95 installato, anche se il meglio lo si raggiunge con un P120 con 16MB di RAM.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Le mie impressioni riguardo questo gioco della Crystal Dynamics sono passate via via dalla ripugnanza più indiscriminata all'interesse crescente, che mi ha spinto a giocare questo demo molto più di quelli di altri titoli più blasonati. Una volta superato il problema dell'impatto iniziale (la grafica lascia infatti molto a desiderare), scoprirete che Blood Omen: Legacy of Kain è un RPG goticcheggiante nel quale impersonerete Kain, un nobiluomo assassinato barbaramente e reincarnatosi in un vampiro. In quanto tale, per avanzare nella vostra missione dovrete uccidere i nemici, usare incantesimi, risolvere enigmi e, ovviamente, succhiare sangue a volontà. Non tutti i comandi sono però intuitivi, per cui eccovi una lista dei tasti necessari a padroneggiare il gioco:

- CTRL**= Attacca
- ALT**= Azione/Succhia il sangue
- SPAZIO**= Usa l'incantesimo selezionato
- F1**= Armi, incantesimi e inventario armatura
- F3**= Menu degli incantesimi
- F4**= Menu degli oggetti in inventario
- F5**= Zoom In/ZoomOut
- F6**= Mappa
- F7**= Schermata delle opzioni
- F11**= Regolazione luminosità
- F12**= cambio risoluzione

Prima di chiudere, qualche dritta: quando attaccherete i vostri nemici con la spada, vedrete che questi prima di morire barcolleranno per qualche istante; in questo momento potrete succhiare loro il sangue e quindi recuperare energia vitale. Per usare gli incantesimi, invece, aprite il menu relativo, usate i tasti cursore per selezionare quello desiderato e quindi premete il tasto **Invio** per selezionarlo: a questo punto, lanciatelo premendo la barra spaziatrice.

Blood Omen: Legacy of Kain è contenuto nella dir \BLOOD del vol. 33, è lanciabile dall'interfaccia grafica o tramite il comando **kaindemo.exe** e, per funzionare, richiede almeno un Pentium 100MHz con 16 MB di RAM, una scheda video VESA local bus (VLB) o PCI con almeno 1 MB RAM, una scheda audio Sound Blaster 16 o compatibile, nonché Windows 95 con installate le librerie DirectX 3.0.

CARMAGEDDON - SPLAT PACK

Questo è uno dei demo che più mi hanno messo in imbarazzo: metterlo o non metterlo nel Silver Disk? Dopo tutti i problemi, le avversità e le vicissitudini in cui è incorso il titolo della SCI, mi sono chiesto se fosse meglio offrirvi il servizio migliore possibile o, per quieto vivere, lasciare stare la pubblicazione del demo di un gioco attorno al quale si stanno muovendo fin troppe pretture. La risposta alla mia domanda la trovate tra i solchi di questo stesso CD e risponde al demo di Carmageddon - Splat Pack, data-disk del gioco di guida più cattivo di tutti i tempi in cui ora è possibile avvalersi dei servizi della 3Dfx: i risultati sono ovviamente degni di nota ma hanno un prezzo, nel senso che il demo (che gira sotto DOS) richiede come minimo un Pentium 90 con 16MB di RAM per la bassa risoluzione e addirittura 24MB per la versione 3DFX. Da ultimo, si devono avere sull'HD non meno di 70MB di spazio. Questa configurazione è però alquanto elastica, visto che è comunque sempre possibile abbassare i livelli del dettaglio grafico o ridurre le dimensioni dello schermo coi tasti "+" e "-". Per il resto, il demo lo trovate nell'ovvia dir \CARMASPLAT del vol. 33 e, per lanciarlo, o usate l'interfaccia o cliccate due volte sul file **carmasplat.exe**. E ricordatevi, mai sulla strada...

WORLD FOOTBALL 98

I più attenti di voi si ricorderanno che, quando quasi un anno fa me ne tornai da Parigi con lo speciale Ubi Soft, insieme a POD accennai a un gioco del calcio in fase di sviluppo dalle pretese tutto sommate basse, che però puntava tutto sulla giocabilità. Ebbene, il tempo è passato e ora abbiamo la possibilità di provare questo francesissimo World Football 98, titolo effettivamente immediato e molto giocabile, recensito tra l'altro da sempre più presente Duspa (alias Stefano Lisi), che in virtù dell'adipe sempre più incalzante e della fitta peluria che riscopre ogni suo lembo epidermico, è ormai diventato a tutti gli effetti l'orsacchiotto della redazione. Contenuto nella cartella \ENGLISHWF del vol. 33 (file: **setup.exe**), questo demo per Windows 95 richiede come minimo un Pentium 60 con 16MB di RAM, 42MB di spazio su hard disk, un CD-ROM 2x e una scheda video con almeno 1MB di memoria. Per il resto, a dispetto dell'aspetto (ah, che poeta!) alquanto scarno, il gioco presenta una serie notevole di feature che lo rendono un titolo decisamente interessante: se poi sia anche bello, questo sarà il Lisi a doverlo dire.

HEXEN 2

Di Hexen 2 sinceramente non c'è più molto da dire: se ne è parlato così tanto che ormai lo si conosce a menadito ancor prima di vederlo all'opera, e se comunque ciò non bastasse, c'è sempre la recensione dell'FBS su questo stesso numero che vi chiarirà non poco le idee. Detto questo, che dire? Che Hexen 2 richiede come sistema operativo Windows 95 con installate le Direct X 3.0, un processore Pentium 90 MHz (Pentium 120 MHz raccomandato), 16 MB RAM (24 MB raccomandati), un hard disk con almeno 24MB di spazio liberi e una qualsiasi scheda audio Sound-Blaster compatibile al 100%. Qualora si volesse far girare la versione per schede accelerate 3Dfx (la GL Hexen), saranno necessari 24MB di RAM, quantità di memoria tra l'altro indispensabile per far girare il tutto anche sotto Windows NT.

E con questo è veramente tutto: in fin dei conti l'engine è sempre quello di Quake, quindi se avete giocato al titolo degli id Software ve la caverete senz'altro anche con questo.

VIRTUA FIGHTER 2 PC

Di questo simulatore di arti marziali ve ne ho parlato a lungo già sullo scorso numero, per cui vedrò di non dilungarmi eccessivamente a descrivere quello che potete comodamente trovare sulle gloriose pagine dell'ancor più glorioso numero 100. Il demo è contenuto all'interno della dir \VF2 nella forma di un archivio autoscompattante di nome **vf_2demo.exe** e richiede come sistema minimo un Pentium 90 con 16MB di RAM, 45MB di spazio su HD e Windows 95 con installate le DirectX 3.0: la configurazione consigliata contempla invece un Pentium 166MHz con 32MB di RAM. Tra i vari tasti utili mi sembra doveroso ricordarvi i seguenti:

- [F1]:** HELP
- [ALT]+[F2]:** RIAVVIA
- [F3]:** PAUSA/ RIPRENDI
- [ALT]+[F4]:** ESCI
- [F5]:** OPTIONS (solo durante la selezione dei personaggi)
- [F6]:** IMPOSTAZIONI SCHERMO

WORMS 2

Seguito di uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi, questo Worms 2 è una sorta di esilarante e strampalato war-game a turni dove dovrete portare al successo una pattuglia di rosei vermicciattoli che si affronteranno con degli arsenali da far impallidire anche il buon Rambo dei tempi che furono. Con la recensione di questo gioco prevista per il prossimo numero, è gioco-forza leggervi la preview del Bossetti del mese scorso e quindi provare immediatamente questo demo giocabile per Windows 95 contenuto all'interno della cartella \WORMS2 del vol. 33, a sua volta all'interno del file autoscompattante **worms2.exe**. Il gioco si controlla con mouse (tasto destro per accedere al menu delle armi, tasto sinistro per selezionarle) e tastiera (freccia su e giù per l'alzo del tiro, destra e sinistra per spostarsi, **Invio** per saltare e barra spaziatrice per sparare), è molto divertente e presenta uno dei filmati introduttivi più simpatici degli ultimi tempi. Tra le richieste di sistema annoveriamo un Pentium 120 con 16 MB di RAM, Windows 95 e le DirectX 3.0.

ACTUA SOCCER - CLUB EDITION

In attesa dei nuovi Actua Soccer 2 e FIFA 98 (ma non dimentichiamoci anche di Kick Off 98), questo Actua Soccer Club Edition rappresenta l'ultimo sfruttamento possibile del vecchio engine alla base di uno di quei titoli che, quasi due anni fa, rivoluzionarono il mondo dei giochi sportivi: rispetto a EURO 96, in questo Club Edition potrete competere con le squadre del campionato britannico e sollazzarvi quindi con un gioco che, a dispetto del passare del tempo, si dimostra sempre all'altezza della situazione. Contenuto nella cartella \ACTUA del vol. 33, AS-CE può essere installato o dall'interfaccia grafica o lanciando il comando **go_small.exe**; i requisiti di sistema richiesti comprendono sia il vecchio DOS che Windows 3.1 o 95, un 486 DX2/66, 8MB di RAM, un CD-ROM 2x, una qualsiasi scheda VGA/SVGA (è raccomandabile installare dei driver VESA) e una scheda audio a scelta tra SoundBlaster (+ Pro, 16, AWE 32), Gravis Ultrasound (+ Max), Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System e compatibili 100%. E con questo è tutto...

BIRTHRIGHT

Basato sul famoso gioco della TSR "Advanced Dungeons and Dragons", con Birthright avrete la possibilità di essere ben più che un eroe: nell'impero di Anuire, nell'antico mondo di Cerilia, dozzine di piccoli regni si combattono tra loro per la sopravvivenza e l'espansione. In quanto Reggenti delle vostre terre, avrete un solo scopo: diventare l'imperatore di Anuire. Così, in breve, potremmo riassumere quello che vi aspetta in questo Birthright, titolo della Sierra, del quale tempo fa uscì un demo quasi "rolling" (che comunque vi proponi ugualmente) e che ora presento nuovamente alla vostra attenzione in veste senz'altro molto più giocabile. Birthright, titolo che combina caratteristiche delle simulazioni, degli strategici, degli adventure e dei role-playing, vi obbligherà a dover avere a che fare con schiere di maghi, gilde di mercanti, eserciti, diplomatici, strateghi e campi di battaglia. Tutto ciò è contenuto all'interno della cartella \BIRTHRIGHT nel file autoscompattante di nome **brdemo.exe**, che vi

permetterà di giocare a un demo che, per funzionare, richiederà almeno un Pentium 75 MHz con 8MB di RAM (raccomandato un P100 con 32MB di RAM), una scheda video con almeno 1MB di RAM PCI o VLB, nonché il DOS o Windows 95.

EXHUMED

Recensito qualche mese fa da Jacopo Prisco, questo Exhumed si propone come l'ennesimo clone di Duke Nukem 3D, sfruttando tra l'altro proprio il vecchio Build, engine versatile quanto si vuole ma che ormai ha già dato tutto quello che aveva da dare. Caratterizzato da un'ambientazione archeologica, Exhumed vi proietterà in un mondo abbastanza surreale, che comunque vi regalerà attimi di divertimento. Contenuto all'interno della cartella \EXHUMED del vol. 32, il demo del gioco della BMG si installa tanto dall'interfaccia grafica che cliccando due volte sul file autoscompattante di nome **exhumed.exe**. Il demo gira sia in alta che in bassa risoluzione e i tasti da usare sono sempre gli stessi che ormai conosciamo da anni, quindi direi che non è il caso di indugiare oltre ma piuttosto di iniziare a giocare!

F1

Non si tratta certo di una novità, visto che questo gioco targato Psygnosis è stato pubblicato ormai 6 mesi fa, ma resta il fatto che finalmente ne è stato rilasciato il demo e che quindi anche coloro che a suo tempo diffidarono di questo prodotto potranno ora valutare se la loro scelta di non acquistarlo sia stata più o meno corretta. Dietrologia a parte, il demo di F1 è contenuto all'interno della dir \F1 del vol. 32, funziona solo per schede 3DFX Voodoo, è lanciabile sia dall'interfaccia grafica che col comando **f1win.exe** e funziona quindi solo sotto Windows 95. Il demo permette di provare due circuiti dei 17 disponibili nella versione completa del gioco e vede presenti tutti e 35 i piloti delle 13 differenti scuderie che si contesero il campionato della stagione 95/96. Se per uscire dal demo è ovviamente necessario premere il tasto ESC, gli altri tasti necessari a provare questo spettacolare titolo sono:

Freccia Sinistra/Destra = sterzo
A = accelera
Z = frena
S = marcia su
Barra spaziatrice = retromarcia
Pg Up/Down = Cambia prospettiva
Insert/Canc = vedi gli altri corridori

DUNGEON KEEPER

Finalmente uno dei titoli più attesi di tutti i tempi è approdato sulle sponde del Silver Disk in questa sua versione dimostrativa che esibisce a tutte le potenzialità di questo titolo e la genialità di Peter Molyneux, creatore dei Bullfrog e guru di caratura mondiale della nostra industria. In questo gioco prenderete il controllo di un regno malefico sotterraneo che dovrà essere difeso a tutti i costi non solo dalle altre forze del male ma anche e soprattutto da quelle del bene, che proveranno a far breccia nelle vostre fortezze per sconfiggervi e, perché no, derubarvi dei tesori che avete man mano conquistato. Le maligne forze che avete a vostra disposizione vanno però trattate con cura: date loro troppo oro e diventeranno pigre, trattatele male e si rivolteranno contro di voi. Vostro scopo sarà allora non solo quello di comandare il vostro dungeon col giusto piglio, ma anche quello di creare stanze nelle quali alloggiare, reclutare e addestrare le vostre legioni, al fine di creare un esercito che vi metta al sicuro da ogni imprevisto. Questo originalissimo titolo delle Electronic Arts è ora racchiuso all'interno della dir \KEEPER del vol. 32, sotto la forma di un demo per Windows 95 che può essere agevolmente lanciato sia dall'interfaccia grafica che dal comando **keeper95.exe**. I requisiti minimi di sistema comprendono un Pentium 90 con 8MB di RAM, anche se mi sento di consigliarvi almeno un P133 con 16MB di RAM. Prima di concludere, vi segnalo che il demo che trovate all'interno di questo CD è quello originale in inglese: alla CTO, casa distributrice italiana che detiene i diritti del titolo, mi segnalano che entro breve dovrebbe essere pronta anche la versione italiana del demo, che ovviamente non tarderò a proporvi non appena si renderà disponibile.

MASS DESTRUCTION

Mass Destruction è un titolo per console che è approdato solo di recente sui nostri PC: dalla grafica alquanto semplice, questo gioco è un arcade vecchio stampo decisamente divertente e accattivante, che fa dell'immediatezza le sue carte vincenti. Realizzato dalla NMS Software e distribuito dalla BMG Interactive, in questo videogioco in VGA prenderete il controllo di un carroarmato il cui unico scopo, almeno nel demo, sarà quello di trovare un aeroporto e distruggerlo. Da notare che è poi possibile muovere la torretta indipendentemente dal resto del veicolo, dando quindi di fatto la possibilità di sparare ovunque a dispetto della direzione di marcia. Presente all'interno della dir \MASS del vol. 32 e installabile sia dall'interfaccia che usando il comando **mass.bat** contenuto nella dir \BATCH, questo Mass Destruction richiede per funzionare almeno un Pentium 60, con 16MB RAM.

DARK COLONY

Dark Colony è uno strategico real-time futuristico nel quale l'umanità, impegnata a colonizzare nientemeno che il pianeta Marte, si troverà a dover combattere contro un'alleanza aliena pronta a sventare la minaccia terrestre. Lanciato come la vera risposta a Red Alert dei Westwood Studios (ma spetterà a Jacopo Prisco dire se ci siano riusciti o meno), Dark Colony vanta comunque dalla sua indiscutibili chicche quali sprite 3D renderizzati in alta risoluzione, effetti di traslucenze non trascurabili, diversi ordini di movimento delle truppe (es.: muoversi, assaltare, waypoint), la possibilità di nascondersi dietro alle asperità del terreno, condizioni climatiche variabili quali giorno e notte (che influenzeranno gli esiti degli scontri), un'intelligenza artificiale decisamente promettente e l'interessante idea di dover reclutare dei comandanti per le vostre truppe i quali, col passare del tempo,

diventeranno sempre più abili ed esperti, finendo così per migliorare il rendimento delle truppe loro sottoposte. Insomma, come vedete di carne al fuoco ce n'è tanta per questo gioco per Windows 95 il cui demo è contenuto all'interno della cartella \MDWAVI del vol. 32 e che è lanciabile sia da interfaccia che dal comando **setup.exe** in essa contenuto.

PATCH

Questo mese ho voluto veramente esagerare, visto che la cartella dedicata ai patch occupa nientemeno che 78MB di spazio sul vol. 32: segno del fatto che avere 2 CD a disposizione dà indubbiamente i suoi vantaggi, ma anche che di file ce n'è veramente tanti. All'interno delle loro relative sotto-directory (i cui nomi non lasciano dubbi circa i titoli cui si riferiscono), troverete tutto ciò che vi è d'interessante relativamente a videogame del calibro di **ATF** (Advanced Tactical Fighters), la serie **Battle Ground** della Empire, **Birright**, **Blood**, **Carnageddon**, **Creatures**, **Daggerfall**, **Descent 2**, **Diablo**, **Discworld 2**, **Eurofighter 2000**, **F-22**, **Flying Corps**, **Quake** (Gquake v0.95!), **Interstate 76**, **Jetfighter 3**, **KKND**, **Magic the Gathering**, **NHL 97**, **Master of Orion 2**, **Outlaws**, **Power F1**, **Shrak**, **Simcopter**, **Warcraft 2**, **Warwind**, **Wipeout 2097**, nonché le ultime release dei driver per Windows 95 della Creative Labs per Sound Blaster 16/32/AWE.

SHADOW OF THE EMPIRE

Se vi ho dedicato la copertina di uno dei due Silver Disk di questo mese, qualche motivo dovrà pur esserci...

Il fatto è che di questo Shadow of the Empire della Lucas Arts possedevo due demo diversi: quello di Internet (che è poi quello che ho incluso) e quello consegnatomi di persona dalla PR della casa californiana in quel di Londra nel corso dell'ultimo ECTS: quest'ultimo però era grosso quasi 100MB e sinceramente ho preferito lasciare più spazio al resto del materiale che non sacrificare tutto in nome di qualche livello in più e qualche sequenza cinematografica di indubbio effetto ma, alla fin fine, scarsa consistenza. Comunque sia, Shadow of the Empire è la conversione 3Dfx del gioco apparso molti mesi fa su Nintendo 64: quello che però è più bello, è che la versione PC è decisamente migliore di quella per console, potendo vantare un'alta risoluzione decisamente spettacolare. Il demo, contenuto all'interno della dir \SHADOW del vol. 32 sotto la forma di un file autoscompattante di nome, ovviamente, **shadow.exe**, occupa all'incirca 20MB di spazio su HD ma richiede alcune attenzioni che ora mi accingo a spiegarvi. Innanzitutto, troppo poco spazio libero su HD (oltre a quello necessario all'installazione, of course) potrebbe rallentare le prestazioni del gioco: inoltre, il nome della directory in cui sceglierete di installare il gioco potrebbe dare dei problemi qualora non fosse incluso tra i 5 e i 20 caratteri: La CPU minima richiesta corrisponde a un P90 anche se è meglio avere un P120, mentre la RAM necessaria a muovere il tutto dev'essere di almeno 16MB. Per il resto, il demo gira solamente sotto Windows 95, richiede almeno le Direct X 3.0 e, soprattutto, funziona con le seguenti schede acceleratrici: Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Hercules Stingray 128/3D, Creative Labs 3D Blaster, Intergraph Intense 3D, nonché tutte quelle che comunque supportino i chipset 3Dfx Voodoo, Rendition Verite 1000 o Permedia. Al contrario, questo demo non supporta le schede grafiche che troverete elencate qui di seguito, per quanto alla Lucas Arts assicurano di starci lavorando sopra: 3D Rage, 3D Rage II, Cirrus Logic CL-GD5464, Matrox Mystique, Matrox Millenium, NEC PowerVR PCX, NEC PowerVR PCX2, 3D Labs Permedia, S3 VIRGE/DX, S3 VIRGE/GX, S3 VIRGE/VX, S3 VIRGE. Da ultimo, la lista dei tasti che vi saranno necessari a superare il primo livello, quello della Battaglia di Hoth:

[ESC, INVIO, F1]
[Freccia su o tasto W]
[Freccia sinistra]
[Freccia destra]
[Freccia giù o tasto S]
[I, K, J, L]
[L]
[A]
[Z]
[C] o [Barra spazio]
[TAB]
[X]
[Alt-Q]

Pausa
Muso giù
Gira a sinistra
Gira a destra
Muso su
Telecamera
Sgancia la telecamera
Freni
Gas
Arpione
Posizione telecamera
Laser
Abbandona il gioco

Ovviamente, se avete un bel pad è meglio: il gioco supporta di default il Microsoft SideWinder. Infine, una piccola notazione: le prestazioni del demo sono inferiori a quelle del gioco: tradotto, vuol dire che noterete un frame rate piuttosto basso provando questo dimostrativo, le cose andranno senz'altro meglio con la versione finale (che ho già avuto modo di provare).

STEEL PANTHERS 3

In mezzo a tanti arcade e titoli sportivi, non poteva certo mancare questo mese un piccolo spazio dedicato agli appassionati dei giochi strategici: ovviamente la scelta non poteva che ricadere su Steel Panthers 3, terzo episodio della fortunatissima saga della SSI a base di guerra a carroarmati. Questo demo, che troverete contenuto nella dir \SP3DEMO, funzionante sotto DOS e installabile o dall'interfaccia grafica o col comando **install.exe**, include due diversi scenari: il primo è un tutorial e vi insegnerà come muoversi all'interno del gioco, mentre il secondo ricreerà la battaglia di Bada Fomm, uno scontro avvenuto in Nord Africa nel lontano 6 febbraio 1941 che ha visto opposte le truppe inglesi e quelle italiane. Vorrei, come faccio di solito, scrivervi qualche "hint" su come iniziare il gioco, ma le cose da dire sarebbero tali e tante che sinceramente ci vorrebbe una pagina di sole istruzioni: coloro che tra voi conoscono l'inglese e siano interessati a impararseli col gioco, troveranno senz'altro utile il file **readme.txt**, un vero e proprio piccolo manuale in miniatura che vi spiegherà come uscire vittoriosi da uno scontro di Steel Panthers 3. Il demo, per funzionare, richiede almeno un Pentium 60 con 8MB di RAM.



SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Come avrete capito, questo è il gioco che di fatto ha soppiantato Micro Machine v. 3 nel nostro cuore redazionale: sappiate che da ora in poi, tutti i ritardi che caratterizzeranno la nostra rivista saranno dovuti principalmente a questa conversione della Capcom, che ha sfornato a mio avviso il puzzle-game più bello di tutti i tempi. La meccanica di gioco è alquanto complicata, almeno all'inizio, ma una volta che la si è compresa tutto diventa più facile: vostro compito è quello di accumulare il maggior numero di blocchi possibili dello stesso colore e quindi di farli detonare con una "miccia" dello stesso colore, fino a quando non "intaserete" lo schermo del vostro avversario. Ci sono poi un mucchio di altre "finezze" che potrei suggerirvi, ma credo che con un po' di pratica ci arriverete da soli. L'unica cosa che mi resta ancora da dirvi è che il demo di trova all'interno del vol. 32, più precisamente nella dir \SPF2, e che per lanciarlo potete o usare l'interfaccia grafica o cliccare due volte sul file **setup.exe**.

THE REAP

So che adesso voi inarcherete il sopracciglio in segno di estremo scetticismo, ma a mio avviso questo The Reap in arrivo dalla Take 2 (ex Gametek) è uno di quei giochi che lasceranno il segno nel mondo dei PC: mai prima d'ora, infatti, mi era capitato di vedere uno shoot'em-up con questa grafica e questa giocabilità girare su un IBM compatibile. In più, ciò che vedrete NON è il frutto di alcuna accelerazione hardware. Che quelli della Housemarque Games stiano per sfornare il capolavoro? Ormai mi sono sbilanciato e già dico di sì, ma comunque potete sempre dare voi un'occhiata a questa versione molto prematura del gioco che, se denota ancora qualche incertezza quanto a frame-rate, impressiona quanto a tutto il resto. Situato all'interno della cartella \THEREAP del vol. 32, il demo è eseguibile solo sotto Windows 95 agendo o dall'interfaccia grafica realizzata dal sottoscritto o cliccando due volte sul file **thereap.exe**.

Il gioco richiede come sistema operativo Windows 95 con installate le DirectX 3.0 e come minimo un qualsiasi Pentium con 16MB di RAM e un lettore CD-ROM 4x, anche se alla Take 2 consigliano caldamente almeno un Pentium 133 MHz con 24MB di RAM, le DirectX5 e una scheda video bella pompata. Per giocare a The Reap il "Player 1" userà le frecce cursore e il tasto CTRL per sparare, mentre il "Player 2" dovrà usare i tasti A-D-W-S (Sinistra, Destra, Su e Giù) e il tasto SHIFT per sparare. Prima di chiudere, una precisazione: The Reap supporta due differenti sistemi di visualizzazione, le DirectDraw della Microsoft e le MGL della Scitech. Qualora preferiste usare le seconde invece delle prime, sappiate che basterà copiare il contenuto dell'intera dir \THEREAP su HD (circa 45MB), prendere il file thereapmgl.zip (contenuto sempre nella stessa cartella) e scompattarlo lì dove si trova, salvo lanciare il gioco con l'eseguibile **thereapmgl.exe**.

WORLD WIDE SOCCER

Conversione dell'omonimo titolo per Saturn, questo World Wide Soccer della Sega non è che ci abbia convinto particolarmente: sarà anche che punta tutto sulla giocabilità, ma una maggiore attenzione alla tecnica di programmazione non sarebbe certo stata disprezzata. Comunque sia, non voglio qui sostituirmi al Della Calce che ne ha redatto la recensione, e quindi vi segnalo che il demo è contenuto nella dir \WWSOCCER del vol. 32 e che, per lanciarlo, o usate l'interfaccia grafica o cliccate due volte sul file **www.exe**. I tasti da usare sono le frecce cursore per la direzione dei giocatori e i tasti Z e X per passare e tirare la palla. Il sistema minimo richiesto per giocare a World Wide Soccer PC include un Pentium 90 MHz (ma il demo funziona anche sui processori Cyrix o AMD), 16 MB di RAM e l'ormai immancabile Windows 95 con le sue brave librerie DirectX 3.0 installate.

HARDWARE

All'interno della dir \HARDWARE troverete un'utilissima FAQ di Simone Tugnoli (simonet@tin.it; simone@bellquell.bo.cnr.it; http://bellquell.bo.cnr.it/~simone) che è sostanzialmente il miglior compendio possibile per le dissenate tesi del Gaburri: in altre parole, è un file di testo dedicato all'overclock, argomento questo che ha finito per interessare più o meno tutti voi di questi tempi. Nel ricordarvi che né la Xenia Edizioni né lo stesso Simone Tugnoli sono da ritenersi responsabili dei danni derivanti da eventuali malfunzionamenti legati all'applicazione pratica dei concetti contenuti nel file over-faq.doc, non posso far altro che invitarvi alla lettura e augurarvi di trovare le informazioni che fanno al caso vostro.

E-MAIL

Come anticipatovi il mese scorso, questa volta tutto il testo relativo alla rubrica E-Mail è contenuto in un file di testo in formato .rtf (contenuto all'interno della dir \E-Mail) di nome e-mail32.rtf. Insieme a questo troverete anche le istruzioni della rubrica del mese scorso, nella forma del file e-mail31.rtf. Come noterete anche voi, stavolta abbiamo raggiunto il record di quasi 90MB di file attach provenienti da voi lettori, cosa questo che rende di fatto questo nuovo angolo del Silver Disk una sorta di ricettacolo per programmini e utility di veramente tutti i tipi: se da un lato la mia casella e-mail ne ha risentito non poco, dall'altro posso anche affermare tranquillamente di essere veramente contento di come stanno andando le cose. TGM infatti, a differenza delle altre riviste, ha sempre visto voi lettori partecipare attivamente alla realizzazione di ogni sua parte: ogni volta che vi abbiamo chiamato in causa avete sempre risposto all'appello (posta, Talent Art, Talent Scout, Facce da TGM, sondaggi, ecc.), e anche in questo caso vi siete dimostrati all'altezza della vostra fama. Ragazzi, sono veramente fiero di voi, e non lo dico giusto per dirlo...

AMIGA

I demo dei giochi Amiga si stanno facendo di mese in mese sempre più grandi, sia come dimensione degli archivi, sia come complessità e realizzazione tecnica. Fra le varie chicche vale la pena di dare un occhio a ArmVoxel e Firewall, entrambi dotati di motori voxel dell'ultima generazione, in grado di ruotare su tutti gli assi. In

particolare Firewall può essere considerato un porting pressoché perfetto del celebre Comanche, di cui riproduce persino il cruscotto con i tre monitor funzionanti in realtime. Apprezzabile anche l'ennesima release demo di Skimmer, ora finalmente migliorato anche sotto l'aspetto grafico. Imperdibile invece il demo di OnEscapee, un gran bel clone di Flashback, dotato di una grafica sensazionale e di una colonna sonora altrettanto bella. Più o meno dello stesso livello è Trauma Zero, un fantastico shoot'em-up a scorrimento orizzontale, programmato da un nuovo team italiano. Per finire, vi consigliamo di fare una partita anche a Zonal Division, uno dei tanti cloni di Command&Conquer che stanno preparandosi a invadere l'Amiga.

SCHEDE 3D

La sezione schede 3D questo mese è un po' striminzita, ma capirete anche voi che la realizzazione di due CD richiede il suo tempo. Comunque sia, credo che la vera novità all'interno della dir \SCHEDE 3D del vol. 32 sia rappresentata dalle attese librerie Direct X 5.0, che ho il piacere di proporvi sia in italiano che in inglese. Oltre poi ai driver per i possessori delle schede Virge (di trovare anche nella dir \E-MAIL vi consiglio di dare un'occhiata alla sotto-directory \3DFX, in cui troverete un patch per far funzionare il joystick in F1 ella Psygnosis, un nuovo benchmark per misurare le prestazioni del vostro sistema, e infine i driver per la Diamond Monster 3D, release 1.08.

SOLUZIONI ON-CD

I titoli di questo mese non sono proprio famosissimi ma hanno comunque il loro perché, considerato che alcuni di questi mi hanno intriguato parecchio (e mi riferisco soprattutto a Bad Mojo). Oltre a quest'ultimo, all'interno della dir \SOLUTION troverete le soluzioni integrali di Flight of the Amazon Queen e Big Red Adventure. Come al solito, faccio presente che, per quanto i file siano leggibili direttamente dall'interfaccia grafica, all'interno della dir \SOLUTION potrete trovare le versioni integrali degli stessi, inclusive di quelle immagini che il Click & Create non mi permette di interfacciare. Chi non possedesse Windows95 o Word, può poi leggerli le versioni .txt degli stessi.

TRAILERS

Ormai direi proprio che vi state abituando bene: dopo la scorpacciata del mese scorso, ecco arrivare un'altra carrellata di filmati che vi illustreranno le prossime novità che stanno per approdare sui nostri schermi. Suddivisi quindi tra il vol. 32 e il vol. 33 troverete nientemeno che giochi del calibro di **Deathrap Dungeon**, **F1 97**, **F1 Racing Simulation**, **Flight Unlimited 2**, **G-Police**, **Rising Lands**, **Team Apache**, **Tomb Raider 2**, **Wing Commander V**, **Blade Runner**, **Beasts & Bumpkins**, **Croc**, **Sim City 3000** e **Trucks**. Non male, eh?

TEMI PER MICROSOFT PLUS!

Eccoci giunti al consueto spazio dedicato ai temi per Microsoft PLUS! con cui potrete personalizzare la vostra versione di Windows 95. Questo mese vi propongo 20 temi, alcuni dei quali mai pubblicati prima sulla nostra rivista, tra cui sono presenti delle vere e proprie chicche:

- FREDDY96.EXE: il tema di Freddy Kruger
- GALAGAT.EXE: il tema del Mitico gioco Galaga
- LEGOTHM.EXE: il tema dei mattoncini Lego
- MRTHM.EXE: il tema del fumetto MallRats
- ZAPPA.EXE: quattro temi dedicati al grande Frank Zappa
- PINKPATH.EXE: il tema della Pantera Rosa
- GODZILLA.EXE: il tema di Godzilla
- AQUA.EXE: il tema Aqua per gli amanti del blu più blu
- JUVENTUS.EXE: ben tre temi molto belli dedicati alla Juventus
- GITS.EXE: il tema del bellissimo film di animazione GHOST IN THE SHELL
- SYLVESTH.EXE: il tema del gatto Silvestro
- JARSLAY.EXE: il tema di Jars of Clay
- TORI.EXE: il tema della fotomodella Tori (niente gambe però)
- TOMMY.EXE: il tema di Who's Tommy
- FROTH.EXE: il tema dedicato a tutti gli amanti di rane e ranocchi
- ORIGAMI.EXE: un tema dedicato agli Origami
- APLIN.EXE: un tema dedicato al mondo sportivo Aplin
- GBT_COCA.EXE: un tema dedicato alla Coca Cola
- MILITARY.EXE: un tema per gli sfegatati militaristi
- YELLOTHM.EXE: il tema Yello: non ho parole!

Per la loro installazione si deve semplicemente lanciare il file EXE prescelto e copiare tutti i file ottenuti nella sottodirectory THEME di Microsoft PLUS. Tipicamente il percorso è "C:\PROGRAMMI\PLUS\THEMES". Dopo di che si andrà nel Pannello di Controllo e si selezionerà il programma "Temi del Desktop" con il quale si sceglie il tema da utilizzare nella lista proposta.

È possibile anche provare solamente una tema decomprimendo il file del tema in una cartella e cliccando due volte sul file con estensione .THEME: per mantenerlo nel sistema si dovrà comunque provvedere allo spostamento dei dati nella cartella sopra citata.

Una precisazione importante: i file sono in formato EXE, creati con WinZIP, e cliccandovi sopra faranno apparire una finestra di dialogo con la richiesta del percorso di decompressione: guardatelo bene perché vi troverete i file una volta decompressi. Ovviamente potete intervenire digitando un nuovo percorso. Se avete WinZIP potrete lanciarlo con l'apposito tasto nella finestra di dialogo.



MODS & WADS

Questo mese la rubrica in questione raggiunge dei livelli veramente ragguardevoli, ma ormai ci siamo un po' tutti abituati da quando il Gaburri e il Conte mi danno una mano nella realizzazione di questa parte del Silver Disk. Prima però di passare al sodo, ecco le solite spiegazioni... I file sono in prevalenza "zippati", il che vuol dire che sono compressi con un programma di nome "pkzip" il cui compito non è altro che comprimere i file affinché occupino meno spazio sia sul vostro hard disk che, in questo caso, sul vostro/nostro CD. Per "scomprimere" questi file si può procedere via DOS usando un programma di nome "pkunzip", che ad esempio questo mese trovate contenuto all'interno della dir \DLIGHT (comando pkunzip <nome file>), oppure si può fare il tutto da Windows 95 utilizzando il programma WinZip che ho più volte distribuito negli scorsi Silver Disk. Fatte tali premesse, passiamo quindi al sodo:

MODULI

Dir \WADS (presente sul vol. 32)

I file contenuti all'interno di questa directory sono comodamente ascoltabili con l'utilizzo del Digitracker (programma che ho distribuito sul Silver Disk tempo addietro) o con l'aiuto di un qualsiasi altro "mod player" che potete tranquillamente trovare su un qualsiasi sito di shareware in quel di Internet. Anche in questo caso, scompattate i vostri moduli in una directory di vostra scelta e ascoltatevi gli oltre cento brani che TMB ha trovato per voi in giro per il mondo.

LIVELLI PER DOOM (*.wad)

Dir \WADS\DOOM

Anche questo mese il buon Gaburri si è superato (ebbene sì, ci sono ricaduto), proponendoci una sezione dedicata a DOOM 2 che è veramente fuori parametro. Parliamo infatti con **BSIRIS**, una quasi total conversion, opera di Glen Payne e Marshal Bostwick, ispirata (molto alla lontana) al film Stargate, del quale ho preso più che altro l'ambientazione egizia, e approdiamo a **OBTC**, un altro wad opera della "ciurma innocente", The Innocent Crew o TIC, il gruppo storico di due persone - Vorph e Panza - che hanno cominciato a far parlare di loro, come abbiamo visto, fin dai tempi di Wolf 3D. Proseguiamo quindi con **The Troopers' Playground (TTP)**, che trovate nella sottodirectory \TROOPERS, opera dello stesso Matthias Worch che il mese scorso ci ha deliziati con Beyond Belief per Quake! Potete qui vedere come il buon Matthias si sia fatto le ossa: 9 livelli, un nuovo mostro (un terrificante Doom Space Marine zombie) e nuove texture ecc. Se credete che il tutto finisca qui vi sbagliate di grosso, perché è giunto il momento di Dystopia 3 (la Rinascita dell'Anarchia), l'ennesimo add-on di questo mese dedicato al gioco in solo o coop. Gli autori sono Anthony Czerwonka alias Adelusion e "Fingers" Iikka Keränen, che forse ricorderete. Per finire abbiamo **GothicDM**, un super-mega-wad (che consta dei "soliti" 32 livelli) ad opera di Adelusion, Iikka e dei loro seguaci, e che come avrete intuito è dedicato al solo Deathmatch. Questo, come al solito, per offrirvi una carrellata generale della situazione: qualora poi volesse scendere più in dettaglio, vi ricordi che all'interno della dir \WADS\DOOM2 è disponibile il file scritto dallo stesso Gaburri di nome wadsot-1.rtf, che vi spiegherà indubbiamente molto meglio tutte le cose che qui, per ovvi motivi di spazio, non vi posso elencare.

LIVELLI PER DUKE NUKEM 3D (*.map)

Dir \WADS\DUKE3D

Innanzitutto una premessa: i livelli aggiuntivi per Duke 3D sono utilizzabili solo se si possiede la versione completa del gioco e non funzioneranno quindi con la shareware. Detto questo, copiate e scompattate i file di questo mese all'interno della directory dove avete installato Duke Nukem 3D, digitate sempre dalla stessa directory il comando setup.exe, quindi scegliete la voce "Select User Level". Fatto ciò, scegliete dal menu che apparirà il livello desiderato, premete il tasto Invio e iniziate a giocare selezionando la voce "Save and Launch Duke Nukem 3D".

LIVELLI PER QUAKE (*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE

Anche questo mese vi attendono un mucchio di file interessanti, con ben 10 livelli aggiuntivi che vi diletteranno non poco nell'attesa del mese prossimo. Per provarli, scompattate i file all'interno della directory \QUAKE\ID1\MAPS (se non l'avete, createla), quindi lanciateli con la riga di comando "quake +map <nome livello>".

LIVELLI PER COMMAND & CONQUER: RED ALERT (*.map)

Dir \WADS\REDALERT

Dopo mesi nei quali ci siamo dovuti accontentare di livelli aggiuntivi da usarsi esclusivamente per le partite in multi-player, questo mese arrivano finalmente anche quelli per il single-player. Per provarli prendete allora i file, scompattateli all'interno della directory nella quale avete installato Red Alert e selezionateli al momento di avviare una sessione in rete.

LIVELLI PER WARCRAFT 2 (*.pud)

Dir \WADS\WC2MAPS

Copiate e scompattate i file contenuti all'interno della dir \WADS\WC2MAPS nella directory dove avete installato Warcraft 2. Lanciate il gioco e, dal menu iniziale delle opzioni, selezionate "Single Player" o "Multiplayer", quindi "Custom Scenario" e "Select Custom". Terminata questa operazione sarà finalmente possibile selezionare il livello aggiuntivo che si desidera giocare. Come piccola "nota di cronaca", preciso che questo mese siamo riusciti a trovare solamente dei livelli per il multi-player...

SHAREWARE

MEDIA SOURCE 1.4

Cartella \WIN95\MEDIA

Il nuovo sistema operativo di Microsoft ha in dotazione degli accessori che possono non soddisfare le esigenze di tutti: ad esempio, qualcuno potrebbe trovare non all'altezza della situazione il Media Player, molto pratico ma magari fin troppo spartano. Per tutte queste persone è arrivato Media Source, un programma molto colorato e brillante per trattare file sonori .WAV, .MID, animazioni .AVI e .MOV, nonché i CD musicali. Il programma di per sé presenta in ogni cartella, tranne quella per il CD, sul lato sinistro una finestra contenente i file di estensione adeguata, il percorso di ricerca di essi e il tasto per la ripetizione. Molto interessante è la funzione di ricerca automatica di tutti i file adatti al modulo corrente che ricerca su di una unità i file utilizzabili. Degno di nota anche il modulo per ascoltare i CD AUDIO che crea automaticamente un archivio dei CD ascoltati e utilizzati. Ovviamente è in grado di riconoscere automaticamente un CD in precedenza registrato quando viene inserito e ne ripropone i dati archiviati.

MICROSOFT POWER TOYS

Cartella \WIN95\POWER

Alla Microsoft per loro uso interno hanno sviluppato alcune utility molto interessanti che hanno deciso di rendere disponibili solo dopo la commercializzazione di Windows 95 (attraverso i canali dello shareware e in particolare sul proprio sito su Internet). Sul Silver Disk di questo mese troverete una directory chiamata POWER: in essa troverete l'aggiornamento più recente di tali programmi. Già, perché da quando è uscito Windows 95 si sono susseguiti aggiornamenti su aggiornamenti di questi preziosi strumenti. Sostanzialmente si tratta di alcuni programmi molto piccoli che però aggiungono al nuovo sistema operativo diverse funzioni molto interessanti se non indispensabili. La loro installazione è molto semplice. Localizzata la cartella che li contiene, troverete vari file di cui alcuni .INF omonimi dei vari programmi. Cliccando su di essi, uno alla volta, con il tasto destro del mouse, comparirà come di consueto il menu contestuale, nel quale però troverete una nuova voce: INSTALLA. Selezionandola, Windows 95 installerà il programma in quel momento selezionato. Al termine Windows 95 richiederà il riavvio della macchina. Tra le utility incluse nei Power Toys ricordiamo Tweak UI, Folder Contents, Flexi CD, CABfile Viewer, Round Clock, Explore from Here, Shortcut Target Menu, Xmouse, QuickRes, Desktop Menu, Find X 1.2, Send X 1.4 e Telephony Location.

FINE PRINT

Cartella \WIN95\FINPRINT

Con Fine Print si risolve egregiamente qualsiasi problema di stampa. Fine Print è un driver di stampa in grado di controllare accuratamente le stampanti installate nel sistema fornendo tutta una serie di miglioramenti e funzioni che sbalordiscono chiunque. Innanzitutto abbiamo il Multi-UP Printing, che consente all'utente di stampare 2, 4 e fino ad 8 pagine di un documento su di un unico foglio A4. Abbiamo quindi lo Stationery, che permette di creare intestazioni e piè di pagina sui fogli stampati con numerosi dati importanti, come nome del file, data, ora revisione ecc. Ma la cosa più bella sono le Watermark ovvero le stampe con fogli personalizzati da scritte in colore chiaro di sfondo (è più facile vederlo che spiegarlo). Avete presente i documenti con la scritta TOP SECRET in obliquo in grande al centro del foglio? Oppure RISERVATO, o URGENTE? Ecco: quelle sono le Watermark. Per installare Fine Print sarà sufficiente individuare il file install.exe nella cartella \WIN95\FINPRINT cliccare due volte sul suo nome. Automaticamente si avvierà la procedura di installazione che si occuperà dell'aggiornamento del sistema con il nuovo driver.

FILEBACK PC 3.02

Cartella \WIN95\FILEBACK

Che l'abitudine di eseguire i Backup di sicurezza sia ottima è palese, ma quanti realmente sono disposti a perdere regolarmente ore e ore per archiviare qualche MB di dati su decine di dischetti? Credo davvero pochi, me compreso. Puntualmente però accade qualcosa che fa amaramente rimpiangere di non avere fatto il proprio dovere di utenti scrupolosi. Esistono diversi sistemi di backup, dai dischetti ai nastri, ai CD-ROM, ai DAT, agli ZIP: è solo questione di scegliere il più adatto alle nostre esigenze. Nel mercato shareware il migliore è senza dubbio FileBack PC, un eccellente programma per la copia di file su unità esterne, di rete o un qualsiasi disco o cartella del sistema. E' senza dubbio il migliore esemplare della sua "specie", vista l'incredibile potenza e flessibilità che è in grado di offrire. Niente più file batch quindi, ma con FileBack PC qualsiasi problema è risolto. Le opzioni di salvataggio sono veramente il massimo per numero e funzionalità. Che ne dite, per esempio, di tenere un numero di versioni definibile dall'utente dei file copiati oppure della cancellazione automatica di file temporanei inutilizzati? E della possibilità di determinare i giorni della settimana e gli orari di copia. Anche questo programma non presenta difficoltà di installazione. Basterà cliccare due volte sul file setup.exe nella cartella \WIN95\FILEBACK: al termine del setup non vi resterà che lanciare il programma nel menu Avvio. Per la sua disinstallazione dovrete cliccare sul suo nome all'interno di "Installazione Applicazioni" nel Pannello di controllo di Windows 95 (la procedura di Installazione/Disinstallazione del sistema operativo).

CD SPECTRUM PRO e THE PSYCHEDELIC SCREEN SAVER

Cartella \WIN95\CD-SPEC

Sapete bene che anche il CD Player di Windows 95 permette di creare un database dei CD ascoltati con i dati relativi all'autore e i titoli delle canzoni. Al secondo inserimento del CD-Audio ci penserà il programma a recuperare automaticamente questi dati. Si tratta di una funzione molto comoda e divertente che senza dubbio è gradita a tutti coloro usano il PC per ascoltare delle buona musica, ma presuppone l'inserimento dei dati da parte dell'utente, che diciamo pure è una bella seccatura. Girovagando da CD Player a CD Player mi sono però accorto che i migliori offrivano il collegamento a un CDDB server. La cosa mi ha notevolmente incuriosito e così mi sono cimentato nella prova dei fatti: inseriamo un CD-adio nel lettore del PC e colleghiamoci a Internet. Avete capito bene: la rete delle reti ci fornirà immediatamente tutte le informazioni su autore e titoli delle canzoni del CD ascoltato senza dover far nulla. Il nostro database locale verrà quindi sempre aggiornato senza la minima fatica grazie a questa incredibile tecnologia. Di CDDB server ce ne sono, sparsi in tutto il mondo, almeno una ventina, riuscendo a coprire i CD-Audio dei 5 continenti. Il collegamento e la richiesta delle informazioni su di un CD vengono effettuate direttamente dal CD-Player e all'utente è lasciata solo la scelta di accettare o meno quanto trovato. Nessuna interazione, tutto automatico e praticamente istantaneo. Fantastico!

Tra i migliori rappresentanti di questa famiglia di CD-Player troviamo CD Spectrum Pro che si distingue tra tutti per la sua completezza. CD Spectrum Pro è composto in diversi moduli ed è pensato per funzionare anche come screen-saver sfruttando dei bellissimi frattali. Il programma non presenta difficoltà di installazione: basterà cliccare due volte sul file psych36.exe nella cartella \WIN95\CD-SPEC e automaticamente si avvierà la procedura di installazione che richiederà la cartella di destinazione: se la scelta proposta vi soddisfa potrete continuare altrimenti sarà possibile modificare la directory predefinita. Al termine del setup non vi resterà che lanciare il programma dal menu Avvio.



PC

PLAYSTATION

NINTENDO 64

SEGA SATURN

RACING SYSTEM

- ▶ Robusto volante in gomma e metallo
- ▶ Solida pedaliera Anti scivolo
- ▶ 11 funzioni programmabili
- ▶ Cambio a due vie stile Formula 1
- ▶ Force Feedback incorporato
- ▶ Compatibile per PC, PlayStation, Nintendo 64 e Sega Saturn

POWERRAMP MITE

- ▶ 16 pulsanti totalmente programmabili
- ▶ 4 combinazioni di pulsanti memorizzabili
- ▶ Disegno ergonomico
- ▶ Interfaccia tastiera
- ▶ Completa compatibilità con tutti i giochi in commercio

EAGLEMAX

- ▶ 14 pulsanti totalmente programmabili
- ▶ 4 combinazioni di pulsanti memorizzabili
- ▶ Controllo totale per simulatore di volo inclusa manetta e mirino
- ▶ Opzione Auto-Fire
- ▶ Regolazione degli assi X,Y

POWERRAMP

- ▶ 22 pulsanti totalmente programmabili
- ▶ 4 combinazioni di pulsanti memorizzabili
- ▶ Stabile base metallica
- ▶ Superficie ergonomica
- ▶ Interfaccia tastiera
- ▶ Completa compatibilità con tutti i giochi in commercio

FACCE da TGM

Intramontabili Facce da TGM.

mi domando perché mi ritrovi sempre costretto a scrivere questa rubrica negli ultimi minuti di gestazione di ogni numero: mai che possa ragionare su cosa scrivere, mai soprattutto che riesca a scrivere qualcosa di ragionato.

Peraltro, di necessità si fa virtù e quindi non si capisce ma ci si adegua: la vita è questa, e così è se vi pare.

Potrei allora scrivere di tante cose, una, nessuna o centomila, ma rischerei di farmi prendere la mano, facendo come quella gatta che a forza di andare al largo ci ha lasciato lo zampino (dicono sia stato uno squalo).

Mi accorgo che quanto sto scrivendo non è che abbia molto senso, ma a stare con lo zoppo si impara a ululare: dico, li avete mai capitati gli editoriali di Max? Io no, ma credo neanche lui. Di conseguenza cerco di fermarmi a pensare su quello che sto scrivendo, a ponderare attentamente le prossime righe: ne esco concentrato ma non centrifugato, spremuto ma non passato. E in questo mare di polpa e semini che si mescola coi miei pensieri, cerco di cavare fuori qualcosa che abbia un senso, qualcosa che sia intelligente, stuzzicante, stimolante ma non retardante (almeno per lei), qualcosa che scivoli silenzioso nelle vostre menti ma non sia lubrificato da parole insignificanti, qualcosa che magari non si soffermi al centro delle vostre attenzioni ma neanche in periferia.

Una parola, una sola, capace di racchiudere in sé emozioni di tempi in cui ci si emozionava, capace di giocare coi ricordi di quando ancora si giocava e non si lavorava per giocare, qualcosa insomma con cui terminare quest'agonia dialettica che potrebbe degenerare nel dialettale. Una cosa sola, sei lettere: ADUKEN!

Eh già, signori e signori (io di donne che leggano TGM non ne ho ancora viste), i GemBoy sono tornati e fanno ancora più male di prima. Ai più attenti di voi ricorderò solo il loro precedente titolo: Il Figlio di Ken. A chi di voi seguisse questa rubrica da poco, o la seguisse da tempo ma non fosse mai riuscito a starle dietro, faccio presente che si trattò di un filmato che era l'emblema del "fatto in casa", il vessillo del "facciamo

allora, invia subito alla ricerca della figlia i suoi migliori guerrieri, ma il viaggio sarà lungo e tempestato da mille pericoli, una vera lotta contro il tempo a suon di sacre tecniche. Riusciranno i nostri eroi a raggiungere il mago e a sconfiggerlo prima che scocchi la luna piena?

Prendete un chilo di cartoni di Kan il Guerriero, un atto di videogiochi, un cucchiaino di pornografia, sputateci dentro, mescolate il tutto in stile fantasy e otterrete "Aduken", un film amatoriale girato in video 8, costato 6 giorni di riprese, un mese di montaggio, 14 attori, una decina di comparse e assistenti.

Bene, ora che ho finito di copiare il retro della videocassetta, posso anche esprimermi con parole mie: Aduken è veramente divertente, ma ha il difetto di essere un po' troppo lungo. Fortunatamente questo mese avevamo due CD, quindi non è stato particolarmente un problema dedicare 150MB di spazio ai 27 minuti del primo tempo, ma potrebbe anche non essere così in futuro. Dopo che dalle risposte ricevute via e-mail è venuto che fuori che preferite una finestra grande e una qualità grafica non eccelsa piuttosto che



"È ora di conquistare il mondo: ha ha ha ha ha!!!". Peccato che mentre ride, il nostro mago Madda espella sostanze mucose di origine gutturale che accompagneranno i primi minuti di Aduken (nessuno se n'era accorto, a quanto pare).

rete i file 95videobusters.doc, 97videobusters.doc, wwrvb01.wri e infine lettera.doc, un file che vi spiegherà i contenuti degli altri tre che, comunque ve lo anticipo fin d'ora, sono tre differenti versioni de "La Storia dei videogiochi", il primo dei tre racconti della serie "Videobusters" che vi proporrò nei prossimi mesi.

Nel file zippato troverete 4 racconti completamente strampalati ad opera di (?), mentre nelle cartelle FOTO\SLASH, FOTO\CURTI e FOTO\FABIO troverete le immagini di altre Facce da TGM che qui non posso ringraziare per il semplice motivo che, tra la creazione del vol. 33 e la stesura di questo articolo, una "furbissima" PR di una nota casa di distribuzione italiana mi ha inviato una press-release in formato .doc contenente un virus-macro che mi ha costretto alla reinstallazione di buona parte del mio software. Chiedo scusa ai diretti interessati (ma questa volta non è colpa della mia distrazione) e li invito a rimandarmi via e-mail i loro nominativi affinché li possa giustamente ringraziare il mese prossimo (un piccolo consiglio, però: che il titolo delle vostre lettere abbia un qualcosa che le distingua dalle cento e passa e-mail che ricevo ogni giorno.



"Aah, sì, Gamon, usa il tuo spadone..."



Mr. Dark Glasses & Mr. Fast Photos sembrano essere veramente brutti e cattivi: ma a loro va bene così...

Un pulpito di TGM, il Pastore crocifisso e due adepti del Sacro Culto dello Shogun in venerazione: gli effetti collaterali di TGM sono anche questi...



un'alta definizione all'interno di una finestra piccola, questo mese potrete osservare un Facce da TGM decisamente over-size, dove però, a mio personalissimo avviso, le caratteristiche intrinseche dei filmati MPEG di qualità medio/bassa finiscono per chiedere uno scotto un po' alto: credo che noterete tutti come l'immagine diventi cubettosa non appena la scena si muove un po'. Dipendentemente quindi dallo spazio a disposizione, il mese prossimo vedrò se aumentare la qualità del filmato a parità di finestra o, al contrario, tornare al formato dei mesi scorsi in cambio però della miglior definizione possibile. Da notare poi che, per ragioni inspiegabili, l'audio risulta un po' sfalsato rispetto alle immagini: nulla di grave, ma cercate di avere pazienza, mi devo ancora impraticare con la nuova scheda MPEG.

In attesa quindi della continuazione di Aduken (ma Ubcercity Vice che fine ha fatto?), passiamo a commentare tutto quanto sia Facce da TGM ma non sia filmato: all'interno della cartella \INGLIMA abbiamo la prima parte dei racconti di Davide Inglima, già apparso in veste di scrittore mesi fa nella nostra rubrica col racconto "L'Uomo Mosca". In essa trove-

Da ultimo, adesso sì, nelle cartelle FOTO\SIMONETTI, FOTO\BARONE e FOTO\GLASSES & PHOTO abbiamo le immagini rispettivamente di Alessandro Simonetti, Marco Barone e The PSYCHO, alias Mr. Dark Glasses & Mr. Fast Photos.

E così, giunto alla soglia dei 6300 caratteri, faccio ciao-ciao con la manina e vi saluto al mese prossimo...

Stefano Silvestri

TIRA FUORI LE PALLE.



Anzi, tirale in campo e anche con precisione. Perché finalmente è arrivato il videogioco ufficiale Roland Garros, dove potrai misurarti

su tutti i campi più famosi del mondo. Smash,

Microfolie's

volée, effetti, palle corte, palle tagliate, con una giocabilità tale

che l'unico limite sarà la tua abilità. E come se non bastasse, potrai anche collegarti in rete o via Internet e organizzare tornei e sfide, singole o in doppio, con altri giocatori reali.

Un videogame così realistico, da farti venire il fiatone.



ROLAND GARROS

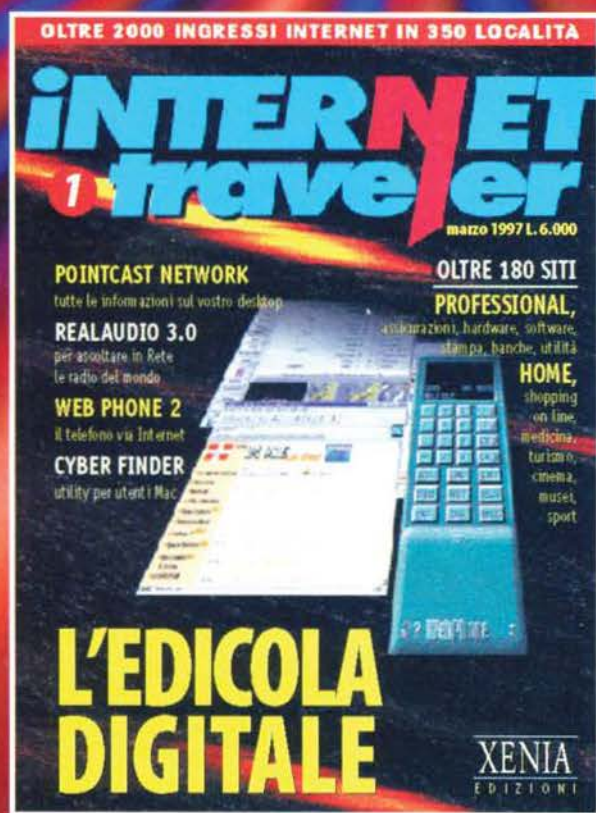
P A R I S

FINALMENTE UN APPASSIONANTE GIOCO DI TENNIS IN 3D.

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

MEDIUM

INTERNET traveler



la nuova rivista
della Xenia
Edizioni
interamente
dedicata
a Internet

una guida completa
per chi usa la Rete
per lavoro, studio
e intrattenimento

OGNI MESE IN EDICOLA A SOLE L.6.000

ORA ANCHE A SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (zona stazione)

300 TITOLI PC IN PRONTA CONSEGNA

IL MEGLIO AI PREZZI PIU' BASSI

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

ORARI: 10.00-12.30 15.30-19.30

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CORRIERE EXECUTIVE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PSX, ULTRA 64

RITIRO E VENDITA DELL'USATO, NOLEGGIO



11 CD-ROMs £.79.000



£.95.000



£.89.000



£.85.000



£.85.000

NOVITA'

- Broken Sword 2 85.000
- Die Hard Trilogy 95.000
- Comanche 3 85.000
- FIFA Soccer Manager 89.000
- Formula 1 Racing 85.000
- Hexen 2 85.000
- Ignition 75.000
- Imperialism 85.000
- Kick Off 97 79.000
- Legacy of Kain 79.000
- Lands of Lore 2 85.000
- Moto Racer 89.000
- Outpost 2 85.000
- Pax Imperia 79.000
- X-Wing vs Tie Fighter 95.000
- Redneck Rampage 89.000
- Theme Hospital 89.000
- Total Annihilation 85.000
- Need 4 Speed 2 95.000
- Pandemonium 69.000
- Virtua Fighter 2 85.000
- X-Car 79.000
- Carmageddon 79.000
- Ecstatica 2 79.000
- Wipeout 2097 79.000
- Bust a Move 2 69.000
- 442 59.000

CLASSICI

- Interstate 76 79.000
- MDK 79.000
- Star Trek Gen. 79.000
- Outlaws 89.000
- Pod 89.000
- Rally Challenge 89.000
- Blood e Magic 79.000
- Bubble Bobble 69.000
- Crusader 2 89.000
- Broken Sword 79.000
- Death Rally 69.000
- Destr. Derby 2 79.000
- Diablo 85.000
- F1 Manager 85.000
- Discworld 2 79.000
- Down in the Dumps 89.000
- FIFA Socc.97 79.000
- Flying Corps 89.000
- Formula 1 GP2 85.000
- Gabriel Knight 2 105.000
- Gene Wars 89.000
- GP Manager 2 89.000
- Intern.MotoX 79.000
- KKND 89.000
- Light House 95.000
- Lords of the Realm 2 89.000
- Max 79.000
- Magic the Gatering 85.000

CLASSICI

- Master of Orion 89.000
- Micromachines 2 79.000
- Microsoft Golf 59.000
- Nascar 2 85.000
- NBA Jam Extr. 69.000
- NBA Live 97 99.000
- NHL Hockey 97 99.000
- Power F1 85.000
- Quake 89.000
- Quake Miss.Pack1-2 49.000
- Rally Championship 75.000
- Rama 99.000
- Red Alert 89.000
- Screamer 2 75.000
- Scudetto 2 85.000
- Sega Rally 79.000
- Star General 89.000
- Super EF2000 109.000
- Syndicate Wars 95.000
- Terminator Skynet 69.000
- Time Gate 69.000
- Tomb Raider 89.000
- Virtua Fighter 79.000
- Virtual Snooker 69.000
- Worms United 79.000

ECONOMY

- 300 Great Games Win. 39.000
- Ascendancy 49.000
- Championship Manager 2 39.000
- Cyclemania 49.000
- Desert Strike 39.000
- Doom 2 39.000
- Dungeon Master 2 39.000
- Formula 1 39.000
- FX Fighter 45.000
- Hell 45.000
- Kick Off 3 39.000
- King's Quest 7 45.000
- Links 386 39.000
- Microcosm 45.000
- NBA Jam TE 39.000
- Olympic Games 49.000
- Pray for Death 45.000
- Re Leone 49.000
- Rise 2 Resurrection 39.000
- Strip Poker 2 Deluxe 39.000
- Super Street Fighter 2 45.000
- Super Tetris+50 Giochi 39.000
- Tilt 49.000
- Transport Tycoon 45.000
- Under a Killing Moon 49.000
- Wipeout 49.000
- X-Com 2 49.000
- Ultimate Doom 39.000
- Duke Nukem 3D 39.000



Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino

VASTA DISPONIBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 0331-770525

TGM NEWS

TANDEM-COMPAQ: E' FATTA

I rispettivi consigli direttivi hanno approvato il piano esecutivo che consentirà alla Compaq, il primo produttore mondiale di PC, di acquisire e assorbire la Tandem Computer. Il progetto è passato con il favore del 72% degli azionisti Tandem, su una base richiesta del 50% più uno. Per la Tandem questa operazione rappresenterebbe un progetto di espansione e rinnovamento, e non come si potrebbe pensare una brusca corsa ai ripari di fronte ad una situazione finanziaria e di mercato grigia. Enrico Pesatori, attuale presidente e CEO della società, manterrà infatti queste cariche, e ha già assicurato che non sono previste ristrutturazioni o licenziamenti. Messe a confronto, le cifre riguardanti il fatturato annuo delle due compagnie parlano così: oltre \$18 miliardi per Compaq, e quasi \$2 miliardi per Tandem. Pesatori sostiene che le due compagnie, riunite, potrebbero formare un gigante da oltre \$24 miliardi di fatturato, capace di una crescita annua del 25% circa. JP

LA 3DFX SI VENDICA, CONTRATTACCO ALLA SEGA

La 3Dfx Interactive ha citato in giudizio la Sega Enterprises e la NEC per svariati milioni di dollari, chiamando in causa reati come rottura di contratto, concorrenza sleale e presunta sottrazione di segreti aziendali. La vicenda si riferisce ovviamente alla rottura dell'accordo, da parte della Sega, che prevedeva una collaborazione con la 3Dfx per progettare e costruire Dural, il successore del Saturn. Pare che la Sega avesse già intenzione di scegliere, alla fine, la strada PowerVR/NEC, e che abbia stipulato un preliminare accordo con la 3Dfx al solo fine di scoprire qualcuno dei suoi segreti in fatto di hardware. Secondo una stima preliminare, il mancato accordo genererà una perdita sulle entrate, per la 3Dfx Interactive, pari a circa 55 milioni di dollari. Per quanto riguarda Sega, invece, il rapporto avrebbe inciso sul fatturato del 1998 per poco meno del 10% sul totale. La disputa legale è diventata inevitabile in seguito a svariati tentativi falliti di trovare un punto d'incontro tra le due parti in causa: ora dovrà risponderne anche la NEC, che per ora si è trattenuta dal fare commenti. JP

LA APPLE ACQUISTA POWER COMPUTING

In un'operazione dall'importo complessivo di circa 100 milioni di dollari, la Apple ha acquistato Power Computing, il primo produttore mondiale di cloni Macintosh. Nelle ultime settimane le due compagnie avevano avuto diverse frizioni in merito alle concessioni delle licenze relative all'ultima versione del MacOS, problema per il quale si era anche dimesso il presidente e CEO di Power Computing, Joel Kocher. L'acquisto mette chiaramente fine al contenzioso, anche se è già stato dichiarato che gli impianti produttivi di Power Computing resteranno indipendenti e separati da quelli della Apple. Ma la decisione di assorbire il principale produttore di cloni Mac lascia intendere che la Apple vedesse questo mercato non come una possibilità di espansione, ma come un motivo di preoccupazione per le vendite dei sistemi originali. Stephen Khang, fondatore di Power Computing, ha così commentato: "Ritengo che nel nostro piccolo abbiamo contribuito a rendere più forte il Macintosh, e credo che lo spirito dell'azienda continuerà a vivere". JP

NETSCAPE CERCA IL RILANCIO SUL WORLD WIDE WEB

Si preannunciano novità di rilievo per il sito della Netscape: la compagnia californiana ha intenzione di rilanciarlo per renderlo più simile ad un grande punto d'incontro capace di offrire news, software e gruppi di discussione, anche tramite l'introduzione di un'area ad accesso gratuito da riservata a chi ne abbia richiesto la partecipazione. Si chiama Netcenter, ed offre in maniera più organica molti dei servizi già da tempo disponibili presso il sito, che richiama circa 4 milioni di contatti ogni giorno. I nuovi contenuti offrono, tra l'altro, la Netscape Guide di Yahoo, il servizio di news via e-mail Inbox Direct, servizi di Web-Hosting offerti da ISP Concentric, e come al solito tanto software, non solo di Netscape ma anche di compagnie come IBM, Bortland, Corel, Symantec e Sun: in tutti i casi ci si potrà avvalere del servizio di update automatico chiamato SmartUpdate. JP

INTERNET EXPLORER 4.0 CAMBIA FACCIA...

Internet Explorer 4.0 è sempre stato associato a sostanziali cambiamenti nell'interfaccia grafica di Windows, in virtù di una forte interazione tra browser e sistema operativo, che avrebbe reso Explorer (il sistema di navigazione di Windows) molto simile a Internet Explorer (il browser), permettendo all'utente di gestire ogni parte del desktop tramite l'HTML. Ma evidentemente un cambiamento così radicale è risultato poco gradito al pubblico, soprattutto per via del fatto che non si poteva scegliere, installando Explorer 4.0 si sarebbe andati incontro a questa modifica, volenti o nolenti. Le proteste devono comunque essere state parecchie, perché la Microsoft ha deciso di tornare sui suoi passi. Explorer 4.0 manterrà dunque l'interfaccia classica di Windows come default, e lascerà all'utente la scelta di modificare le cose. In più, alla stregua di quanto fatto da Netscape, anche il browser targato Microsoft sarà disponibile da solo, senza client aggiunti di tipo e-mail o newsgroup. Lanciato ufficialmente il 30 settembre, IE 4.0 è previsto tre differenti pacchetti di installazione: minimo, standard e full. Quello minimo richiede circa 10 mega di spazio sul disco, e non conterrà Outlook ed il client per la lettura del newsgroup. JP

...E FA SPAZIO AL TAMAGOTCHI

Internet Explorer con il Tamagotchi incorporato? Sembra incredibile, ma è così: la Bandai, produttore del famoso pulcino virtuale, ha raggiunto un accordo con la Microsoft per includere una versione desktop di Tamagotchi nella release definitiva di Explorer 4.0. Si tratta di una versione più complessa del popolare giocattolo, che avrà anche la facoltà di

VOCI DI CORRIDOIO

UN DIAMANTE A 4 CARATI

Aaron vs Ruth è un titolo che non prende ispirazione, come si potrebbe pensare, da due personaggi biblici, bensì da due campioni del baseball americano (che è lo sport più seguito negli USA; poi viene il football, il basket e, infine, l'hockey). Naturalmente si possono guidare le rispettive squadre, ma i team presenti sono svariati, ciascuno dei quali si differenzia per la formazione: ogni giocatore è individuato non già da una serie di parametri che ne misurano il valore, bensì da un certo numero di statistiche che dovrebbero dare un'idea precisa riguardo alle sue potenzialità. Già nella schermata per mezzo della quale si può scegliere la formazione, si prova un senso di iracchia indescrivibile: normalmente si ha a disposizione una tabella riassuntiva delle caratteristiche di ciascun atleta, per mezzo della quale si possono agevolmente comparare le loro peculiarità, dopodiché si procede alla scelta della formazione. In Aaron vs Ruth questo non è possibile: occorre attivare una schermata per ogni singolo giocatore, cosicché dopo tre videate vi siete completamente dimenticati degli altri atleti e, a meno di non segnare su carta le statistiche di ognuno, finite per selezionare i giocatori a casaccio.

Arriviamo finalmente alla partita e, se prima c'era poco da ridere, ora non si rallegrerebbe neanche il Dupa davanti a "na pizetta" (con la "e" chiusa): per quanto riguarda il difensore, tutto ciò che dovete fare è scegliere il tipo di tiro (ce ne sono quattro disponibili e si

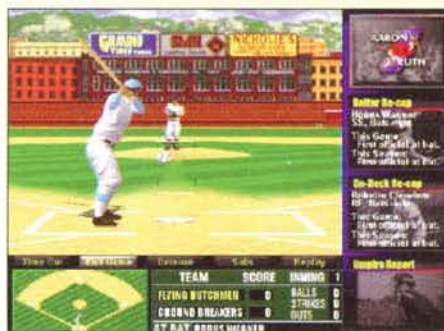


va dal lancio teso a quello curvo, ecc.), scegliere il punto in cui scagliare la pallina, dopodiché premere il fuoco. Il resto dell'azione si svolgerà come se voi non foste presenti: il battitore risponderà, e in caso di successo si metterà a correre, mentre i difensori attorno al diamante si daranno da fare per recuperare la pallina e lanciaarla agli uomini vicini alla base. Tutto qui? Tutto qui.

Quando rivestite i panni dell'attaccante, avrete la stessa voglia di ridere che ha il Silvestri dopo che perde a un gioco qualsiasi (angoli della bocca rivolti verso la terra, aneddotta inaridita, nervi a pezzi): dovete solamente decidere il tipo di battuta da effettuare e premere il pulsante al momento giusto: il battitore correrà per conto suo, come pure gli altri giocatori che si trovano eventualmente nelle altre basi.

Se vi dicessi che il gioco è tutto qui ci credereste? Bisogna sempre fidarsi del Bossetti, soprattutto in questi frangenti quando rileva che parlare di stadi differenti (oltretutto irrilevanti dal punto di vista pratico), team che non si distinguono l'uno dall'altro e amenità varie non ha assolutamente senso. Questo è tutto: se proprio volete giocare a un gioco del baseball, non dovete far altro che mettere un annuncio su un giornale e cercare un titolo per il Commodore 64.

Mauro Bossetti



IL SUONO SECONDO LABTEC

Non è necessario essere fanatici dei videogame per concordare con il fatto che disporre di un eccellente impianto audio, unitamente a una scheda sonora di buon livello, è un requisito fondamentale per poter apprezzare fino in fondo l'atmosfera che una colonna sonora può garantire: in effetti, dal momento che ormai qualsiasi scheda a 16 bit costa poco più di centomila lire, disporre di un paio di speaker di infimo livello fa a pugno con il buon senso. Se siete d'accordo con quanto ho fin qui affermato, allora sarete bene a considerare molto attentamente il ventaglio delle proposte di Labtec, un agguerrita azienda che ha in catalogo un ampio ventaglio di prodotti dedicati agli appassionati del suono; per quanto riguarda gli altoparlanti per computer, il punto di forza di Labtec è l'aver a disposizione prodotti dedicati sia al fanatico della perfezione sia a colui che, semplicemente, voglia sfruttare fino in fondo le potenzialità della propria scheda sonora. Le tecnologie sviluppate nei laboratori Labtec consentono di ottenere una qualità di riproduzione eccellente, unitamente a una distorsione estremamente contenuta: se proprio volete fare il "maranza", potete dotarvi del modello LCS-3210 e fare concorrenza al Silvestro (il cui subwoofer è ottimo anche come ventilatore): se invece vi accontentate di disporre di economici altoparlanti di elevata qualità, allora il modello LCS-1224 è sicuramente quello che fa per voi. Segnaliamo che alcuni modelli sono addirittura installabili in uno slot da 5" 1/4, per cui non dovrete più pensare di rinunciare al suono di alta qualità qualora abbiate problemi di spazio sulla vostra scrivania.

Labtec propone anche numerosi altri prodotti, fra cui citiamo un eccellente sistema integrato di cuffie e microfono, che consente fra le altre cose di ridurre al minimo la distorsione e il rumore di fondo durante la campionatura del parlato: con la recente diffusione dei programmi di riconoscimento vocale, impartire i comandi al computer non è mai stato così facile. Non parliamo poi di chi bazzica Internet e si diletta a parlare con utenti dall'altra parte del pianeta: dal momento che l'accessorio si attacca sia al modem che alla scheda sonora, inviare e ricevere messaggi parlari si rivela letteralmente uno scherzo.

Per ulteriori informazioni, vi consigliamo di consultare il sito www.labtec.com.

Mauro Bossetti



TUTTI A CANESTRO - A FIN DI BENE

Non ha molto a che fare coi videogiochi, ma è molto interessante lo stesso: qualcuno di voi si ricorda gli Harlem Globetrotters, la squadra di "pallacanestro acrobatica" che gira per il mondo sin dal 1927? Bene, si dà il caso che il popolarissimo gruppo stia per tornare in Italia (l'ultima volta che sono stati nel nostro paese risale all'89 - io c'ero), per l'occasione accompagnati dai personaggi animati del film Space Jam (il mix tra cartoni e gente vera con Michael Jordan) e da una serie di cantanti che eseguiranno diversi brani di grande successo. Il tutto avverrà a Milano il 23 di ottobre (un giovedì) al FilaForum di Assago - però, direte voi, a noi che ce ne... Ah! Innanzitutto i Globetrotters sono comunque molto divertenti e spettacolari e quindi dovrete chiudere il becco, inoltre la serata è stata organizzata a favore della ASM (Associazione Italiana Studio Malformazioni), l'associazione non-profit (e cioè non a scopo di lucro) che da oltre quindici anni lavora nel campo della ricerca e dello studio delle cause degli effetti congeniti, un problema che colpisce ogni anno in Italia circa 28.000 bambini. I fondi raccolti durante questa serata verranno utilizzati per il potenziamento delle attività scientifiche e assistenziali, in particolare del Telefono Rosso (che non è quello che si usa per chiamare Batman), la linea di consulenza telefonica gratuita sul rischio riproduttivo e sull'utilizzo dei farmaci in gravidanza, e dei quattordici Centri ASM che forniscono consulenza e assistenza medico-psicologica su tutto il territorio nazionale.

Insomma, si tratta alla fine di una serata molto interessante (gli Harlem Globetrotters sono davvero spettacolari) e a scopo di beneficenza: se aggiungiamo anche che l'ingresso è relativamente economico (dalle 20.000 alle 50.000 - i ridotti 15.000 - disponibili presso le rivendite abituali), allora non vi resta che alzarvi dalla sedia e andare a prendere uno (o due, o tre ecc.) biglietti. Buon divertimento!

Marco Auletta



MISSIONI AGGIUNTIVE PER IL FLANKER



Ho più volte affermato che Su-27 Flanker, il titolo della Mindscape/SSI, è uno dei simulatori di volo più realistici di tutti i tempi, e coloro che hanno apprezzato le sue indiscutibili qualità saranno lieti di apprendere che è appena uscito un mission-pack, contenente un ricchissimo pacchetto di missioni (dicasi centocinquanta!) e un upgrade del prodotto, che conferirà al titolo nuove eccitanti caratteristiche. Come prevedibile, la qualità delle missioni è eccellente, mentre con l'upgrade alla versione 1.5 è stato aggiunto il supporto al multiplayer (è consentita una connessione via rete locale fino a 16 giocatori, oppure è possibile cimentarsi in un entusiasmante head-to-head via Internet) e un editor di missioni ancora più potente di quello originario. Incredibile ma vero, pare proprio che l'intelligenza artificiale del nemico sia stata migliorata, per cui a questo punto è chiaro che tutti i possessori del simulatore della Mindscape non possono assolutamente fare a meno di acquistare il mission pack aggiuntivo. Particolare scontato ma che è sempre bene precisare: per godere di tutto questo benedidio è necessario disporre della versione 1.0 o 1.1 del simulatore di volo.

Mauro Bossetti

MELANZANE A COLAZIONE

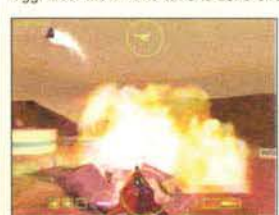
Chi non si ricorda di Rayman, il miglior platform game di tutti i tempi per PC, dotato di grafica coloratissima e strabiliante? Io sono particolarmente legato a quel gioco, dal momento che la sua recensione fu il mio primo articolo in assoluto per TGM; in ogni caso, resta il fatto che la difficoltà del titolo ha scoraggiato davvero molte persone, e se pensate che le cose siano cambiate con il pacchetto aggiuntivo di cui sto per parlarvi in queste righe, siete completamente fuori strada. Nel CD, che non richiede una versione precedente del titolo della Ubisoft, è presente sia il gioco vero e proprio, che svariati nuovi livelli aggiuntivi e altrettante ambientazioni. A dire il vero, dopo averci giocato qualche minuto siamo rimasti letteralmente scoraggiati dall'incredibile difficoltà dei livelli: riuscire a superare una schermata dopo decine di tentativi non è certo quel che si dice un'esperienza appagante. Ad ogni modo non pensate che i nuovi scenari costituiscano il fulcro del prodotto, dal momento che in realtà è l'editor di livelli a farla da padrone; semplicemente, potrete servirvi dei potenti tool che vi vengono messi a disposizione per creare dei livelli tutti nuovi, con grafica rifatta a vostro piacimento e via dicendo. L'engine lo conoscete (con un DX2/66 garantisce una fluidità incredibile e una qualità della grafica che anche oggi fa la sua scena), il gioco pure, per cui se volete dimostrare di poter far di meglio di quanto alla Ubisoft non abbiamo realizzato, oppure se vi sentite particolarmente creativi, buttatevi a pesce su "Rayman Designer".

Mauro Bossetti



IL GIOCO PIÙ BELLO DELL'UNIVERSO

Ho intitolato questa voce in modo così aggressivo, dal momento che per nessuna ragione al mondo dovette saltare queste righe. Era un tranquillo pomeriggio redazionale di chiusura numero quando, fra un bivacco e l'altro, Marco annuncia con aria incurante: "voglio provare il demo di questo Incoming, magari è un bel giochino". Risultato: tutta la reda con la bocca spalancata, ululati di meraviglia che si sprecano e, infine, decisione immediata di scrivere una voce di corridoio sul titolo. Sostanzialmente, questo Incoming assomiglia moltissimo a Extreme Assault: vi trovate a bordo di un elicottero (che può anche diventare un carroarmato) e avete il compito di distruggere tutto e tutti, in un impeto di cattiveria superiore addirittura a quello di Max quando perde a qualsiasi gioco. Fin qui, niente di nuovo: il punto è che, tecnicamente, Incoming annichisce letteralmente QUALSIASI titolo uscito fin ora per una scheda 3Dfx (potrete dire qualsiasi gioco uscito per un computer o una console), trovandosi su un altro pianeta perfino rispetto ai due titoli che avevano evidenziato maggiormente le potenzialità del chipset Voodoo, cioè Quake e, soprattutto, WipeOut 2097. Le due foto che potete vedere sono tratte dal rolling demo che abbiamo visionato e penso non ci siano dubbi riguardo all'affermazione di prima: entrando maggiormente nei dettagli, pensate a degli effetti di luce letteralmente incredibili (i vostri missili o raggi laser illuminano tutta la zona circostante in un arcobaleno di colori spaventoso) e una riproduzione del fumo e del fuoco che ha del miracoloso, oltre a essere pressoché indistinguibile dalla realtà. Finalmente c'è un gioco che utilizza veramente 65000 colori e non si limita a visualizzarne poco più di tremila! Inoltre, la fluidità dell'azione e delle animazioni (mi riferisco a quelle del fumo e del fuoco) è talmente strabiliante che, di fatto, questo Incoming ridicolizza qualsiasi titolo per le più potenti console sul mercato (è dubito molto che qualcosa del genere si sia visto addirittura nei coin-op). Vi assicuro che non sto esagerando affatto e, del resto, se pazienterete almeno un mesetto ci rifaremo vivi con maggiori dettagli.

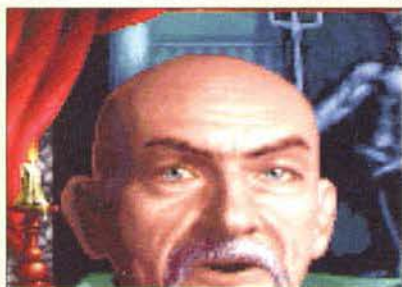


I produttori di Incoming sono i Rage, che già si sono distinti per il tecnicamente eccezionale Darklight Conflict; con Incoming hanno voluto comunicare al mondo qualcosa del tipo "i mortali usano le 3Dfx per rendere fluidi i loro giochi, noi per ottenere dei coin-op su un PC". Saluto.

Mauro Bossetti

SHADOWS OVER RIVA, FINE DELLA TRILOGIA DI ARKANIA

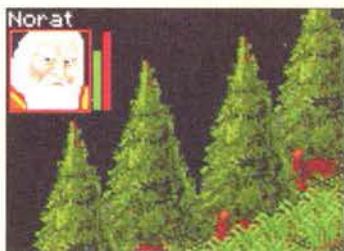
L'ultimo episodio della trilogia delle Terre del Nord è ambientato in quel di Riva, città costiera che ospita una folta comunità di loschi Holberkian. Con sei eroi costruiti usando il sistema di regole di Uno Sguardo nel Buio, il mitico gioco di ruolo tedesco creato dalla fantasia di Ulrich Kiesow e Werner Fuchs, dovrete investigare e sventare la minaccia di una creatura potentissima, Star Trail, l'episodio precedente della saga, fu nominato "gioco di ruolo dell'anno" nel 1994 da molte prestigiose riviste estere, e Shadows over Riva ne riprende lo stile, migliorandolo dove possibile. Ci sono dodici classi di personaggi, ognuno con attributi positivi e negativi (i classici "difetti"). Esistono poi le abilità speciali, che in casi particolari sostituiscono le normali caratteristiche. Alcune delle dodici classi possono lanciare magie, suddivise in categorie a seconda dello scopo (Fulminictus e Lightning Bolt sono due magie diverse, ma feriscono entrambe e quindi le troverete sullo stesso pannello). Il sistema di avanzamento è quello classico, a livelli e punti d'esperienza. Riva è una città tutta da esplorare e in breve vi toccherà uscire dalle mura e avventurarvi nelle zone circostanti. Utilissima l'opzio-



ne per definire una tattica di combattimento e farlo giocare automaticamente al computer, una cosa che per tanti anni abbiamo invocato dalla SSI ma che quelli, monolitici, non hanno mai voluto mettere nei giochi di AD&D.

Globalmente Shadows over Riva è un gioco dalla bellissima atmosfera. Buone anche le musiche, variabili a seconda dell'ambiente. La realizzazione tecnica non è al passo coi tempi, visto che la Attic, sviluppatrice del gioco, ha voluto mantenere la continuità con gli episodi precedenti e l'accessibilità alle macchine più lente (va bene anche su un 486 a 33 Megahertz). Se volete vedere miracoli lasciate perdere: io, da grande appassionato di Uno Sguardo nel Buio, mi posso ritenere soddisfatto. Piacerà a chi conosceva il sistema originale, e a quelli che amano i GDR pur non avendo un computer dell'ultima generazione. A proposito, le Terre del Nord vanno in soffitta ma Arkania continuerà, in futuro, con un'interfaccia tutta nuova.

Alessandro La Spada



TGM NEWS

connettersi al suo "pianeta virtuale" attraverso Internet per trarne notizie e informazioni. E' ormai chiaro, quindi, che il Tamagotchi ha conquistato anche il computer, dopo le centinaia di sili ad esso dedicati attraverso la rete, e la imminente versione CD-ROM del pulcino, che uscirà a Natale per opera della 7th Level.

JP

SONY AL TRAGUARDO DEI SEI MILIONI

La base installata della PlayStation in Europa dovrebbe raggiungere le sei milioni di unità entro il prossimo gennaio: è questo l'obiettivo Sony per il resto dell'anno. Uno stesso tipo di proposito era già stato fatto sei mesi addietro, ma ora le cifre parlano di un milione di console in più, segno che il successo della macchina Sony non accenna ad esaurirsi. A livello mondiale, esistono ormai oltre 20 milioni di PSX distribuite, di cui 8.5 milioni in Giappone, 4.4 milioni in USA e circa 5.1 milioni in Europa. La produzione delle macchine prosegue a ritmo incessante, tanto che ora vengono "sfornate" due milioni di console al mese. E per quanto concerne il software, le cifre parlano di circa 135 milioni di pezzi a livello planetario, di cui 30 milioni nella sola Europa. L'obiettivo finale è quello di raggiungere i 25 milioni di unità, come base installata hardware, entro la fine del 1998.

JP

AMERICA ONLINE ACQUISTA COMPUSERVE

In un complicato affare che ha coinvolto tre compagnie, America Online ha ricevuto in gestione la divisione Servizi Interattivi di CompuServe, il secondo più grande provider degli Stati Uniti, superando così quota 11 milioni di utenti, con l'aggiunta dei quasi tre milioni già legati a CompuServe. La terza compagnia coinvolta è la WorldCom, che ha acquistato CompuServe per oltre 1.2 miliardi di dollari per poi cederne la gestione ad AOL, nell'ambito di una serie di accordi che renderanno WorldCom il maggiore fornitore di servizi per network della stessa AOL. L'accordo apre la strada ad una forte espansione europea per AOL, visto che CompuServe possiede già delle solide basi in questo continente, sono già previsti iniziali investimenti di circa 75 milioni di dollari per andare alla conquista dell'Europa. Intanto, questa mossa mette decisamente pressioni sulle spalle della Microsoft e del suo Microsoft Network, il terzo provider degli Stati Uniti ora in posizione di decisa minoranza. Le azioni di AOL, in seguito alla notizia, hanno subito un robusto incremento del 14% circa.

JP

FINAL FANTASY VII VIAGGIA A RITMO DI RECORD

Tempo di lancio americano per Final Fantasy VII. L'epico titolo Square che ha già spopolato in Giappone, i dati ufficiali parlano di oltre 330.000 copie vendute solo nel primo week-end di disponibilità. Tradotto in denaro, ciò significa un incasso di circa 16 milioni di dollari, una cifra di gran lunga superiore a quella ottenuta dai film di maggiore successo, nello stesso periodo di tempo. Questo record supera quello da poco stabilito dalla Nintendo, con Star Fox 64. E' assai probabile che anche le vendite della console subiscano una robusta impennata in concomitanza con la distribuzione del gioco. Nel frattempo, la PlayStation compie due anni di presenza sui mercati occidentali, che la vedono ancora indiscussa dominatrice del settore.

JP

LA COREL VIAGGIA IN PERDITA

Terzo trimestre di esercizio fiscale in negativo per Corel, che riporterà perdite nette per 32 milioni di dollari. L'aspettativa era quella di un guadagno pari a 3 centesimi per azione. Questa discrepanza fa seguito a quella che si è verificata tra il volume degli ordini del trimestre (\$96 milioni) e l'effettivo fatturato (\$54 milioni). Ciò sarebbe dovuto a scarse vendite sul mercato finale, che hanno provocato aumenti di inventario presso i rivenditori. Per il trimestre passato, Corel aveva riportato profitti di 6 centesimi per azione, e un fatturato di quasi 100 milioni di dollari, con un incremento pari al 15%.

JP

LA VIRGIN ASSORBITA DALLA ELECTRONIC ARTS?

La Virgin Interactive è in vendita. Electronic Arts, Sega, GT Interactive e Spectrum Holobyte sono in prima linea per l'acquisto, e hanno tutte mostrato un interesse ufficiale verso la compagnia. Nessun acquirente potenziale ha però, per il momento, presentato un'offerta, anche se il prezzo di vendita dovrebbe aggirarsi sui 200-250 milioni di dollari. La qualità della Virgin risiede soprattutto nel nome Westwood Studios, ed in alcuni contratti di distribuzione per l'Europa con marchi quali LucasArts, Bethesda e Capcom. L'attuale forza lavoro del gruppo consta all'incirca di 550 unità. La Virgin Interactive attraverso un periodo economico assai difficile, ma non per questo è una compagnia poco stimata, tanto che sono diversi a volerla e gli stessi manager attuali fanno parte della lista degli acquirenti potenziali. In testa rimane comunque la EA, che ha dimostrato di sapersi muovere con successo più volte nel campo delle acquisizioni. La chiave di volta dell'affare sembra risiedere, oltre che nel prezzo di contratto, anche nel metodo di pagamento: pare che alla Viacom, la holding a capo del gruppo Virgin, intendano accettare soltanto contanti. Poche speranze quindi per GTI, che offrirebbe probabilmente azioni, e anche per Spectrum Holobyte, che dovrebbero attuare dei prestiti per suscitare l'interesse della Viacom. Migliori speranze per la Sega, che dispone invece di sufficienti liquidità. Comunque vada a finire, ciò che si verificherà assomiglierà molto probabilmente ad una pubblica asta, i cui primi rilanci dovrebbero avvenire da qui al prossimo mese.

JP

ARRIVA IL DVD REGISTRABILE

Vedrai cose che gli umani...
...possono solo immaginare.



BLADE RUNNER™

Programma e Manuale in italiano.

BLADE RUNNER

Le avventure fantascientifiche di questo autentico cult stanno per essere replicate sul tuo schermo.

E i replicanti sono già in agguato, pronti a tutto e sempre più difficili da smascherare.

Buona Fortuna...



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it



Qualità Interattiva.

ENCICLOPEDIA RIZZOLI 98

Ormai sembra sia scoppiata la moda delle enciclopedie su CD-ROM e, dal momento che avevo intenzione comunque di acquistare l'ultima release della Rizzoli, ho avuto la bella idea di buttar giù quattro righe riguardo al prodotto. Sostanzialmente, un'enciclopedia si può valutare mediante due parametri: l'interfaccia, che consente di accedere ai dati, e la completezza del materiale presente. Cominciando dalla prima, direi che il giudizio che mi sento di esprimere è poco più che discreto: anzitutto ho riscontrato diversi malfunzionamenti in più di una circostanza e, in ogni caso, il look avrebbe potuto essere notevolmente migliorato, come pure l'accesso alle varie opzioni, che di tanto in tanto costringe a furiose navigazioni solo per trovare ciò che fa al caso proprio. Per quanto riguarda i contenuti, invece, l'Enciclopedia si è rivelata un ottimo strumento di ricerca, sebbene il meglio di sé lo dia nei campi espressamente previsti dai redattori, e cioè il corpo umano e la geografia, ambiti in cui la trattazione è arricchita da molte immagini illustrative.

Perché dovrete comprare un'enciclopedia su CD-ROM anziché su carta? Anzitutto perché la prima costa un ventesimo della seconda (il prezzo di listino è di sole 99.000L) e, inoltre, perché uno strumento multimediale di questo tipo si avvale dell'ausilio del computer per offrire strumenti semplicemente impossibili per la carta: al di là della presenza di suoni e immagini filmati sono generalmente di buona qualità, considerate la possibilità di effettuare ricerche in moltissimi argomenti (come la storia, la filosofia, l'economia, lo sport...), ciascuno dei quali suddiviso a sua volta in svariate voci che rendono uno schermo trovare ciò che si sta cercando. Pensate alla possibilità di effettuare una ricerca sulla filosofia antica: con un'enciclopedia tradizionale sareste semplicemente lasciati in balia del destino, mentre con il prodotto di cui vi parlo in queste righe in quattro e quattr'otto avrete sott'occhio l'elenco di tutti i filosofi di un preciso periodo. Non manca ovviamente la possibilità di copiare il testo visualizzato, oppure di stamparlo direttamente.

Dulcis in fundo, a tutti i possessori dell'Enciclopedia Rizzoli 98 viene offerta la possibilità di aggiornare automaticamente le voci attraverso il collegamento al sito dedicato: dodici mesi di aggiornamento gratuito sono sicuramente un bell'omaggio che verrà apprezzato da tutti coloro che guardano con diffidenza un acquisto di tale prodotto per la paura che nel giro di poco tempo il materiale non risulti più d'attualità. In sintesi, il titolo si è rivelato di buona qualità, seppur penalizzato da un'interfaccia che non sempre funziona come dovrebbe. I requisiti di sistema sono: Windows 3.1 o 95, 16 mega di memoria, uno spazio sull'hard disk praticamente nullo, e un lettore di CD almeno a 4X (con il mio 8X sono andato benissimo).

Mauro Bossetti



PENTIUM UPGRADE

Il problema principale a cui andavano fino ad ora incontro coloro i quali avessero deciso di aggiornare il proprio processore, consisteva nell'impossibilità di portare un bus esterno da 50MHz a una frequenza di 66MHz. Oggi Evergreen Technologies ha risolto tutti i problemi: il suo sistema di upgrading si chiama MxPro Processor e contiene innanzitutto istruzioni per aumentare il bus esterno di sistemi a 50 e 60 MHz. Il gioiello di Evergreen costa 499 dollari, si chiama PR2-233, è basato su una tecnologia AMD K6 MMX 233MHz ed è in grado di trasformare tutti i sistemi Intel Pentium da 75 a 133MHz. Il risultato è un qualcosa che funziona al doppio delle prestazioni di un 75MHz. Chiaramente l'upgrade richiede un sistema di partenza che supporti processori con un bus di 66MHz, e necessita di sostituire il BIOS originale con quello della Evergreen. L'azienda rende poi noto che presto (si parla di Maggio) saranno disponibili kit di aggiornamento per processori a 166 e 200 MHz. La stampa d'oltre oceano ha già appreso la notizia con entusiasmo ma le primissime recensioni del sistema non hanno giustificato il prezzo di 499 bigliettoni. Infine, poiché non è tutto oro quello che luccica, presso il sito www.everttech.com si può trovare una lista di sistemi non compatibili con l'oggetto in questione e una serie di tool per arrangiare diversi tipi di configurazioni al fine di consentire il non facile salto di qualità. Comunque non temete: sembrerebbe infatti, stando alla documentazione on-line, che per aggiornare il BIOS e compiere l'upgrade bastino solo quindici minuti. Buona fortuna.



ME

IL JOYSTICK PER ANTONOMASIA

Un tempo i videogame si "pilottavano" con una manopola e con un bottone... Poi cominciarono a vedersi joystick a due pulsanti, a tre più auto-fire, fino agli ultimi prototipi ipertecnologici. Gli stessi giochi ora richiedono una feroce abilità da dattilografo e non tutti amano cimentarsi alla cieca con una severa keyboard. Anche se costoro a mio parere farebbero meglio ad approfondire la loro tecnica (se non altro perché una volta imparato si può smettere non poco...) da oggi, grazie a Thrustmaster, una delle più famose aziende del settore joystick e periferiche di controllo, si può tornare alla vecchia "manopola" anche per giocare a Quake e soci. Si chiama Weapons Control System Mark II ed è l'ultimo nato a casa Thrustmaster: si tratta di un manopoloido (segnare il neologismo, prego) con sei pulsanti e uno speciale "rocker switch" a tre vie. Apparentemente il nuovo nato sembrerebbe simile a molti prodotti del settore ma TM assicura che il suo ha una marcia in più. Ognuno dei sei bottoni può essere programmato per lanciare segnali joystick o comandi da tastiera (macro comprese). Ogni pulsante può lanciare inoltre tre segnali diversi a seconda della posizione del rocker switch. Non soddisfatti, potrete ancora collegare il nostro vecchio joystick al nuovo sistema TM ottenendo quindi un sistema a due manopole in grado di offrire un numero impressionante di possibilità: facendo i dovuti calcoli risulta che si potranno gestire, udite udite, 42 comandi diversi! Spaventati? Niente paura, non sarà così difficile gestire una simile mole di segnali: con un apposito software, in bundle con la periferica, programmare WCS per i più famosi giochi in circolazione sarà un gioco da ragazzi. Per gli amanti dei simulatori di volo ma anche per tutti gli altri sfegatati smanzoni, questa è una novità da tenere sott'occhio!



ME

IL JOYSTICK CHE TE LO SENTI IN MANO

Il titolo di questo box è chiaramente un capolavoro d'arte moderna, anche se in questa sede mi sento di declinare ogni responsabilità in riguardo visto che mi è stato prontamente suggerito dal Ciccio (che per voi che non sapete come vanno le cose coi soprannomi, sarebbe il Silvestro) il fatto è che ci chiamiamo "Ciccio" a vicenda... NdSS). Vi avevamo già parlato di quel piccolo capolavoro che è il SideWinder Force Feedback Pro di Microsoft, ma avendolo soltanto visto e provato di sfuggita all'E3 di Atlanta. Ora ne sappiamo invece molto di più, in virtù di un'esauriente prova su strada con diversi giochi e alcuni demo realizzati all'uopo per meglio dimostrare le potenzialità di questo mostro. E non lo chiamo mostro a sproposito, visto che questo imponente macchinario è dotato di un microprocessore a 16-bit da 25MHz, 2KB di RAM e una memoria ROM che contiene 32 "effetti" predefiniti: pensate che a livello di prestazioni pure, questo joystick è addirittura più potente di una console come il SuperNES! E avreste dovuto vedere le nostre facec quando ci siamo resi conto che la feritoia circolare posizionata su un fianco dell'oggetto altro non era che la ventolina di raffreddamento! Tutto ciò ha implicato uno sviluppo del tutto nuovo per la comunicazione dei dati tra il PC e questo joystick, che infatti non utilizza la solita connessione seriale ma la velocissima interfaccia MIDI, evitando problemi di latenza (ovvero un'eventuale ritardo nella risposta del joystick alle sollecitazioni del gioco). Ma le meraviglie tecniche non sono ancora finite: pensate che per verificare la presenza della mano sulla cloche, esiste una videocamera ottica miniaturizzata a raggi infrarossi posta proprio sotto la leva. In pratica questa rimane "mascia" finché non ci mette la mano sopra, al che improvvisamente si indurisce: questo meccanismo è perfettamente esemplificato dalle parole della PR Microsoft che è venuta a presentarci il Force Feedback Pro, la quale ci ha fornito un'imbaccata preziosissima dicendo "quando lo prendi in mano si raddrizza" (ragazzi, vi assicuro che restare seri è stato veramente duro per tutti... NdSS). Ovviamente questo capolavoro elettronico è del tutto configurabile e contiene più tasti di quanti ne potrete usare utilizzando solo due mani, e dispone già di 30 profili relativi ai giochi più famosi. La leva è ovviamente ergonomica e tenerlo in mano dà proprio una bella sensazione (il joystick, il joystick...), anche se l'intero affare è piuttosto ingombrante e richiede un'alimentazione autonoma, con il fastidio arrecato da una spina supplementare. In ogni caso verrete ripagati con un coinvolgimento eccezionale, che le prime volte vi lascerà davvero a bocca aperta. Colpi d'arma da fuoco, scontri, esplosioni, resistenze di qualunque genere, forza di gravità: il Force Feedback Pro rende indiscutibilmente l'esperienza di gioco qualcosa di incredibilmente realistico. Inclusi nella confezione, al non modico prezzo di 319.000 lire, ci sono anche InterState '76 e MDK: Mission Laguna Beach. Sembra che questo tipo di tecnologia sia destinata a diventare uno standard, visto che già all'E3 erano svariati gli stand che utilizzavano il nuovo Sidewinder, e pare che a partire da Natale non se ne potrà più fare a meno. Vi consiglio quindi di prendere in mano la situazione, anche perché l'affare si sta ingrossando.



Jacopo Prisco

TGM NEWS

La Sony presenterà un proprio modello di DVD riscrivibile al prossimo Comdex autunnale, e comincerà a commercializzarlo a partire dal mese di novembre. La compagnia giapponese, assieme a diversi partner tra cui HP, Philips e Mitsubishi, sta cercando di sviluppare uno standard alternativo al DVD, per via della sua insoddisfazione nei riguardi di un formato poco capace e non ben accolto dall'industria. Avremo così il DVD di tipo RAM e quello di tipo RW, che non saranno compatibili fra loro, ma i cui lettori potranno entrambi leggere dischi di tipo DVD-ROM. Il modello studiato da Sony è in grado di archiviare 3GB di dati per lato, mentre il DVD-RAM si ferma a circa 2.4GB. I modelli che supporteranno quest'ultimo standard usciranno entro fine anno, e saranno prodotti da Hitachi, Toshiba, fra gli altri, con costi vicini agli 800 dollari. Ma non finisce qui: la Sony ha già annunciato che stima di poter portare la capacità del DVD-RW fino al limite dei 4.7GB per lato. La possibilità di disporre di un formato che può essere modificato e migliorato è forse la chiave per capire i motivi di questa "dipartita" del colosso nipponico dal gruppo di supporto del DVD.

LA MICROSOFT ROMPE CON JAVA

La Microsoft ha deciso di rimuovere completamente dal proprio sito Internet ogni traccia di applets Java, per presunte ragioni di "performance" e "compatibilità". Il processor durerà da 30 a 60 giorni e si concluderà con la rimozione di circa 600 applets, nell'ambito di una più generale ristrutturazione del sito, che comprenderà anche la riduzione dell'entità massima di ogni pagina a 60K. La decisione non sembra venire dai massimi dirigenti della compagnia, anche se è giunta notizia del fatto che lo stesso Bill Gates abbia insistito per rimuovere una applet dalla sua pagina personale. Secondo l'opinione del responsabile del sito microsoft.com, ciò che viene fatto oggi con Java si può riprodurre con l'HTML e un po' di scripting, guadagnando sul fronte della performance. In più, le applets non girano allo stesso modo su piattaforme diverse, e dunque presentano un'incognita variabile che si desidera eliminare. Non sono ovviamente mancate le reazioni dai creatori e dai sostenitori del Java, che accusano Microsoft di fare di tutto per soffocare lo sviluppo del linguaggio. Effettivamente, l'atteggiamento della compagnia di Redmond è sempre stato ostile al Java, che la Sun vorrebbe cercare di proporre persino come alternativa a Windows. Basti ricordare l'introduzione di ActiveX in Internet Explorer, e le continue polemiche sul fronte Javasoft. Questa presa di posizione finale è quindi soltanto l'ultimo episodio di una serie di avvenimenti che stanno, progressivamente, chiudendo al Java le porte degli ambienti e delle applicazioni targate Microsoft.

AMELIO TORNA A PARLARE DI APPLE...

Gilbert Amelio torna a parlare di Apple, nel corso di un'intervista tramite la quale ha espresso le sue opinioni sul comportamento di Steve Jobs e, più in generale, della compagnia dal momento della sua dipartita. Amelio ha duramente criticato le decisioni operate nel campo dei cloni, soprattutto in merito all'allontanamento di Motorola. Riguardo a Jobs, ha favorevolmente accolto la sua decisione di non assumere (fino a quel momento) la carica di CEO, definendolo una "cheerleader" e non un manager. Amelio ha a questo proposito spiegato ancora una volta i motivi del richiamo del co-fondatore di Apple, elogiando il suo carisma ma sottolineando quanto egli sia poco adatto a svolgere mansioni di management, ovvero quelle richieste dalla posizione di CEO. In quanto ad un suo successore, Amelio vede di buon occhio proprio il candidato numero uno, Bill Campbell della Intuit, il quale sembra però aver già rifiutato la proposta. Quanto al suo futuro, l'ex CEO è ancora incerto, ma assicura che resterà nel campo dell'alta tecnologia e che farà qualcosa di veramente nuovo.

...E JOBS VIENE NOMINATO CEO AD INTERIM

E pochi giorni dopo le esternazioni di Amelio, Steve Jobs è stato nominato CEO di Apple ad interim, e sarà quindi alla guida della compagnia sino alla nomina di un suo sostituto. Dopo una grandinata di nomi e smentite, di proposte e rifiuti, quindi, colui che è il leader effettivo della compagnia già da alcuni mesi viene quindi, e finalmente, investito di una alta carica ufficiale. L'idea generale formata attorno ad Apple è che sarà molto difficile trovare qualcuno disposto ad accettare la carica di CEO, poiché molte decisioni fondamentali sono già state prese da Jobs in questi mesi, e quindi sembra che l'eventuale nuovo CEO avrebbe poca libertà d'azione e sarebbe poco più che una figura di supporto per lo stesso Jobs, e non il contrario come dovrebbe essere. Resta comunque ferma l'intenzione della società di nominare un CEO effettivo prima della fine dell'anno.

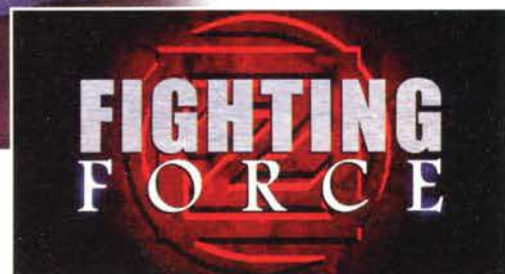
WINDOWS 98 RITARDA ANCORA

Nuovi ritardi per la prossima versione di Windows: inizialmente previsto proprio per l'autunno di quest'anno, il sistema operativo di casa Microsoft non vedrà la luce nella release 98 prima del secondo trimestre del prossimo anno, mentre il progetto originale ne prevedeva l'uscita alcuni mesi prima. Il motivo di questo ulteriore ritardo è legato alla volontà di inserire in un unico pacchetto la possibilità di upgrade sia per gli utenti Windows 95 che gli utenti Windows 3.1. Quest'ultimo upgrade non avrebbe dovuto essere rilasciato nei piani originali, che dopo sei mesi rispetto alla release destinata all'upgrade da Windows 95, in seguito alla notizia, le azioni Microsoft hanno perso quasi 8 punti nella quotazione di Wall Street.

DELP

Qui è la Fine del Mondo!

EIDOS
INTERACTIVE



Manuale in italiano.

FIGHTING FORCE

Come se non bastassero tutti i problemi di questa terra, ora ci si mette anche quel pazzo di Dr. Zeng, una specie di guru persuaso di essere investito di una missione: distruggere il pianeta.

...BISOGNA FERMARLO!!

MANUALE IN ITALIANO CD-ROM
€ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

HO BISOGNO DI SPAZIO...



Navigando qua e colà nel cyberspazio mi sono imbattuto in una nuovissima pagina dedicata all'ottimo gruppo "Ezio e le Storie Tese". La notizia, più conforme al target di The Music Machine che a quello usuale di questa rubrica, mi serve per parlare di un argomento assai interessante che tosto andrò a sviscerare. Il sito è carino, con musica degli EELST in sottofondo e link interattivi dedicati alla vasta produzione, musicale e non, del mitico complesso: ci sono testi e accordi delle canzoni così come aree dedicate a Cordialmente Punto G (la trasmissione in Radio) e alle attività più strambe del complesso. Il tutto, e qui veniamo alla questione che preme raccontare, è ospitato in uno spazio gratuito concesso da una azienda italiana, la Logicom. Creare pagine su Internet non costa molto, ma non tutti i perditempo telematici hanno in tasca 300.000 lire per comprarsi "un mega" di spazio sulla rete. All'indirizzo www.logicom.it è ormai tradizione offrire spazi gratuiti a giovani volenterosi con la smania dell'editoria elettronica. Basta compilare un piccolo form per avere 512Kb su cui scaricare le proprie pagine in HTML. E se siete tipi difficili e vi serve di più, allora potreste andare da un pioniere del

settore: all'indirizzo www.geocities.com potrete diventare cittadini di una comunità virtuale: basta occupare un indirizzo libero, disponibile in una delle molteplici aree della comunità, e il gioco è fatto. Desiderate per esempio dedicare i vostri sforzi al mondo dei videogame? Andate nell'area "games" e costruitevi la vostra homepage: avrete a disposizione fino a due MB di spazio! Se vi serve un indirizzo di posta elettronica, Geocities ve lo fornirà, se ve ne servono svariati potrete fare un salto a www.starmail.com oppure a www.rocketmail.com, o ancora a www.hotmail.com, altrimenti a <http://netaddress.usa.net/NA/Subscribe/Step1>, o infine a www.freenet.hut.fi. Se tutto ciò non vi dovesse bastare... in questo caso fate un salto su un motore di ricerca e interrogatelo con le parole "free home pages": tra i quasi quattro milioni di documenti che troverete, qualcosa di certo farà al caso vostro, almeno spero...

ME

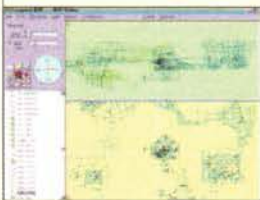
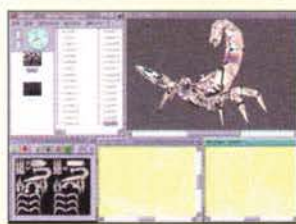
ACCELERAZIONE GRAFICA: CURVATURA 6

Number Nine Visual Technology Corp. ha recentemente annunciato di aver ricevuto riconoscimenti per essere stata una delle compagnie cresciute più velocemente nel New England. Number Nine risulta tra le prime cinquanta aziende del settore e il suo nome entra nella classifica Top 500 degli Stati Uniti. Questo è il risultato dell'alta qualità dei prodotti firmati Number Nine. La recente Revolution 3D, un potentissimo acceleratore grafico, si è meritata il "Best of Byte Award", premio che arriva alla Number Nine come un dono per il quindicesimo anno di presenza sul mercato. La Revolution 3D è stata giudicata la scheda più veloce (delle trenta testate) nelle performance 2D e si è rivelata raggiungibile nel 3D solo dalle schede specifiche (quelle dedicate ai giochi, per intenderci). Ma allora andiamo velocemente a vedere cosa bolle in pentola in questo settore così importante di questi tempi. Le novità sono sostanzialmente le seguenti. Nvidia ha da poco introdotto il suo superbo RIVA 128, definito Real-time Interactive Video and Animation Accelerator. In pratica si tratta di uno dei più recenti e sofisticati sistemi studiati specificamente al fine di fornire la massima accelerazione grafica ai giochi e alle applicazioni che sfruttano Direct3D. RIVA 128 con la sua tecnologia a 0,35 micron 5LM, è in grado di dare il massimo realismo e, grazie al suo sistema di accelerazione a 128-bit, sfoggia un altissimo frame rate 3D, così come garantisce ottime prestazioni nel 2D e nell'accelerazione VGA e video: il tutto in un solo chip, una vera rivoluzione che permetterà una eccezionale gestione del multimedia. Cambiando scena, passiamo a casa Matrox: sarà presto disponibile in America un nuovo upgrade per Mystique e Millennium, si chiama Matrox M3D e promette una risoluzione di 1024x768 in giochi come HexenII o Ultim@te Race. Basata su un processore PowerVR PCX2 di Nec Electronics, una nuovissima tecnologia che permette, tra le molte funzioni, di rimpiazzare il processo noto come Z-Buffering con un nuovo sistema denominato Image Synthesis Process. M3D ci farà godere di nuovi filtri bilineari, effetto fogging, texture con anti-aliasing e dithering, usando colori da 24-bit a 16-bit. Si parla di 40 milioni di pixel al secondo su un Intel Pentium Pro 200. L'upgrade funzionerà anche con la recente Rainbow Runner, la serie di prodotti Matrox dedicati al video-editing, e promette nuove utilissime funzioni anche in questo settore.



NEL MONDO DI QUARK

Piero Angela questa volta non c'entra e neppure l'Aria di Bach: Quark, acronimo di Quake Army Knife, è un editor di livelli per il devastante e famoso titolo della id Software. Perché ve ne parlo? Non bastava lo speciale sul Quake editing del Silver Disk? In verità Quark è un programma che vale la pena di menzionare e ora capremo insieme tutti i perché. Nato dalla prolifica mente di uno studente di matematica della svizzera francese, Armin Rigo, Quark è arrivato in una cascata di upgrade alla versione 3.91. Probabilmente, mentre leggete questo articolo, Armin avrà già sfornato qualche nuova versione: il ragazzo ci sa davvero fare. A tuttora Quark si presenta come un pacchetto di programmi in grado di creare una vera e propria patch, con tanto di livelli, mostri, texture e suoni. Si può usare naturalmente per compilare l'ormai conosciuto Quake C, grazie al quale è possibile programmare il comportamento di ogni mostro o oggetto del mondo che andiamo a creare. L'utilizzo delle librerie OpenGL permette inoltre di avere una funzionale preview 3D del lavoro che consente una navigazione dei livelli senza lanciare Quake. Ma se all'inizio questo Quark non era altro che un valido concorrente dei vari programmi di questo tipo, adesso come adesso la sua potenza sta aumentando in modo impressionante, tant'è che il sito ufficiale (<http://www.planetquake.com/quark/index.shtml>) è in continuo aggiornamento e i download del file .zip di 666 Kb (strano numero...) sono sempre più lenti. L'ultima release comporta grandi miglioramenti nelle applicazioni delle texture e nella gestione di oggetti interni: addirittura gestisce quasi senza problemi i file di Hexen II, anche se al momento ho riscontrato qualche problema nella gestione della palette (ma ci sono stato troppo poco per poterlo dire con sicurezza). Nelle foto potete vedere la gestione del modello di uno scorpione, estratto dal file.pak della demo di casa Raven. Inoltre Rigo ha programmato un apposito qbsp (uno dei tre fondamentali programmi per compilare i livelli) che gestisce al meglio i calcoli dei vertici poligonali dell'ambiente Quark. Il tutto è davvero semplice da usare, grazie anche all'ottima opzione "import wizard" che consente di smontare qualsiasi



cosa che abbia a che fare con Quake per utilizzarne le parti in un collage personalizzato. Inoltre Armin Rigo è una persona eccezionalmente disponibile e se non si trova risposta ai propri dubbi nelle innumerevoli pagine on-line o nella documentazione dell'editor, lui è pronto a rispondere alle consultazioni elettroniche che numerosi seguaci gli spediscono in continuazione. Se volete quindi un editor facile e completo, questo è quello che finora mi ha più colpito e non è da escludere che la sua potenza aumenti e si estenda agli sviluppi futuri di casa id.

ME

UNA VITA AL VOLANTE

E' indiscutibile che periferiche di vario genere come il Sidewinder Force Feedback che vi presentiamo in queste stesse pagine rendano l'esperienza di gioco quasi "totale", ma anche senza andare così lontano a livello di tecnologia, in questo periodo stiamo assistendo all'evoluzione (tecnica, costruttiva e perché no, estetica) di altre periferiche più tradizionali come i volantini con pedaliera. Questo Top Gear, prodotto da Logic 3, distribuito da Teknos Trading e presentato ufficialmente in questi stessi giorni al SMAU, è l'esponente più moderno di questa categoria, e vanta 8 pulsanti di fuoco, 8 cursori di direzione, un rapporto di movimento che può essere modificato a piacere, un pannello di controllo LCD, la manopola del cambio e una tecnologia di autocentrimento. I modelli esistenti sono due, che si differenziano praticamente soltanto per la presenza dell'LCD e dei tasti programmabili, e costano rispettivamente 209.900 (Top Gear) e 239.000 (Top Gear Pro). Esiste anche un modello per le console che incorpora tre connettori differenti per adattarsi a tutte le macchine dominatrici del mercato, anche se questo vi interesserà poco visto che qui si parla di PC: con questo avrete capito che non mi rimane altro da aggiungere, per cui saluto Larss, la mamma e tutti gli altri.

Jacopo Prisco



TGM NEWS

SEGA DURAL: ECCO LA VERITÀ

Dopo mesi di speculazioni, Dural può finalmente parlare per bocca della sua specifiche tecniche, che lasciano decisamente a bocca aperta e fanno presagire un roseo futuro per la grande "S". Ecco dunque i dati ufficiali della console, tratti direttamente dai manuali tecnici per sviluppatori.

CPU: Hitachi SH-4, 200MHz, 32-bit con floating point a 64-bit. Si tratta di una CPU che ben si adatta all'utilizzo per la grafica 3D, e che ancora non è in produzione.

Grafica: il chipset PowerVR PCX2 della NEC, capace di oltre 1,5 milioni di poligoni al secondo con effetti di mip-mapping, filtering, fogging e via discorrendo. La scheda supporta gli standard OpenGL e Direct3D, cosa che renderà facile operare conversioni da e per PC. Sulla carta si tratta di un chipset addirittura più performante della scheda da coin-op Model-3, almeno a livello di ploygon count, anche se questa rimane di gran lunga superiore in fatto di resa grafica.

Suono: il chip ARM-7 della Yamaha, capace di 64 canali simultanei e di offrire una vasta gamma di effetti DSP. Il chip utilizza ben 36.000 transistor e ha una velocità di clock pari a 45MHz.

Letto CD, la grande novità non sta tanto nella velocità di rotazione, 12X, ma nella compatibilità con un sistema custom di incisione del CD sviluppato apposta per Dural, che consentirà di commercializzare dischi argentati dalla capacità di 1 gigabyte.

In più, grazie al fatto che Dural sarà basato sul sistema operativo Microsoft Windows CE, un modem, un mouse e una tastiera sono già in cantiere, segno che si tratterà di una macchina multimediate e non solo di una console. Precedenti exploit del genere (CD-I, Pippin) non hanno avuto grande successo, ma con il nome Microsoft di mezzo è lecito attendersi di tutto.

La RAM principale sarà di 8MB, con 2MB supplementari per l'audio. L'uscita prevista? Si parla, ottimisticamente, per l'autunno del prossimo anno.

JP

L'INTEL RIVOLUZIONA I CHIP DI MEMORIA?

La Intel ha annunciato di aver sviluppato una nuova tecnologia per la produzione di chip di memoria, che consentirà di inserire in ciascun transistor 2 bit di dati e non 1 come accadeva finora. Il primo chip che sfrutta il meccanismo è di tipo flash memory ed ha una capacità di 64 megabit. In pratica, per ognuna delle celle di memoria di cui il chip è dotato, l'informazione contenuta è doppia rispetto al normale, cosa che consente di produrre chip più capaci abbattendo i costi. Il chip viene offerto a circa 32 dollari, anche se naturalmente dovrebbe calare vistosamente di prezzo da qui all'anno prossimo. Il suo utilizzo è rivolto principalmente a registratori digitali, set-top box e telefoni cellulari, ma presto verrà introdotto nei mercati tradizionali, a partire dai network e dalle reti locali. La Intel stima di poter distribuire da 1 a 10 milioni di pezzi del nuovo chip entro il 1998. L'intero mercato della flash memory dovrebbe raggiungere un volume pari a 9 miliardi di dollari da qui al 2001.

JP

L'E3 TORNA A LOS ANGELES

La decisione di trasferire l'E3 (Electronic Entertainment Expo) ad Atlanta era arrivata per motivi di affluenza, visto che le strutture Losangeline non erano in grado di accogliere l'atteso volume di pubblico dell'edizione '97. Una decisione che è arrivata però poco gradita ai più, e che ha destato notevoli perplessità e un certo calo d'interesse. Così, al termine del contratto che lega l'organizzazione della fiera alla città della Georgia, l'E3 tornerà a casa, a Los Angeles, dove nel frattempo le strutture dell'LA Convention Center si saranno ampliate a sufficienza. La convention sarà capace di generare un giro d'affari, per i soli alberghi, di oltre 80 milioni di dollari, ed in virtù dei minori costi legati alla presenza delle software house (la maggior parte delle quali ha sede proprio in California), il volume di visitatori dovrebbe lievitare oltre le 50.000 presenze (ad Atlanta non ha superato le 35.000). L'E3 si tratterà a Los Angeles, secondo gli accordi finora stretti, almeno fino al 2004.

JP

LA ID DOPO QUAKE 2

Si chiamerà Trinity, e sarà il gioco che nascerà dall'esperienza dei due Doom e dei due Quake. Il gioco è ancora tutto sulla carta, anche perché alla id stanno ancora occupandosi degli ultimi preparativi per l'uscita di Quake 2, ma già ci sono discussioni sul nuovo engine grafico e sull'hardware necessario per supportarlo. L'engine sarà in grado di fornire un incredibile livello di dettaglio grazie ad effetti di rendering delle superfici ed ad altri effetti volumetrici come nuvole e fenomeni atmosferici. Pare che la Activation, che si è già accaparrata Quake 2, stia già cercando accordi con la id per la pubblicazione del gioco, che in ogni caso non vedrà la luce prima del 1999 inoltrato.

JP

SCAVENGER E GT INTERACTIVE IN GUERRA!

Aria di guerra legale tra la GT Interactive e uno dei suoi sviluppatori esterni, la Scavenger. Responsabile di titoli come Scorch e Amok, la Scavenger ha minacciato di portare la GT in tribunale per una causa da 100 milioni di dollari, basata sul mancato rispetto di vincoli contrattuali. La GT ha subito reagito assicurando che una simile causa sarebbe stata impertinente e infondata, e anzi ha dichiarato che il comportamento della stessa Scavenger era stato poco corretto, per via dei lunghi ritardi nella pubblicazione dei giochi. Inoltre, la GT avrebbe già investito ingenti somme nei progetti targati Scavenger, e si parla di circa 3 milioni di dollari tra marketing e promozione per il solo Into the Shadows. In seguito a questi

JP

TGM NEWS

avvenimenti la GT avrebbe contattato i vertici della Scavenger per avvertirli della precaria situazione: dopo sette mesi di assoluto silenzio, il team di sviluppo ha poi risposto in questo modo. La GT promette battaglia e assicura che, se in tribunale si dovrà agire, è pronta a sfoderare tutte le sue armi per far affiorare la verità.
JP

ANCORA LICENZIAMENTI ALLA APPLE

L'ultimo nome italiano nelle alte sfere della Apple lascia e se ne va: dopo la cacciata di Marco Landi, è ora la volta del vicepresidente del marketing Guerrino De Luca, che ha rassegnato le dimissioni dalla compagnia probabilmente perché non soddisfatto della gestione Jobs. Riconosciuto come una delle migliori figure nel suo campo, De Luca è la prima "vittima" illustre del trattamento Jobs. Ma altri licenziamenti sembrano essere nell'aria: ci saranno svariati rivolgimenti in diverse aree tecniche, con alcuni ricollocamenti e altre perdite, anche se la compagnia ancora non ha fornito dati o stime ufficiali.
JP

L'IBM INVENTA I MICROCHIP AL RAME

La IBM ha dichiarato di aver scoperto una nuova strada per la produzione dei microchip, in particolare riguardo alle connessioni interne dei semiconduttori: niente più alluminio, ma rame. Il problema della conduzione interna è da tempo allo studio, e sembra che le potenzialità dell'alluminio siano giunte al loro ultimo confine: alla IBM affermano che, abbattuti questi limiti, sarà presto lecito aspettarsi livelli di performance finora impensabili. Wall Street ha accolto con fiducia queste dichiarazioni, tanto che le azioni della IBM sono salite di quasi 6 punti. La struttura odierna dei microchip prevede un wafer di silicio, ove sono posizionati i transistor, i quali sono "cablati" tramite alluminio. Il processo di modernizzazione e miniaturizzazione delle CPU ha però spinto questo materiale verso i suoi limiti strutturali. Il rame offre prestazioni di conduzione e stabilità molto maggiori, anche se è difficile da trattare in dimensioni tanto piccole e potrebbe generare negative reazioni con il silicio. La ricerca su questi problemi va avanti da quasi 10 anni, e solo 2 anni fa si è arrivati alla soluzione, che è in fase di testing tuttora. In una sola settimana, quindi, il design strutturale dei microchip risulta ridisegnato: soltanto pochi giorni prima di questa notizia, infatti, la Intel aveva abbattuto il limite di 1-bit per transistor, riuscendo ad includerla finalmente. La tecnologia al rame sarà presto implementata nella produzione di CPU, per poi allargarsi a materiale meno nobile come ad esempio i banchi di memoria. I primi modelli dovrebbero raggiungere il mercato nei mesi iniziali del 1998.
JP

VOODOO RUSH, OVVERO L'IMBARAZZO 3DFX

La 3Dfx Interactive ha deciso di offrire una sostituzione gratuita delle daughterboard dotate del chipset Voodoo Rush, ovvero una versione meno performante del famoso Voodoo che opera in finestra. La decisione è stata presa in seguito alle numerose lamentele degli acquirenti, in massima parte di coloro che hanno acquistato la Siingray 128. Questa scheda offre una soluzione integrata 2D/3D, ed è una SVGA a tutti gli effetti sulla quale è montata, in forma di daughterboard, una 3Dfx con chipset Voodoo Rush. La performance di questo chipset è però inferiore a quella delle normali 3Dfx, e soprattutto causa diversi problemi di compatibilità con numerosi giochi, come ad esempio Quake in versione OpenGL. Coloro che lo desiderano potranno dunque mandare la daughterboard alla 3Dfx e ottenere indietro una scheda aggiuntiva normale. Non è ancora stato stabilito che modello di scheda verrà fornita agli utenti che usufruiranno della possibilità. Per maggiori informazioni, l'indirizzo e-mail è customer_service@3dfx.com, l'offerta è valida sino al 24 ottobre.
JP

SU INTERNET CON IL TELEFONO

Il WebSurfing via telefono? Tra poco, grazie al linguaggio Java, sarà possibile. Alcuni costruttori hanno infatti intenzione di commercializzare dei particolari modelli di telefono capaci di gestire connessioni ad Internet e anche la posta elettronica. Queste apparecchiature saranno dotate di schermi a colori da sette pollici con tecnologia TouchScreen, e saranno appunto basati sul Java. Il cuore del sistema sarà un processore 486, supportato da 8MB di RAM e un modem a 33.6Kbps. Ci sarà anche spazio per due prese per comuni linee telefoniche, per poter così controllare l'e-mail durante una normale conversazione. I prezzi? Inizialmente attorno ai 500 dollari, anche se presto faranno la loro comparsa modelli senza fili, leggermente più costosi.
JP

INTEL E DIGITAL, LO SCONTRO CONTINUA

Prosegue lo scontro legato tra Intel e Digital. Le acque sembrano essersi calmate in un primo momento, visto che la Digital aveva accettato di restituire alla Intel una serie di documenti confidenziali riguardanti un fantomatico nuovo, potentissimo processore. Si tratterebbe di Merced, un successore del Pentium a 64-bit che la Intel produrrà nei prossimi anni: questo genere di progetti deve essere messo a disposizione dei produttori hardware con largo anticipo, per consentirgli di approntare le loro linee di computer. Evidentemente ciò non è stato ritenuto sufficiente da Intel, che ha presentato una controaccusa in cui sostiene la violazione di 14 dei suoi brevetti da parte della stessa Digital. Quest'ultima ha cercato di far sembrare la cosa come una pura e semplice vendetta, sostenendo che mentre la causa da loro intentata riguardava specifici aspetti dell'architettura dei microchip, in questo caso la Intel ha semplicemente sfogliato la lista dei suoi brevetti, mettendo in gioco tutto quanto era possibile. Effettivamente i brevetti in questione coprono diverse aree, dal processo di produzione alla compressione video. Ancora una volta, comunque, sembra essere salvo l'accordo economico tra le due compagnie, che prevede la fornitura da parte

IMPARIAMO A SUONARE CON IL BOSSETTI

Premesso che il nostro impavido redattore nonché inguaribile cagnotto (un termine da lui stesso coniato) non c'entra nulla ("Musical!!" è solo un altro suo assurdo modo di dire...), vi annunciamo che dalla Ubisoft, nota casa d'oltralpe, è in arrivo un prodotto destinato a un pubblico particolarmente giovane, ma non solo. 1.2.3 Musical, infatti è dedicato a tutti coloro che desiderino apprendere gli insegnamenti fondamentali e che non conoscano nulla o quasi delle sette note e del pentagramma. Contenuto nella confezione, un flauto in legno consentirà a chiunque di impratichirsi con accordi, soffeggi e piccole esecuzioni artistiche (non a caso nelle scuole si insegna proprio flauto: è lo strumento più facile e forse quello più leggero...), mettendo in pratica quello che si è appena imparato.

La struttura del programma è semplice e lineare, e la realizzazione globale appare molto buona. Grafica e sonoro sembrano curati sotto ogni aspetto e notevolmente accattivanti, specialmente considerando il tipo di pubblico cui è indirizzato. Inoltre sono presenti più di 40 canzoncine per bambini dall'elevato contenuto pedagogico.

Il costo del CD al pubblico sarà di 69.900 e saranno previste due versioni: Windows 3.11 e Windows 95.

Stefano "Duspa" Lisi



L'INGLESE NON E' MAI STATO COSI' DIVERTENTE

Il fatto che l'inglese sia una lingua universale e che la sua conoscenza sia ormai un fattore imprescindibile per chiunque voglia viaggiare, sia per lavoro che per svago, è assolutamente pacifico. Ma al giorno d'oggi la lingua di Shakespeare non è indispensabile solo per chi si reca all'estero, ma anche per chiunque intraprenda una professione che implica contatti con persone di altra nazionalità o che, magari perché estremamente tecnica, costringe a leggere documentazioni in inglese. Per non parlare poi dei pappagalini da spiaggia costretti a vere e proprie acrobazie linguistiche nell'abbordaggio delle turiste straniere. Insomma, alle soglie del 2000 l'inglese è importante quasi quanto respirare e spesso non si ha la possibilità o la voglia di sorbirsi noiose lezioni scolastiche o massacranti corsi intensivi.

Per venire incontro alle esigenze di tutti quelli che si trovano nella condizione del "vorrei ma non posso", la Leader distribuisce in Italia un prodotto della Syracuse Language System, che si propone non solo di erudire tutti i volenterosi apprendisti, ma anche di farlo nella maniera più semplice e funzionale e magari riuscendo anche a strappare qualche sorriso. Grazie alle potenzialità multimediali dei computer odierni, infatti, il personal di casa può essere trasformato in un prepa-

ratissimo insegnante di lingue, dotato delle conoscenze e della pazienza di un vero tutore (senza considerare che in questo caso non avrete problemi nel fissare gli appuntamenti settimanali per le lezioni...).

Triple Play Plus English, questo il nome del corso, è strutturato in lezioni a tema, ciascuna delle quali è seguita da una sorta di gioco-verifica, grazie al quale si controlla il proprio stato di apprendimento in maniera semplice e divertente.

Interessante è la presenza di una sezione dedicata alla pronuncia che, grazie a un microfono incluso nella confezione, consente la correzione e il perfezionamento dell'inglese orale. Previsto per Windows 95, Triple Play Plus English è già disponibile nei negozi al prezzo di 149.900.

Stefano Lisi



È ARRIVATO IL DEATHMATCH MAKER!

Ricordate il DeathMatch Maker? Qualche mese fa (sul Silver Disk n° 28) SS e io vi abbiamo proposto il demo di questo editor di livelli per Quake, all'interno del primo speciale Quake Editing approntato per voi dal sottoscritto in persona (la seconda parte è poi finita sullo scorso CD felino, il vol. 31). Un editor di livelli per Quake, dicevo, che peraltro è sicuramente destinato a supportare anche altri giochi che ne condividono il formato dei file, quali ad esempio l'imminente - anzi, quando mi leggerete sarà sicuramente uscito - Hexen II, che tanto bene lascia sperare (è il demo di questo, come avrete sicuramente notato, lo trovate sul CD questo mese). Ma lasciamo da parte la storiografia del supporto ottico che mensilmente ci esalta e passiamo ad esaminare più da vicino questo editor.

A costo di scaderne nel banale, la prima cosa da far notare è che il DMM, per la sua stessa natura di prodotto commerciale, ha sì il difetto di non essere gratis, ma d'altra parte è l'unico che può vantare un costante supporto da parte della casa produttrice; inoltre può vantare, a differenza di tutti gli altri, un esauriente manuale cartaceo con tanto di tutorial: plusvalore, questo, non indifferente per una vasta fetta di utenti potenziali. Un altro vantaggio potrebbe essere che, affidandosi al DMM, l'aspirante sviluppatore di mondi per Quake, Hexen etc. si porrebbe al riparo dal rischio - sempre presente - che il proprio editor, quello sul quale ha lavorato fino a conoscerne i più reconditi segreti, non venga più supportato dall'autore e di punto in bianco resti così com'è mentre tutti gli altri vengono raffinati via via, incorporando anche l'evoluzione dei relativi motori di gioco.

Ma passiamo all'analisi dell'editor vero e proprio. La prima cosa che si nota, e che si può vedere negli screenshot che ho preso, è che l'ambiente di lavoro è basato sul "drag and drop" di oggetti prefabbricati da una "gallery" (i grafici direbbero uno stencil) alla finestra di editing vero e proprio (che offre le consuete visuali top-fronte-destra); la cosa notevole è che



questa funzione è estesa non solo alle stanze e agli oggetti 3D ma anche ad armi, mostri, sorgenti di luce e addirittura texture! Questa è davvero bella: nella finestra 3D "walk window", che mostra una visuale in soggettiva "alla Quake" aggiornata in tempo reale con gli oggetti che

vengono aggiunti al mondo, è possibile trascinare le texture dalla finestra che contiene direttamente sugli oggetti, e vedere come questi vengono texturizzati in tempo reale. Notevole.

A questo punto mi immagino che un level designer appena esperto stia già storcendo il naso: se tutto quanto detto sopra indubbiamente prefigura un ambiente insolitamente user-friendly per un editor di Quake, è anche vero che tutte queste cose - in particolare la presenza di collezioni di oggetti prefabbricati, bell'è pronti per essere "trascinati" nel livello - fa temere la produzione di mappe ben poco originali, mappe delle quali uno potrà dire "ah, ecco, quella è la tipica stanza esagonale di DMM", oppure "anche questo ha usato le torce a muro del DMM", un po' come quegli autori che mandano al nostro Talent Art seicentocinquanta opere, tutte con il cielo prefabbricato di 3D studio. Anch'io avevo questo dubbio, presto fugato dall'analisi delle potenzialità avanzate dello strumento: in particolare è possibile creare molto facilmente oggetti nuovi, addirittura (e qui molti si esalteranno) trascinando i vertici dei solidi poligonali per creare oggetti diversi sempre in tempo reale; inoltre - e qui mi sono convinto del tutto - ho appurato che le "gallerie" o collezioni di oggetti non sono immutabili, ma modificabili dinamicamente dall'utilizzatore, ed è possibile creare di nuove quante se ne vuole. Quindi: all'inizio e per i principianti, facilità e velocità di apprendimento; in seguito, flessibilità e potenza a disposizione dell'utente esperto.

In definitiva, che fare? Mi sento di dire che chi vuole seriamente cimentarsi con la creazione di livelli non può prescindere da uno strumento che ora come ora (in attesa degli editor di Unreal e Prey) è senza dubbio il più avanzato; voi avete la grande fortuna di leggere TGM, per cui potete fare così: provate il demo del DMM sul Silver Disk n° 29, indi provate tutti gli altri editor (completi) che abbiamo schiaffato sul n° 31, alla fine (non senza aver intimamente ringraziato SS, me stesso e la Xenia tutta) esercitate il vostro libero arbitrio e fatevi un'idea personale. Ah, TGM, fucina di democrazisti!

Stefano "Braveheart" Stepanous Gaburri, wad designer nonché Freedom Warrior.



E' L'ORA DI EXPLORER 4.0

Dal 30 settembre è disponibile gratuitamente la versione 4.0 di Microsoft Internet Explorer, il nuovo browser di casa Microsoft che prelude alla prossima release di Windows, introducendo concetti innovativi come Active Desktop e Webcasting. Presentato ufficialmente in Italia nel corso di una conferenza stampa tenutasi al Rolling Stones di Milano, il nuovo Explorer rappresenta una piccola rivoluzione per gli utenti Windows che decideranno di utilizzarlo, visto che è il primo passo verso l'integrazione del sistema operativo con il WEB browser. L'Active Desktop consente infatti di gestire il proprio computer come una pagina HTML, e permette anche di visualizzare contenuti di cartelle e volumi nella finestra del programma. Ma più di tutto alla Microsoft sembrano aver puntato sulla Push Delivery, ovvero quella tecnologia che permette di ricevere informazioni sul proprio desktop in tempo reale, semplicemente sottoscrivendo. Sono già dieci i canali in lingua italiana, e tra i fornitori di contenuto si contano già grandi nomi come RAI, La Repubblica, il Sole 24 Ore e Virgilio. Lo sforzo è quindi stato notevole, ed è chiaro che la Microsoft, con questo prodotto, punta al sorpasso definitivo nei confronti di Netscape: già per il mese di agosto, le statistiche parlavano di un

gap quasi totalmente azzerato, con Explorer ormai giunto a un tasso di penetrazione del 46%. La forte integrazione col sistema operativo e la disponibilità di canali push in lingua italiana potrebbe consentire a Explorer 4.0 il salto di qualità: certo appare chiaro come Microsoft stia percorrendo la strada del sistema chiuso, richiamando l'utenza verso l'uso di suite e programmi operanti fra loro, tagliando fuori la concorrenza. Explorer 4.0 è tuttavia un prodotto decisamente completo e in certi aspetti superiore al rivale Communicator, poiché include alcune funzionalità non previste nella suite di Netscape, come il supporto per il DynamicHTML, che permette di inserire nelle pagine WEB effetti di animazione del testo e altri tocchi grafici sullo stile di PowerPoint. I numerosi bug che affliggevano le varie beta sono naturalmente stati risolti, e nonostante tutto il gradimento del pubblico nei confronti del programma è stato sin qui ottimo. Vedremo se i tempi sono maturi per lo storico sorpasso oppure no.

Jacopo Prisco



SPARA E FUGGI NELLA STEPPA



Uno dei prodotti di prossima uscita della Auric Vision, intraprendente software house russa, si chiama ZAR (Zone of Artificial Research) ed è uno shoot'em-up in prima persona ambientato nella Terra del futuro. Il progresso ha portato i computer a controllare gran parte delle risorse energetiche, e il classico crash della rete manda tutto a quel paese, costringendovi a intervenire per evitare il caos. Si tratta dunque di girovagare per una serie di livelli tridimensionali, distruggendo tutto quello che si muove, ovviamente tenendo conto del particolare obiettivo del livello in corso. Il nemico ha le proprie installazioni e i propri mezzi di difesa. Le missioni sono ambientate un po' dappertutto, dalle dune sabbiose ai ghiacci del polo, inoltre spesso ci si immerge sott'acqua dove però, nella demo, non ho trovato nemici. ZAR non impressiona ma non sembra nemmeno male, è fluido anche alla massima risoluzione che però, c'è da dire, si ferma a 360x480. Nella versione finale ci saranno sedici diversi nemici e undici armi, dalla mitraglietta al cannone ultra potente, e non mancherà inoltre il supporto garantito per i dispositivi di realtà virtuale come il classico caschetto. Fino a 16 giocatori potranno giocare in multiplayer. Non c'è ancora una ufficiale data di uscita, ma nelle intenzioni della Auric dovrebbe essere entro fine '97. Requisito minimo un Pentium 100, consigliato il 133 coi suoi bravi 16 mega di memoria.

Alessandro La Spada

LO SPAZIO DEI MATTI

Madspace della Auric Vision è un altro spara e fuggi promettente, non tanto per la qualità tecnica (la demo che ci è arrivata non ha niente di particolare), quanto per le novità che promette di introdurre nel sistema di comando. Alla Auric infatti hanno sviluppato un driver di riconoscimento vocale ultra preciso, che vi permetterà di dare un nome a molte cose del gioco e richiamarle durante la partita con la semplice parola. In pratica, con la mano sinistra comanderete i movimenti via tastiera, con la destra terrete il mouse per sparare e ruotare la visuale, con la bocca parlerete nel microfono per cambiare le armi... Chissà, forse in futuro ci saranno anche i pedali per la velocità! Garantito per ora il supporto dei dispositivi di realtà virtuale.

La versione finale di Madspace avrà due sezioni: la prima è di avvicinamento alla nave aliena, popolata dai Krikin, durante la quale dovrete solo preoccuparvi di respingere gli attacchi visto che la rotta è prefissata. Una volta atterrati, inizierà una sezione di spara e fuggi tridimensionale con contorno di alieni arrabbiati, nella quale userete il metodo di controllo che vi ho appena spiegato. Per giocare ci vorrà come minimo un Pentium 100, ma quelli della Auric consigliano il 166 (MMX è meglio). A me Madspace ha confuso le idee già solo a spiegarlo, speriamo bene per la versione finale...

Alessandro La Spada

GAG

Scusatemi il titolo, ma "Gag" è un nome talmente scialbo che è riuscito a paralizzarmi il cervello. Si tratta del terzo gioco della Auric Vision di prossima uscita (gli altri due sono ZAR e Madspace): in pratica è un'avventura grafica a colpi di puzzle che dovrete risolvere man mano che si presenteranno. Il gioco uscirà a fine '97 sul classico CD, ma è prevista in futuro anche la versione DVD. Per dare un'idea della qualità visiva, dalla Auric ci fanno sapere che alcune delle schermate rappresentavano la Russia al Siggraph di quest'anno, il noto concorso internazionale di computer grafica. La demo che abbiamo visto cerca più che altro di trasmettere il feeling del gioco, che è completamente fuori di testa. Date un'occhiata al tizio biondo coi capelli lunghi: sembra una persona seria, vero? Avete visto le mani? Bene, quello sta ballando! Altre sequenze contengono una signora vestita di nero, agghindata come una cameriera, che attraversa lo schermo camminando come i personaggi dei fumetti quando non vogliono farsi sentire, e un altro matto stile "pilota della prima guerra mondiale" che si esalta guardando qualcosa, probabilmente un incontro di lotta. Dementia? Di più. La versione finale richiederà un P100 o superiore, con CD almeno a quadrupla velocità.

Alessandro La Spada

MAGIA IN MUSICA

E' uscita a fine settembre la nuova versione 3.0 di Magix Music Maker, un programma per la creazione di musica e video dedicato a chi vuole esercitare la propria passione senza perdersi tra le mille opzioni di un programma professionale. Music Maker consente infatti di combinare campioni di musica, video e grafica su un arrangier a 16 piste, tramite il semplice uso del mouse. Le tracce possono essere di tipo Audio, MIDI e Video, e possono essere integrate con oggetti AVI e bitmap. La versione 3.0 include inoltre nuove possibilità di manipolazione di tipo Surround, Ricampionamento e Cambio di Tono. Nel programma sono già inclusi oltre 1.200 file musicali e 600 file video per avere una libreria succosa da cui partire. L'interfaccia è ovviamente intuitiva, anche se ciò non compromette le funzionalità del programma che sono ampie: gli effetti disponibili comprendono il riverbero, l'eco, il filtro al contrario, la normalizzazione, il guadagno, l'adeguamento al tempo e la trasposizione; sono inclusi potenti effetti video quali Scaling, Bluebox e Colorkeying; l'integrazione MIDI consente la gestione semplificata dei file di questo tipo e la loro trattazione come oggetti wave; per tenere sotto controllo le vostre creazioni esiste un mixer in tempo reale con regolatori del volume su otto tracce, e un equalizzatore a 5 bande con master volume; infine, il CD del programma è corredato da un'una serie di filmati in cui vari esperti vi guidano nel suo utilizzo per diventare dei veri professionisti. Oltre a Music Maker, la Magix commercializzerà anche dei CD della linea Soundpool, infarciti di oltre 1.000 campionamenti ciascuno, e appartenenti ai generi più diversi (Trip-Hop, Jungle, Soul, Rap, mbient, ecc.). I prezzi? 99.000 lire per Music Maker e 39.000 per la linea Soundpool.

Jacopo Prisco

TANTI PICCOLI MOSTRI

La Diamond Multimedia si è ormai presa di diritto la palma di produttrice della scheda 3Dfx di riferimento con il modello Monster, e ha lanciato da poco una serie di novità davvero interessanti. Prima di tutto un nuovo bundle europeo della stessa Monster 3D, che in quanto a varietà e quantità di materiale incluso fa impallidire la concorrenza, e si vanta anche di un titolo di grande richiamo come F1 della Psygnosis. Inoltre, l'aggiornamento costante dei driver della scheda consente un funzionamento ottimale e un supporto continuato nel tempo, cosa che, unita all'indiscutibile qualità costruttiva, ha reso la Monster 3D quasi uno standard "de facto" del mercato. Ma sicuramente sarete già sufficientemente informati su questa scheda (che ha ora un prezzo al pubblico di lire 349.000), mentre invece poco o nulla vi dirà il nome Monster Sound. Ora che Windows 95 è ormai la piattaforma di default anche per i videogiochi, protocolli come DirectX o Direct3D si apprestano a diventare anch'essi abitudini consolidate, e così ecco che la Microsoft ha deciso di pensare all'audio creando le librerie DirectSound. Queste consentono un coinvolgimento sonoro ben superiore a quello cui siamo abituati, e richiedono però una scheda dedicata, non essendo attualmente supportate dalle normali SoundBlaster. La Monster Sound si potrebbe quindi definire, con un po' di azzardo, una 3Dfx per il sonoro, visto che come la sua sorella grafica si inserisce in uno slot PCI libero e vicino alla vostra scheda audio, e viene poi a questa collegata tramite cavo passante. L'utilizzo di questa scheda aggiuntiva vi permette di godere di effetti di tipo Surround, di disporre di una wavetable a 32 voci, di utilizzare quattro speaker contemporaneamente per la diffusione dell'audio, e di gestire meglio le periferiche di controllo (tombolo o joystick), in virtù del fatto che è la scheda stessa ad occuparsi di processare questi segnali liberando dal fardello la CPU. Il tutto condito con un rapporto segnale/rumore superiore a 80 db. Insomma, utilizzando un gioco che supporta la Monster Sound potrete sentire i nemici mentre si avvicinano alle



vostre spalle, percepire i suoni con la giusta collocazione spaziale e godere di una qualità audio da hi-fi. Questa scheda, nelle intenzioni della Diamond, mira a diventare lo standard per Windows così come la SoundBlaster lo è diventata per il DOS. Viene anch'essa proposta in bundle con alcuni titoli che ne fanno uso (tra cui SimCopter) e, volendo, può anche funzionare da scheda stand-alone nel caso decediate di farne uso in modalità emulazione-SoundBlaster; il suo costo è allineato a quello della Monster 3D. Ma le novità non sono finite: percorrendo anch'essa la strada, sembra redditizia, delle soluzioni integrate, la Diamond ha anche presentato la Viper V330, una scheda 2D a 128-bit che unisce ottime prestazioni SVGA all'accelerazione 3D, tramite il supporto degli standard OpenGL e Direct3D. Il processore centrale è un RIVA 128, che permette una risoluzione massima di 1600x1200, e gode di una RAMDAC da 230MHz. Le funzionalità video della scheda sono molto avanzate, e sono già previsti il supporto per DVD e Memphis (ovvero Windows 98). Questa scheda si colloca a metà tra il mercato Pro e quello Consumer, visto che pur offrendo potenzialità grafiche di livello semi-professionale è anche adatta a gestire complicate applicazioni 3D quali i videogame. Il suo prezzo è interessante: 350.000 lire IVA esclusa.

Jacopo Prisco

TGM NEWS

di Intel di chip della linea Pentium. Il contratto verrà infatti rispettato sino al suo termine (la fine dell'anno), quando ne verranno ri-negoziati i termini.
JP

B COME BROWSER, B COME BUG

Se c'è una cosa che accomuna il lancio di Communicator ed Explorer 4.0, le attesissime nuove versioni dei browser di Netscape e Microsoft, è senza dubbio l'assillo dei bug. Patch, Fix, nuove release e annunci che si susseguono, hanno più volte minato la fiducia degli utenti verso i due nuovi prodotti. Per quanto riguarda la Netscape, sono passati tre mesi dalla data ufficiale di lancio della suite Communicator, mesi che la Netscape ha passato tra bug reports, nuove release, patch e tanti grattacapi. La più recente versione del pacchetto, la 4.02, sembrava aver risolto tutti i problemi, quand'ecco che a pochi giorni dalla sua uscita viene reso noto che, invece, i "bachi" non sono ancora finiti. I guai riguardano sia la suite completa che la versione stand-alone di Navigator, e sono stati scoperti da uno studente californiano. In sostanza sembra possibile che qualche malintenzionato possa creare un piccolo programma "segugio" in grado di installarsi sull'hard disk dell'utente di Communicator per poi trarne dati di vario genere, tra cui ad esempio numeri di carte di credito. Si tratta quindi di un ulteriore problema legato a Javascript, un linguaggio di derivazione Java creato da Netscape, che era già stato messo all'indice in occasione dei precedenti bug. La Netscape sta, di fatto, proponendo un nuovo metodo di beta testing con questi meccanismi, affidandosi al pubblico vero e proprio: non a caso la compagnia di Mountain View ha lanciato da tempo il programma "Bugs Bounty", in merito al quale chiunque scopra un baco viene "ringraziato" con una T-Shirt ed un premio di 1.000 dollari. Sul fronte Microsoft, invece, dopo gli innumerevoli problemi della versione 3.0, un'ombra si è affacciata anche sulla 4.0, che correrebbe il rischio di andare in crash visualizzando alcuni particolari siti. Il problema è legato ad un particolare tipo di crittografia chiamato SSL. La Microsoft ha comunque assicurato che il difetto era esclusivamente legato alla preview release, e pertanto gli utenti della versione finale di Explorer 4.0 possono stare tranquilli. Lo stesso non vale per chi ancora usa la 3.0, per la quale il problema sussiste e non sarà risolto, anche per favorire l'upgrade alla release successiva. Insomma, entrambe le compagnie hanno inaugurato l'era del beta testing affidato al pubblico, e queste sembrano le conseguenze cui dovremo fare l'abitudine.
JP

CRESCERE IL MERCATO INFORMATICO IN EUROPA

La Compaq, primo produttore mondiale di PC, ha fornito un rapporto sull'attuale situazione del mercato informatico europeo, un rapporto infarcito di buone notizie. Dopo un 1996 relativamente deludente soprattutto in virtù di una precaria situazione economica generale, il 1997 è dai robusti segnali di ripresa, che fanno pensare al '98 come l'anno del nuovo boom. Nel continente, Compaq è rimasto produttore leader con un share del 14,6%, seguita da IBM con il 9,3%. Il resto del mondo vede invece situazioni contrastanti: mentre gli Stati Uniti attraversano un periodo incredibilmente vitale che si protrae ormai da cinque anni, le zone Asiatiche, Giappone incluso, sono attualmente sottotono, anche se attendono una ripresa.
JP

MICROSOFT CONTINUA LA LOTTA ALLA PIRATERIA

Una recente indagine della Microsoft Italia, seguita da una massiccia iniziativa legale, ha rivelato che circa il 33% dei rivenditori offriva finora abitualmente software pirata preacariato sul PC venduti. Nell'ambito delle iniziative legali, la compagnia ha raggiunto svariati accordi transattivi con molti rivenditori che hanno riconosciuto di avere duplicato software illegalmente, le somme costituenti il risarcimenti sono devolute a The Microsoft Scholar Program. La zona più colpita dal fenomeno è il centro-sud Italia (57% a Roma), ma anche alcune grandi città del Nord hanno rivelato dati superiori alla media (Padova 44%, Torino 42%). Nel solo 1996, in Italia, il 55% dei programmi installati sul PC era di provenienza illegale, a fronte di un danno economico pari a circa 580 miliardi. L'amministratore delegato di Microsoft Italia, Umberto Paolucci, ha inviato una lettera aperta ai rivenditori per sensibilizzarli sul problema, invitandoli a collaborare a questo sforzo e preannunciando l'inizio di una serie di contro-mosse legali volte a colpire chiunque fornisca software duplicato illegalmente o addirittura commercializzi copie contraffatte di prodotti Microsoft, in violazione delle leggi e convenzioni internazionali a tutela del Diritto d'Autore.
JP

LA MCAFEE VENDE PIU' CHE MAI

Il 17 settembre la McAfee, il più grande produttore mondiale di programmi antivirus e software di sicurezza, ha annunciato che le vendite del suo VirusScan hanno superato, nel Regno Unito, anche quelle del famoso Dr. Solomon's Anti-Virus Toolkit. La cosa è assai significativa in quanto l'azienda del Dr. Solomon ha sede proprio in Inghilterra, ed è quello il mercato che tradizionalmente la vedeva in testa alle vendite. Questi sono i risultati di un'aggressiva campagna di distribuzione mondiale da parte di McAfee, favorita anche dall'adozione del VirusScan da parte di importanti aziende come la danese Shell. Jeff Honeycomb, direttore europeo della McAfee, ha dichiarato non senza sardonicità che "il mercato non si dovrebbe stupire del successo della McAfee nel Regno Unito... i virus sono un problema che richiede soluzioni immediate. Dal momento che un nuovo virus viene scoperto ogni tre ore, l'intervento immediato è fondamentale e McAfee è l'unico produttore che interviene in tempo reale. In tutto il mondo".
SG

interactive
Games

ATLANTIDE

GIOCO D'AVVENTURA STORICA | PER TUTTA LA FAMIGLIA

CD-ROM
WIN 3.1 • WIN '95

In edicola
L. 29.900

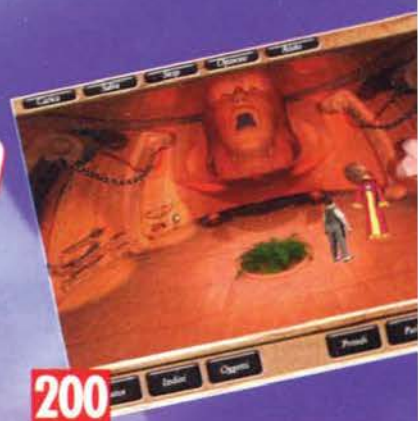


10 Ambienti e personaggi tridimensionali

ENIGMI E SEGRETI DEL GRANDE CONTINENTE PERDUTO



80 Azioni con dialoghi in Italiano



200 Elementi interagibili con fantastiche animazioni e ricostruzioni di Atlantide



30 Ore di fruizione assicurata



20 Schermi interattivi con infinità di enigmi da risolvere

• • • • • BUONO SCONTO DI L. 5000 • • • • •

sull'acquisto di *Interactive Games n.2 - Atlantide* al prezzo di L. 24.900 anziché L. 29.900. Il presente buono non è cumulabile e vale per l'acquisto di una sola copia. L'importo di questo buono sarà rimborsato all'edicolante dal distributore locale o dalla SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Oppure potete rivolgervi a: ADMEDIA EDIZIONI S.r.l. - P.zza Mancini, 4 - 00196 Roma - Tel. 06/32.32.506 - 06/32.33.204 - Telefax 06/32.32.563. Inviando questo buono sconto in originale riceverete la copia in contrassegno al prezzo onnicomprensivo di L. 24.900. Valido fino al 31/12/1997

ADMEDIA
PUBLISHING

COLORS
MULTIMEDIA



Software Universe®

CONSOLES department

**PUNTO VENDITA
BRESCIA**
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

**PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI**
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

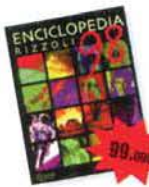
**PUNTO VENDITA
CREMONA**
corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 0372/46.34.83

**PUNTO VENDITA
MILANO**
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

**PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA**
C. Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

EDUTAINNMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE



L.94.900



L.99.900

- | | |
|---------------------------------|---------|
| 442 | 54.900 |
| 688 Hunter Killer | 94.900 |
| Ace Ventura (Ita) | 99.000 |
| Aftermath Command & Conquer | 49.900 |
| Andretti Racing (Ita) | 49.900 |
| ATF Adv. Tac. Fighter (Ita) | 49.900 |
| Atlantis (Ita) | 99.900 |
| Beast & Bumpkins (Ita) | 99.900 |
| Blood | 94.900 |
| Broken Sword 2 (Ita) | 94.900 |
| Bug Too | 89.900 |
| Bust a Move II | 49.900 |
| Carmageddon (Ita) | 89.900 |
| Civilization II (Ita) + scenari | 94.900 |
| Constructor (Ita) | 79.900 |
| Cricket 97 | 118.000 |
| Croc (Ita) | 94.900 |
| Dark Colony (Ita) | 94.900 |
| Dark Forces | 49.900 |
| Darklight (Ita) | 109.900 |
| Day of Tentacle (Ita) | 49.900 |
| Deadlock (Ita) | 49.900 |
| Diablo | 84.900 |
| Die Hard Trilogy (Ita) | 99.900 |
| Dig (Ita) | 49.900 |
| Dominion (Ita) | 94.900 |
| Doom II | 49.900 |
| Dragon Lore II (Ita) | 109.900 |
| Duke Nukem 3D | 49.900 |
| Duke Nukem 3D Atomic Ed. | 84.900 |



L.79.900



L.79.900

- | | |
|------------------------------------|------------|
| Dungeon Keeper (Ita) | 79.900 |
| Ecstasica II (Ita) | 79.900 |
| EF 2000 (Ita) | 49.900 |
| F1 G.P.2 | 89.900 |
| F16 Fighting Falcon (Ita) | 94.900 |
| F22 Lightning II | 99.900 |
| Fade to Black (Ita) | 49.900 |
| Fifa 96 (Ita) | 49.900 |
| Fifa 97 (Ita) | 59.900 |
| FIFA: Route to World Cup (FIFA 98) | Telefonare |
| Fifa Soccer | 49.900 |
| Fifa Soccer Manager Data Disk | Telefonare |
| Fifa Soccer Manager (Ita) | 89.900 |
| Fighters Anthology (Ita) | Telefonare |
| Formula Karts | 99.900 |
| Formula One 97 | 89.900 |

- | | |
|-------------------------------------|------------|
| Formula Uno Psyg. | Telefonare |
| Full Throttle (Ita) | 49.900 |
| Gabriel Knight II (Ita) | 124.900 |
| Galapagos (Ita) | 49.900 |
| Goblins 3 (Ita) | 49.900 |
| Grand Prix II + GP Manager II (Ita) | 114.900 |
| Grand Prix Manager | 49.900 |
| GT Racing (Ita) | 77.900 |
| iF 22 Raptor (Ita) | 94.900 |
| Inca II | 39.900 |
| Independence Day | 79.900 |
| Indiana J. Fate of Atlantis (Ita) | 49.900 |
| Jack Kicklaus IV | 99.900 |
| Kick Off 98 | Telefonare |
| King Quest VII (Ita) | 49.900 |
| KKND (Ita) | 79.900 |
| KKND Xtreme | Telefonare |
| La Fabbrica dei Giochi (Ita) | 94.900 |
| Last Dynasty (Ita) | 49.900 |
| LBA 2 (Ita) | 99.900 |
| Leisure Suite Larry 7 (Ita) | 94.900 |
| Little Big Adventure | 49.900 |
| Longbow II (Ita) | Telefonare |



L.94.900



L.94.900

- | | |
|-----------------------------------|------------|
| Lords of the Realm 2 (Ita) | 94.900 |
| Lost In Time 1+2 | 49.900 |
| Madden 97 | 99.900 |
| Madden NFL 98 | Telefonare |
| Magic Carpet II (Ita) | 49.900 |
| Magic the Gathering (Ita) | 94.900 |
| Max TT Sega | 79.900 |
| Max (Ita) | 94.900 |
| MDK (Ita) | 69.900 |
| Monkey Island I or II (Ita) | 49.900 |
| Moto Racer | Telefonare |
| Myst (Ita) | 74.900 |
| NBA Live 96 (Ita) | 49.900 |
| NBA Live 97 (Ita) | 69.900 |
| NBA Live 98 | Telefonare |
| Need for Speed II Special Ed. | Telefonare |
| NHL 97 | 69.900 |
| NHL 98 | Telefonare |
| Nirvana X Rom (Ita) | 69.900 |
| Nuclear Strike (Ita) | Telefonare |
| Pagan Ultima VIII | 49.900 |
| PGA 98 | Telefonare |
| PGA Tour 96 | 49.900 |
| Phantasmagoria II | 99.900 |
| Pod (Ita) | 94.900 |
| QAD (Ita) | 69.900 |
| Queen: The Eye | Telefonare |
| Rally | 39.900 |
| Rally: Intern. Championship (Ita) | 77.900 |
| Rebel Assault II (Ita) | 49.900 |
| Red Alert (Ita) | 89.900 |
| Resident Evil (Ita) | 94.900 |
| Ripper (Ita) 6 CD !! | 49.900 |
| Rising Lord (Ita) | 94.900 |



L.79.900



L.79.900

- | | |
|----------------------------------|------------|
| Road Rash (Ita) | 49.900 |
| Roland Garros | 79.900 |
| Rugby League 97 | 124.900 |
| S.C.A.R.A.B. (Ita) | 69.900 |
| Sam & Max (Ita) | 49.900 |
| Screamer II | 69.900 |
| Scudetto II (Ita) | 74.900 |
| Scudetto II (Ita) Upgr. | 54.900 |
| Sea Wolf (Ita) | 49.900 |
| Sensible World of Soccer 2000 | 89.900 |
| Shadows of the Empire (Ita) | Telefonare |
| Single Peak (Ita) | Telefonare |
| Strike Commander | 49.900 |
| Super Karts | 49.900 |
| Super Puzzle Fighter 2 | 49.900 |
| Super Street Fighter II (Ita) | 39.900 |
| System Shock | 49.900 |
| Ten Pin Alley | 89.900 |
| Tenka | 79.900 |
| Terminator Skynet | 64.900 |
| Test Drive IV (Ita) | Telefonare |
| The curse of Monkey Island (Ita) | Telefonare |
| Theme Hospital (Ita) | 99.900 |
| Tie Fighter Collector | 49.900 |
| Timeshock (Ita) | 89.900 |
| Tomb Raider | 94.900 |
| Tomb Raider 2 | Telefonare |
| Top Gun (Ita) | 49.900 |
| Torin's Passage (Ita) | 39.900 |
| Trucks (Ita) | 94.900 |



L.69.900



L.94.900

- | | |
|-------------------------------|------------|
| Turak | 79.900 |
| U.S. Navy Fight. Gold | 49.900 |
| UEFA Champions League | 77.900 |
| Under a Killing Moon (Ita) | 59.900 |
| War Craft 2 (Ita) | 94.900 |
| Wing Commander III | 49.900 |
| Wing Commander: Wing Prophecy | Telefonare |
| Wings of Glory | 29.900 |
| Woodruff (Ita) | 49.900 |
| World Wide Soccer Sega | 94.900 |
| X Files (Ita) | Telefonare |
| X Wing Enhanced | 49.900 |
| X Wing Vs. Tie Fighter | 79.900 |
| X-Com Apocalypse | 94.900 |
| Yoda Stories (Ita) | 49.900 |
| Zero Zone (Ita) | Telefonare |

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe?
- Vuoi diventare un Consolles Department Point?

telefona 02-42.22.684!



Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium Intel 200 MMX - Minitower
Mother Board 512 kb - 32Mb RAM Edo
HD 2,5 Gb - SVGA S3 Virge 2Mb - CD 24x
SB 16 Comp. - Casse 80 Watt - FDD 1,4 Mb
Mouse 3T - Tast. 105 Tasti ITA Windows 95
Works 95 - Abb. 12 Mesi a Internet Full Time.

= L. 2.099.000

Monitor 14" digitale Goldstar
3 anni garanzia L. 399.000

PREZZI IVA INCLUSA

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full
time in offerta acquistando
una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

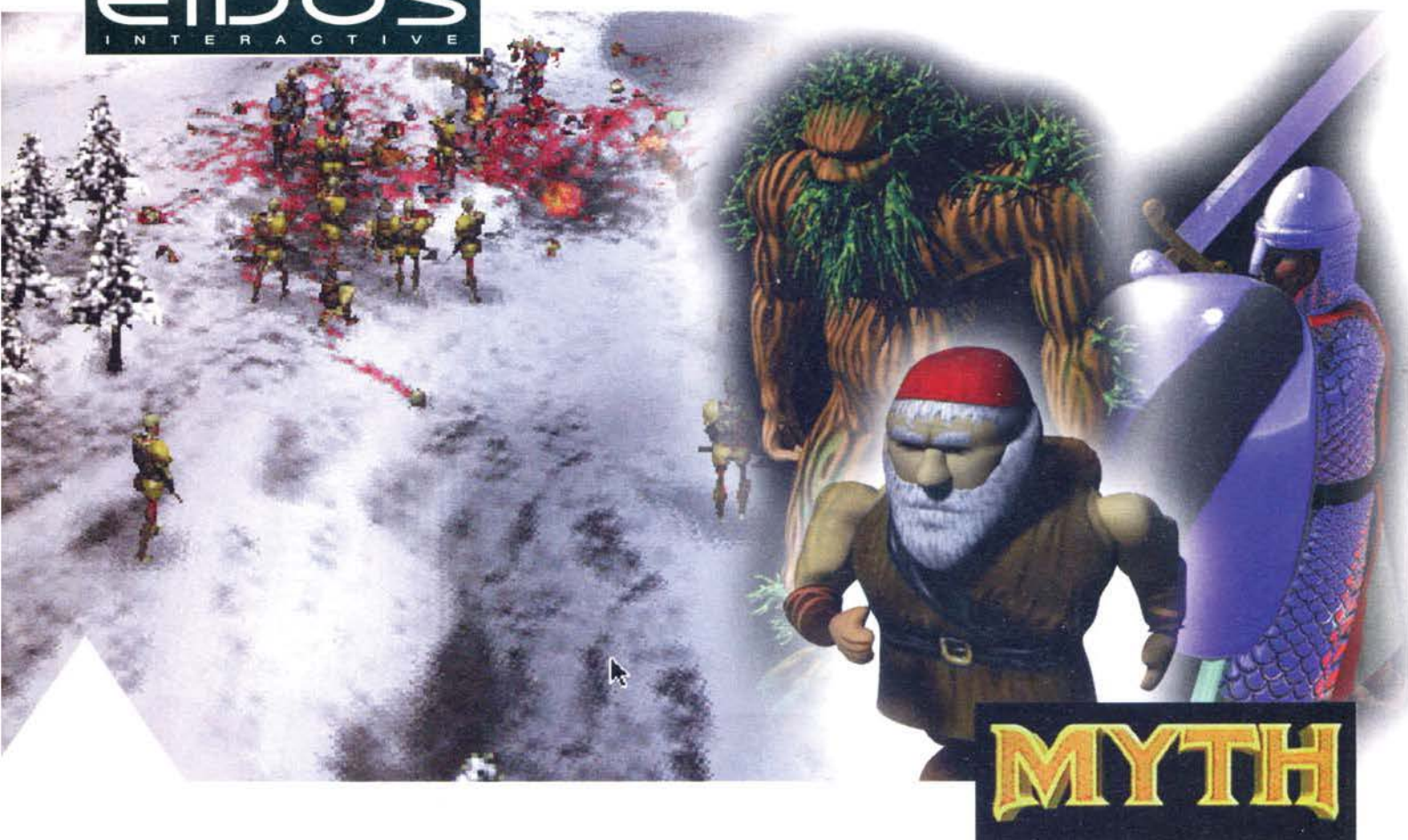
QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCIDE IL SOFTWARE. DIGLI DI SMETTERE!

Ogni mille anni il mito ritorna!

EIDOS
INTERACTIVE



MYTH. THE FALLEN LORDS

La battaglia è contro zombies, menhirs, fantasmi agli ordini dei Lords Decaduti, risorti per sterminare i viventi. A dare una mano ci sono arcieri, guerrieri e nani.

I vari e variegati campi di battaglia hanno i nomi mitici dei racconti

ancestrali ma l'abilità tattica e strategica necessaria per vincere deve essere la più aggiornata e di alto livello.

Manuale in Italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95, MAC OS.

MANUALE
ITALIANO

CD-ROM

€ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

ECTS 97:

CASINÒ, SOLDI, PARTY, FUGHE E UN FUNERALE...

ECTS 97



7-9 September
Olympia London

Come ogni anno, le nostre truppe redazionali (anche se meno corpose che non in quel di Atlanta) hanno invaso la capitale inglese per andare a vedere quali novità il mondo dell'intrattenimento videoludico avesse da offrirci. Com'era facile immaginare (e, soprattutto, come si era già detto dopo l'E3), non sono comparse all'orizzonte cose particolarmente interessanti che non si fossero già viste in al di là dell'Atlantico: certo, un paio di titoli c'erano anche, ma si tratta di giochi ancora così indietro nella loro fase di sviluppo che parlarne adesso rischia di essere quasi prematuro. Sbilanciarsi per un paio di immagini statiche e qualche sequenza introduttiva, sinceramente non mi sembra abbia molto senso.

Per questo motivo, a dispetto di quanto fatto sulle pagine del numero 99, non mi dilungherò in una lista dei giochi che ver-



sciava il suo mazzo di fiori, il suo bigliettino con la dedica e magari qualche lacrima. Un tappeto di mazzi di fiori (milioni, dicono), cresceva di giorno in giorno davanti alla sua villa, una marea di affetto floreale capace di avvolgere e inglobare alberi, strade, giardini e anche le recinzioni che la polizia di Londra aveva eretto per limitare l'affetto della gente. La stazione della metropolitana più vicina era impraticabile, uscire dal nostro albergo e compiere i primi cento metri era un'operazione che richiedeva dai 5 ai 10 minuti: ci siamo domandati a lungo il perché di tanto affetto nei confronti di un personaggio i cui meriti, indubbiamente grandi, devono comunque convivere con un'oculata gestione della propria immagine, un presenzialismo molto ragionato e una reclamizzazione della propria persona che è sempre stata veicolata da quelli stessi media poi aditati quali causa della sua morte. Non abbiamo trovato spiegazioni; ma l'amore è proprio questo.

Di tutto questo, più o meno direttamente, ha risentito anche quest'ultima edizione dell'ECTS, sottotono, un po' incolore, dove mancava quella voglia di divertire e divertirsi che avevo visto in questi anni: PR cortesi e gentili, party ben organizzati e pensati, stand funzionali e ben mobiliati.

Tutto qui.

Fortunatamente però, in mezzo a questo placido mare di normalità, c'è stato un qualcosa che ha dato un senso al nostro viaggio, qualcosa che mi ha convinto del fatto che alla fine, bene o male, noi siamo sempre noi: l'hôtel nel quale alloggiavamo, è uno dei più costosi della capitale britannica (se non il più costoso) (esagera... NdMax). Poco male, se si considera che in virtù di una sapiente mistura di intuizione, cortesia e paraculaggine, Max era riuscito a far sì che ci venisse cortesemente offerto da una nota software house inglese. Toltoci quindi il peso del costo giornaliero delle camere, ecco quattro disgraziati aggirarsi in quel di Tot-



tenham Court Road a fare acquisti capaci di spaziare dallo Iomega Jaz per meglio realizzare i futuri Silver Disk (la sapete che vi penso sempre) a telefoni cellulari e console di nipponica provenienza. Tutto molto bello, non fosse che al momento di fare il check-out dall'albergo una gelida receptionist ci dice che una delle due camere a nostro nome è da pagare. Panico in sala. Per un disguido burocratico, infatti, durante i nostri cinque giorni di permanenza a Londra, l'hôtel era risultato essere a spese nostre e non a quelle della software house che gentilmente avrebbe dovuto ospitarci. Dapprima Max protesta, poi, quando gli casca l'occhio sul fondo di un fax nel quale era scritto che noi avremmo dovuto pagare non una ma entrambe le camere (!!!), eccolo di colpo cambiare tono, affermare alla receptionist che sì, certo, adesso gli veniva in mente cos'era accaduto, che non c'era problema, che avremmo pagato la camera come dovuto e scusi tanto per il disturbo. A seguire, quattro disgraziati che con eccezionale disinvoltura e impeccabile faccia di tola escono alla chetichella dall'hôtel, si infilano nel primo taxi disponibile e fuggono verso il primo aereo per l'Italia. D'altronde, vivere tigiemme significa anche questo...

Stefano Silvestri



ranno (in fin dei conti a questa pagina ne seguiranno altre all'uopo), ma mi dedicherò un po' a tutto ciò che si potrebbe definire il "contorno" della manifestazione londinese.

Cominciamo quindi con una vera novità, una cosa che non accadeva da anni e che, sinceramente, ha piacevolmente sorpreso un po' tutti: Max ha vinto al casinò (guarda che lo Shogun è tornato: l'ultimo Four Queens Black Jack Tournament di Las Vegas dove lo mettiamo? NdMax). Avreste dovuto vedere con quale esaltazione (e pizzico di esibizionismo) il venerando ci esibiva in un cab londinese una mazzetta di banconote da 50 (sterline, of course), che guardava e sfiorava con quella stessa avidità che solo il grande Al Pacino in Scarface era riuscito a recitare in una delle sue più grandi interpretazioni (anche se lì, l'oggetto del suo desiderio era ben altra cosa). Superata questa piccola (ma importante) nota di cronaca, passiamo a altro: involontariamente, ci siamo trovati a vivere a Londra proprio nel momento dei funerali di Diana; non solo, ma il nostro hotel, il Kensington Garden, era posizionato a 30 metri dalla casa in cui dimorava l'ex principessa del



Galles. Volenti o nolenti abbiamo quindi assistito a una dimostrazione d'affetto mai vista prima (attraverso nessun media) nei confronti di una persona: il parco in cui era posizionata la sua villa era letteralmente invaso da centinaia di migliaia di persone, ognuna delle quali la-

EIDOS

INTERACTIVE

La storia è questa: nell'anno 2455, un gruppo di archeologi si getta nelle viscere del Fujiyama alla ricerca del Daikatana, un mitica spada sacra. Il vulcano sembra non gradire la presenza degli intrusi e si risveglia, decimando la truppa, che riesce comunque a recuperare l'arma e a trasportarla in quel di Tokyo. Qui comincia un giro di eventi da telenovela: il Dr. Ibihara, che ha in custodia il Daikatana, è oggetto delle invidie del suo assistente, il Dr. Benedict. Costui si impossessa dell'arma e ne sfrutta le capacità spazio-temporali per viaggiare indietro nel tempo sino al 2030, con l'obiettivo di derubare il bis-nonno di Ibihara della sua grandiosa scoperta: una cura per l'AIDS. Con le ricchezze ottenute dalla scoperta costruisce una fortezza ove custodire il Daikatana, ed è qui che entrate in scena voi. Ovviamente c'è di mezzo una donna, perché nessuno si muove solo per una stupida spada: la figlia di Ibihara vi prega di rimettere le cose a posto, visto che alla fine è stato proprio suo padre a farne le spese, venendo praticamente cancellato dalla storia. Paradossi temporali a parte, cosa sia Daikatana lo sappiamo tutti: una nuova interpretazione sul filone Doom a cura di uno dei suoi papà, ovvero John Romero. Il gioco si dipana su quattro differenti periodi storici, dalla mitica Grecia a una futuribile San Francisco. Ci sono oltre 60 mostri, 30 armi diverse e la possibilità di interpretare più di un personaggio (tra cui la bella figlia dello scienziato, che per una volta non sta a guardare). Non manca ovviamente il supporto al multi-player, alla cui base c'è la stessa tecnologia usata in Quake II. Qualche perplessità, se devo ammetterlo, la nutro su questo gioco, ma visto il grande nome che c'è alle sue spalle sarà il caso di aspettare.



DAIKATANA



È qui che entrate in scena voi. Ovviamente c'è di mezzo una donna, perché nessuno si muove solo per una stupida spada: la figlia di Ibihara vi prega di rimettere le cose a posto, visto che alla fine è stato proprio suo padre a farne le spese, venendo praticamente cancellato dalla storia. Paradossi temporali a parte, cosa sia Daikatana lo sappiamo tutti: una nuova interpretazione sul filone Doom a cura di uno dei suoi papà, ovvero John Romero. Il gioco si dipana su quattro differenti periodi storici, dalla mitica Grecia a una futuribile San Francisco. Ci sono oltre 60 mostri, 30 armi diverse e la possibilità di interpretare più di un personaggio (tra cui la bella figlia dello scienziato, che per una volta non sta a guardare). Non manca ovviamente il supporto al multi-player, alla cui base c'è la stessa tecnologia usata in Quake II. Qualche perplessità, se devo ammetterlo, la nutro su questo gioco, ma visto il grande nome che c'è alle sue spalle sarà il caso di aspettare.

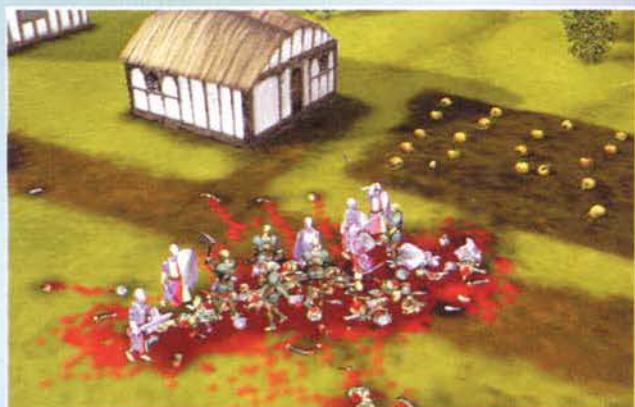
F1

Ed ecco il titolo che, presumibilmente, parteciperà alla corsa a tre per la palma della migliore simulazione automobilistica della stagione, assieme con F1 Racing della Ubisoft e la versione '97 di F1 della Psygnosis. Sviluppato dalla francese Lankhor con la collaborazione del team McLaren, F1 (un titolo direi essenziale) sembra promettere un'esperienza di gioco decisamente arcade, pur senza disdegnare un po' di smanettamento in quanto a parametri tecnici e settaggio della vettura. Per questo motivo dovrebbe stare più o meno a metà fra i due concorrenti, l'uno votato alla perfezione simulatoria e l'altro decisamente più "plug and play". La cosa che rende questo titolo Eidos ciò che gli inglesi definirebbero un "underdog", ovvero lo sfavorito, è che pur essendo dotato della licenza FOCA, essa risale al campionato 1995. Per sua politica infatti, la FOCA non stringe contratti di licenza con più di un videogame per ciascuna data stagione, e visto che la '97 se l'è accaparrata la Psygnosis e la '96 la Ubisoft, non rimaneva che andare indietro fino al 1995, sicché vi ritroverete ancora con Alesi e Berger a bordo delle Ferrari. A parte questo, il gioco sembra promettere bene in quanto a grafica, anche se per quanto ho potuto vedere questa risulta decisamente più spoglia e scavra di particolari rispetto alla concorrenza, seppur veloce. Staremo a vedere chi taglierà per primo il traguardo (metafora di quelle banalissime, lo so, ma provateci voi a essere sempre originali).



MYTH

Poteva mancare lo strategico in tempo reale nel ricco lineup dell'Eidos? Ovviamente no, è porta il nome di Myth, un gioco che promette comunque di portare con sé parecchie innovazioni, a partire dalla visuale stessa che non sarà statica, ma completamente gestibile dal giocatore, che potrà quindi muoversi sull'intero campo di battaglia osservando secondo la prospettiva che preferisce. Inoltre, in Myth non dovrete spendere il vostro tempo ad accumulare risorse e costruire unità, ma dovrete concentrarvi nella guida delle vostre truppe alla conquista del nemico: i punti focali del gioco sono quindi la strategia bellica e l'accortezza delle vostre mosse tattiche. Insomma, non un gioco da "signorine" e lo si capisce chiaramente dalle foto, visto che in Myth non si lesina di certo in fatto di particolari truculenti! Il gioco vanta uno studio fisico rigoroso, così che ogni oggetto e ogni formazione naturale si comporta davvero realisticamente, tanto che persino il clima è stato implementato, così come il cambiamento delle stagioni. Gli effetti di luce promettono di essere egualmente realistici e potremo quindi godere di ombre correttamente calcolate su tutte le superfici, riflessioni dell'acqua incluse. Sul fronte giocabilità, Myth promette un'azione più fluida grazie proprio all'eliminazione dei tempi morti dedicati alla costruzione delle unità, e naturalmente l'onnipresente intelligenza artificiale avanzata che dovrebbe rendere i nemici controllati dalla CPU delle vere carogne. La cosa più interessante sembra comunque la possibilità di riconfigurare il gioco secondo il vostro estro, utilizzando uno scripting basato su Java che vi permetterà di riprogrammare i mostri, cambiare le variabili del gioco e le regole della modalità multi-player. Tutto questo, tra poco sui vostri schermi (e anche sui nostri).



7-9 September
Olympia London

WORLD LEAGUE SOCCER



Quando l'ho visto ho detto, ecco che la Eidos vuole fare Virtua Striker per PC! Questo gioco non sembra in effetti promettere grandi cose, e la Eidos assicura che diventerà il titolo di riferimento per il suo settore. Motion Capture, texture mapping dettagliatissimo e un metodo di controllo semplice e intuitivo sembrano essere i suoi assi nella manica. Non mancherà il Dolby Surround per farvi sentire come a S. Siro (o nello stadio di vostra scelta), e il solito commento affidato presumibilmente a qualche cro-



nista a noi noto (in Inghilterra a commentare c'è anche il vecchio Ray Wilkins, che i milanisti più ferrati ricorderanno per le sue inutili scorribande sulla fascia alla ricerca del giusto cross per Hateley...). Insomma, io dico che questo WLS merita un occhio di riguardo: voi poi fate come volete.

CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98

Championship Manager torna, tanto atteso, nella versione 97-98! In una sola versione avremo i campionati di Inghilterra, Spagna, Scozia e Italia, con tutti i nomi dei giocatori e le varie statistiche aggiornate per la stagione in corso. Anche la nuova formula della Champion's League a 24 squadre è stata implementata, e sono persino presenti le nazionali Under 21. Per il resto si può parlare di miglioramenti chirurgici, che di certo non sconvolgeranno la natura di un gioco di per sé già largamente apprezzato. La grafica ha subito un leggero restyling, soprattutto per quanto riguarda la natura di immagini di background dei vari schermi, e sono stati inclusi i messaggi relativi ai trasferimenti, ai risultati e agli infortuni riguardanti i giocatori più importanti. Per il resto, visto che si tratta di calcio, "squadra che vince non si cambia", e quindi va bene così.



Stefano Eranio (Derby)

Pos.	Nome	Pos.	Nome
1	Stefano Eranio	11	Stefano Eranio
2	Stefano Eranio	12	Stefano Eranio
3	Stefano Eranio	13	Stefano Eranio
4	Stefano Eranio	14	Stefano Eranio
5	Stefano Eranio	15	Stefano Eranio
6	Stefano Eranio	16	Stefano Eranio
7	Stefano Eranio	17	Stefano Eranio
8	Stefano Eranio	18	Stefano Eranio
9	Stefano Eranio	19	Stefano Eranio
10	Stefano Eranio	20	Stefano Eranio
11	Stefano Eranio	21	Stefano Eranio
12	Stefano Eranio	22	Stefano Eranio
13	Stefano Eranio	23	Stefano Eranio
14	Stefano Eranio	24	Stefano Eranio
15	Stefano Eranio	25	Stefano Eranio
16	Stefano Eranio	26	Stefano Eranio
17	Stefano Eranio	27	Stefano Eranio
18	Stefano Eranio	28	Stefano Eranio
19	Stefano Eranio	29	Stefano Eranio
20	Stefano Eranio	30	Stefano Eranio

TEAM APACHE



L'AH64A-Apache è un elicottero a suo modo storico per i videogiochi, essendo stato a suo tempo protagonista di un capolavoro pionieristico quale è stato Gunship della Microprose su C64. Stavolta la potenza di fuoco (non quella dell'elicottero) è aumentata, soprattutto grazie al supporto per le schede 3D, che faranno schizzare Team Apache a 60 frames al secondo anche con 16 milioni di colori su schermo! Il gioco copre tutta la vostra evoluzione come pilota, dalla scuola di volo sino alla scelta dei vostri compagni per una delicata missione di comando. Ciò significa che potrete volare assieme ad altri Apache comandati dal computer, e dotati di un alto grado di intelligenza artificiale. Infine, Team Apache offre le due classiche modalità di gioco, Arcade e Simulazione, e risulterà quindi appetibile anche a chi non ha voglia di impararsi a memoria la mappa dei comandi su tastiera e desidera un'esperienza di gioco un po' più immediata.



Jacopo Prisco

JOINT STRIKE FIGHTER



Questo è un titolo di cui sentirete parlare. I più scaltro fra voi ricorderanno che, a proposito della scorsa edizione

dell'E3, due cose c'erano rimaste in mente più di tutte: l'egemonia della 3Dfx e qualche simulatore di volo davvero impressionante. Bene, JSF (i Giochi Senza Frontiere non c'entrano) è senza dubbio uno di questi, e soprattutto non c'entra nulla con le schede 3Dfx! Esempio di cosa sia la "buona programmazione", questo gioco schizza via con una fluidità da capogiro, e non richiede nessun acceleratore dedicato e nemmeno una configurazione ninja per essere goduto al meglio. JSF vi mette nel cockpit dei più incredibili ritrovati tecnici in fatto di caccia, come il Boeing X-32 e il Lockheed Martin X-35, delle meraviglie ancora coperte dal più assoluto segreto militare. Gli scenari sono composti ognuno da quasi 4 milioni di chilometri quadrati, sviluppati con una tecnologia particolare che permette di aumentare drasticamente il livello di dettaglio del terreno a mano a mano che vi ci avvicinate. La grafica, come detto, è fluida e dettagliata e soprattutto a 65.000 colori, per la gioia dei vostri occhi, e fa uso delle più moderne tecniche grafiche come gouraud-shading, fogging e mip-mapping. Uno dei titoli più promettenti in assoluto per quanto riguarda la sua categoria.

Uno dei titoli più promettenti in assoluto per quanto riguarda la sua categoria.

7-9 September
Olympia London

ELECTRONIC ARTS™

APACHE LONGBOW 2

Indubbiamente, questo titolo è di gran lunga il più interessante fra quelli che usciranno con l'etichetta Jane's e di cui, comunque, vi abbiamo già parlato in occasione dell'E3.

Ho già avuto modo di affermare che nei prossimi mesi uscirà una tale messe di simulatori di volo che il Barone Bossetti ben difficilmente toccherà il suolo: minimo lo troverete a trenta metri da terra. Apache Longbow 2 è un candidato matematico al top score, dal



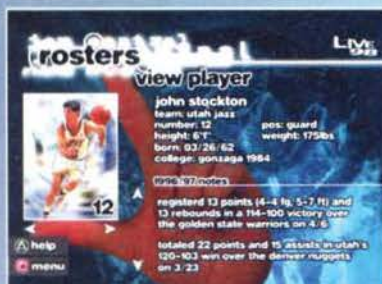
momento che è sufficiente che vengano migliorate un paio di opzioni della prima versione per avere un gioco semplicemente perfetto. L'engine, che non era affatto male, è stato notevolmente potenziato e dalle foto appare chiaro che il livello di realismo grafico è assolutamente stupefacente (ma ormai per quanto riguarda i simulatori di volo dovremo farci l'abitudine). Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, anzitutto ci sarà un generatore casuale di missioni che dovrebbe rendere il programma praticamente eterno; speriamo però di disporre anche di avvincenti campagne che si evolvono a seconda dei risultati raggiunti sul campo. A proposito: sarà possibile impersonare sia il pilota che il copilota, ma quanto questa opzione avrà influenza sull'azione vera e propria non ci è dato di sapere. Per il resto, non resta che aspettare almeno un mese, dopodiché il Barone Bossetti vi comunicherà l'atteso responso (se volete sapere la mia previsione, questo sarà in assoluto il migliore simulatore di tutti i tempi).



FOTO: longbow2, longbow2b

NBA LIVE 98

Ennesimo gioco del basket targato EA Sports, se non sbaglio questo NBA LIVE 98 è il primo titolo sportivo a dichiarare il supporto della 3DFX; le caratteristiche fanno davvero ben sperare: oltre a un realismo stupefacente e tante possibilità tattiche a disposizione del giocatore, sarà possibile cimentarsi in una parte manageriale del gioco, in cui si dovrà avere a che fare con infortuni, contratti e via dicendo. Il motion capture dovrebbe garantire ottimi livelli grafici, gli schemi di gioco saranno numerosi, come pure i team dell'NBA presenti; quattro livelli di difficoltà e l'innovativa gara dei tiri da tre punti dovrebbero garantire una buona longevità del gioco. Staremo a vedere.



NASCAR 98



Accogliamo sempre con gioia l'annuncio di una futura uscita di un gioco di guida, dal momento che questo genere di titoli è caratterizzato dall'estrema immediatezza e dal grande divertimento che può garantire. Per quanto riguarda le caratteristiche salienti del gioco, aspettatevi un'intelligenza artificiale degli avversari che li renderà pressoché indistinguibili da un giocatore umano (banfa di quarto livello della scala Bossetti... Ma la press release diceva così), mentre l'engine dovrebbe gestire agevolmente una spettacolare alta risoluzione con dettaglio grafico. Il livello di realismo dovrebbe essere un altro dei punti forti del gioco, mentre la presenza di diversi modelli di macchine consentirà una varietà dell'azione non indifferente. Quanto c'è da aspettare? Diciamo che a fine anno potremmo rifarci vivi.

KKND XTREME

Non mi era piaciuto il primo KKND, presumo non mi piacerà anche il secondo: la grafica sembra sostanzialmente la stessa, ma gli scenari terranno conto anche della terza dimensione. L'intelligenza artificiale (clamorosamente scarsa nella prima versione del gioco) dovrebbe essere migliorata, vi sarà la possibilità di accodare gli ordini alle varie truppe, mentre la longevità dovrebbe essere garantita da 60 missioni in tutto; sarà possibile disputare una sorta di death match contro avversari computerizzati, i programmatori spergiurano che il gioco varrà sicuramente



il suo prezzo, ma presumo che dirò le stesse cose che dissi ai tempi del primo KKND; il gioco è anche carino, ma ci sono sul mercato titoli (primo fra i quali Dark Reign) indubbiamente migliori, perciò il suo acquisto non ha molto senso. Comunque dovrei farvi avere la recensione il prossimo mese.



il suo prezzo, ma presumo che dirò le stesse cose che dissi ai tempi del primo KKND; il gioco è anche carino, ma ci sono sul mercato titoli (primo fra i quali Dark Reign) indubbiamente migliori, perciò il suo acquisto non ha molto senso. Comunque dovrei farvi avere la recensione il prossimo mese.

SID MEIER'S GETTYSBURG

Il grande Sid se ne è andato dalla MicroProse e sta progettando un rientro in grande spolvero con questo titolo, in cui la dinamica a turni sarà abbandonata in favore di un'azione in tempo reale. Sostanzialmente, dovrete cimentarvi in una serie di scenari nei quali verranno riprodotte le vicende della guerra di secessione; non aspettatevi uno strategico in tempo reale sulla falsariga di un clone qualsiasi di Red Alert, bensì qualcosa di estremamente sofisticato e realistico dal punto di vista del movimento e della gestione delle unità. In altre parole, l'interfaccia sarà più evoluta della classica "scegli unità, clicca sulla destinazione", sebbene non ci si dovrà cimentare in eccessive acrobazie per gestire il tutto. Inoltre, dal momento che sarà lasciata la possibilità di decidere a quale di livello di complessità cimentarsi, i più pignoli avranno il piacere di gestire nel minimo dettaglio rifornimenti e similari, mentre gli amanti dell'azione pura trascureranno il realismo in favore dell'adrenalina. Attendiamo ancora un mese e incrociamo le dita.



TEST DRIVE 4

Ritengo senza ombra di dubbio che i giochi di guida siano il genere più divertente in assoluto e accolgo con grande letizia ogni annuncio di un nuovo titolo sebbene, alla prova dei fatti, solo pochissimi si rivelano alla fine meritevoli di essere giocati. Incrociamo le dita allora per questo Test Drive 4, le cui gare si svolgeranno in sei suggestivi tracciati (fra cui San Francisco): si potrà scegliere fra svariate macchine, ma l'unica cosa che conta è che i programmatori abbiano imparato dalle esperienze precedenti. Nella press release erano presentate alcune schermate fisse che sono semplicemente impossibili per un videogioco, mentre altre erano veramente squallide. Non resta che aspettare novembre e stare a vedere.





7-9 September
Olympia London



NHL POWER PLAY 98.



Le notizie e le impressioni ricavate dal rolling demo e dalle schermate sono un po' le solite che si hanno guardando giochi sportivi in 3D: grafica spettacolare, poligoni da tutte le parti, stadi virtuali perfettamente ricostruiti, azione abbastanza frenetica... Quello che dovremo invece stabilire in ambito di recensione sarà l'effettiva bontà dell'engine e la giocabilità. Per la cronaca sappiate che avrete a disposizione tutte le squadre

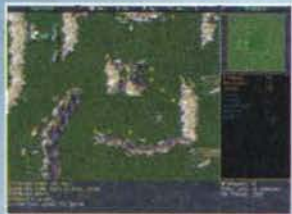
e tutti i giocatori del campionato NHL, tonnellate di statistiche, una marea di visuali differenti e la possibilità di editare sia le tattiche di attacco che quelle di difesa. Particolare attenzione, poi, sembra essere stata riservata per l'intelligenza artificiale, ma si sa che queste sono cose che si dicono sempre...



L'ALLARME E' SEMPRE PIU' ROSSO



Tutti i fan del clamoroso wargame strategico in tempo reale della Westwood saranno lieti di apprendere che non solo Red Alert sta per avere un secondo data disk, ma che è in fase di ultimazione anche l'attesissimo Sole Survivor, la nuova modalità dedicata al gioco multiplayer in Internet. Per quanto concerne quest'ultimo sappiate che vi metterà in condizione di sfidare cinquanta altri mentecatti, ciascuno con una sola unità, su scenari



appositamente disegnati. Il vincitore dell'epico scontro sarà il solo, l'ultimo a rimanere in piedi. Fondamentale, nel corso dello scontro sarà la possibilità di incrementare le capacità del proprio mezzo, sia per quel che riguarda l'attacco che per la difesa.

Il mission pack, invece, si chiamerà Aftermath e sarà composto da diciotto nuove missioni con gli Alleati e con i Russi per il gioco singolo e da un centinaio di scenari per la modalità multi-giocatore. Qualche nuova unità, qualche nuovo edificio e sembra la possibilità di utilizzare mezzi e uomini presenti nelle versioni precedenti, compreso Counterstrike.

L'uscita dovrebbe essere imminente. Duspa



RESIDENT EVIL

Iniziamo da un gioco per PlayStation che ha appassionato grandi e piccini di tutto il globo, anzi forse farei meglio a dire che ha terrorizzato grandi e piccini, dato che vi scaraventerà in una casa infestata, mettendovi alle prese con zombie, morti viventi, cani idrofobi e mostri di vario genere. Molti di voi (spero tutti) avranno capito che sto parlando della tanto annunciata conversione per PC di Resident Evil,

un'avventura arcade in terza persona, dall'ambientazione cupa e horrorifica. Un po' di violenza, un po' di sangue, una buona dose di suspense (la sequenza del cane zombie che sfonda la vetrata ancora provoca i sudori freddi a Mao...) e l'intruglio è fatto: ripulire Raccon City dall'esercito di non morti sarà una passeggiata per Chris e Jill, intraprendenti membri della STARS. Supporto 3Dfx, alta risoluzione, decine di armi e di stanze da esplorare, cambi di inquadratura di taglio cinematografico, sono solo alcune delle caratteristiche che ne decreteranno il successo anche sui compatibili, questo aspettando Resident Evil 2, ovviamente.



F16 AGGRESSOR

Notevole appare essere F16 Aggressor, simulatore di volo molto accurato che può vantare un impatto grafico davvero notevole, con effetti di dissolvenza, giochi di luci e un livello di dettaglio elevato. Studiato per girare anche sulle macchine meno potenti F16 Aggressor potrà funzionare in diverse modalità grafiche fino all'incredibile 1280x1024.

Le campagne da affrontare saranno quattro e curiosamente saranno tutte ambientate nel continente africano, ma non abbiate paura perché la varietà di scenari sarà comunque notevole. Le missioni disponibili sono una quarantina e sono di varia tipologia, dalla classica di intercettazione a quelle di attacco al suolo, dalla scorta armata a convogli alla copertura di sbarchi o aggressioni e così via

per una vasta gamma di situazioni possibili. L'intelligenza artificiale è stata studiata tenendo conto delle esperienze dei veri piloti da caccia e molta cura è stata riposta nella realizzazione dei modelli di volo. L'uscita dovrebbe essere più o meno a cavallo del Natale, per cui se amate questo genere di giochi sapete che regalo chiedere (dopo aver letto la recensione su TGM, ovviamente).



MASTER GAMES

COMPUTERS & VIDEOGAMES ©

PC ENTRY LEVEL

Pentium 133, Motherboard ABIT 512 KB,
16 MB RAM, HD 1,7 GB, S3VIRGE 2 MB

€ 1.150.000

Diamond Monster 3D + giochi

€ 390.000

CD scrivibile SONY

€ 4.900

NUOVO PUNTO VENDITA

C.SO ORBASSANO, 336 - TORINO

TEL. 011/3098767 r.a. • FAX 3116270

CENTRO NADIM

LE OFFERTE ELENcate SONO VALIDE
DAL 1° OTTOBRE SINO AL 15 NOVEMBRE '97
salvo esaurimento scorte

ATLANTIS £ 89.000
TOMB RAIDER 2 £ 89.000
RED BARON 2 £ 89.000
XCOM Apocalypse £ 89.000
OUTPOST 2 £ 89.000
LITTLE BIG ADVENTURE 2 £ 89.000



TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI I.V.A.



MAGESLAYER



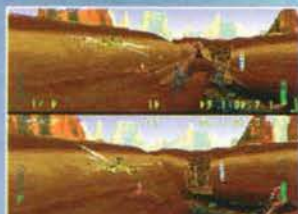
Partorito dalla mente malata dei creatori di Hexen, utilizzando il famigerato engine di Quake, sta per arrivare sui nostri fidi personal Mageslayer, massacrato tutto con visuale dall'alto che richiama alla mente capolavori del passato che non citiamo per non offendervi.

In realtà la questione in questo caso è assai più complessa, dato che tecnicamente il gioco riserverà non poche sorprese, a partire dallo scenario in 3D, con stanze sovrapposte, livelli sotterranei, ponti sospesi e tante altre simpatiche diavolerie. Guidando uno dei quattro stregoni disponibili dovrete superare venticinque livelli, divisi in cinque mondi diversi. Modalità multiplayer con tanto di deathmatch, sangue che schizza da tutte le parti e una stupefacente alta risoluzione completano le notizie in nostro possesso. Aspettate ancora un mesetto e potrete metterci le manine paciocose sopra.



BUGRAIDERS

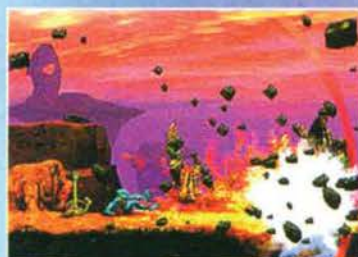
A cavallo di insetti giganteschi vi batterete in corse mozzafiato contro agguerritissimi avversari con il solo scopo di arrivare primi al traguardo. L'idea non vi alletta nemmeno un po'? Nemmeno a me. E se una di quelle zanzarone affette da bulimia diffusa dovesse decidere di girare il capoccino e pungervi? Che bolla vi verrebbe, un vulcano! Cinque diversi tracciati, split screen, scenari 3D, multiplayer, caratteristiche specifiche per ogni astronave, pardon per ogni insetto.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSSEY



Direttamente convertito da PlayStation, sta per approdare sui nostri PC Abe's Oddysee, platform adventure di elevata qualità che per certi versi sembra ricordare l'antico ma sempreverde Flashback. Con una visuale in terza persona e telecamera di lato, vestirete i panni di Abe, un esserino di un altro mondo, impiegato in una grande fabbrica di cibo. Il dramma scoppia quando Abe realizza che il prossimo cibo in scatola sarà ottenuto proprio macellando quelli della sua gente. Classificare questo Oddworld non è facile, dato che sono presenti elementi di platform, di avventura e di rompicafo. Quello che è certo è che la realizzazione è ottima, specie per quanto riguarda animazioni, interazione e sonoro. Un particolare sistema di comunicazione permette ad Abe di interagire con i propri simili, vittime predestinate che lui deve salvare. Sviziati livelli, diversi mondi, una miriade di nemici e di trabocchetti sono solo alcune delle insidie che il nostro eroe dovrà affrontare. Disponibile a Natale.



AHx-1

Un bel simulatore di elicottero da combattimento ci mancava proprio. Sorvolando sul fatto che si tratta di un genere apprezzato dal solitario (nel senso dell'autoerotismo) Bossetti, vediamo velocemente quelle che saranno le caratteristiche salienti. Ottimizzato per MMX, il gioco targato GT si proporrà di riportare su schermo l'incredibile emozione del volo e della battaglia su una cannoniera volante. Il paesaggio è stato ricreato a partire da report fotografici dell'esercito, i modelli di volo sono stati compilati in collaborazione con ingegneri e piloti dell'aviazione americana. Trenta missioni, ambientate in vari paesi (dalla Libia alla Colombia), sviziati armamenti, diverse visuali... insomma, le solite cose.



UNREAL e PREY



Accomunati dal fatto di essere considerati i due più accreditati rivali di Quake 2, Prey e Unreal sembrano invece avere destini diversi, dato che del titolo della 3D Realms (Prey) non si hanno buone notizie e l'uscita sembra essere ormai definitivamente posticipata al '98, mentre di Unreal ormai si è detto praticamente tutto, per cui beccatevi tre nuove foto e una manciata di caratteri, giusto per dirvi che l'annunciato capolavoro dovrebbe essere nei negozi a novembre e che sembra effettivamente destinato a lasciare il segno. Va bene, va bene, non fate quelle facce, cercherò di scovare qualche chicca come per esempio quella relativa alla semplificazione dell'editor di livelli che sarà incluso nella confezione. Massima versatilità e nello stesso tempo grande semplicità di utilizzo: non male, vero?

Per il resto, basta guardare le foto qui attorno. 24 bit colour, alta risoluzione, effetti di light sourcing dinamico (il problema sembra essere stato quello della realizzazione contemporanea di luci dinamiche e ombre a loro volta dinamiche...), animazioni spettacolari (300 e passa frame per nemico)... Devo andare avanti? Nooo, ne riparlamo nella recensione...



7-8 September
Olympia London

YOUNGBLOOD

Interessante questo Youngblood, via di mezzo tra un arcade adventure e un rpg in tempo reale, in uscita per Playstation (ma a voi non ve ne importa più di tanto) e per PC. Gli scenari di gioco, rigorosamente in assonometria isometrica, saranno vari e abbastanza dettagliati, i personaggi disponibili saranno molti (si parla di una decina di eroi fra quali scegliere i sei che compongono il party), ciascuno con le sue caratteristiche fisiche e mentali, decine di armamenti differenti e svariate modalità di attacco e difesa. Elementi ruolistici derivano anche dall'avanzamento dei personaggi, che guadagnano esperienza e abilità progredendo nell'avventura. Modalità multiplayer prevista e supportata in toto.



TEAM APACHE



THE WAR OF THE WORLDS

Non poteva certo mancare nell'affollato paniere della GT uno strategico gestionale in tempo reale nuovo di zecca. Ecco per tutti i fan di Red Alert un gioco che sembra avere qualche caratteristica interessante, a partire dalla grafica per arrivare al sistema di controllo e gli effetti di luce. Per valutare l'effettiva bontà, comunque, sarà necessario attendere ancora un paio di mesi, ma non credo che i fanatici dei wargame strategici in tempo reale abbiano di che annoiarsi in questo periodo.



SENSIBLE SOCCER 2000

No, non è un pesce d'Aprile, state tranquilli. Sembra, infatti, che il mitico John Hare e soci si siano messi al lavoro per riportare tra noi il sacro verbo della sfera di cuoio ("ma che 'sto' a scrive?" Nd-Duspa). Perdonate questi sproloqui, ma Sensible Soccer mi riporta alla mente epoche lontane e una delle esperienze ludiche più coinvolgenti e divertenti della mia lunga vita. Il remake dovrebbe essere davvero eccezionale, dato che cercherà di mixare le nuove tecnologie 3D con la storica immediatezza e giocabilità dei titoli targati Sensible. Giocatori poligonali, tecnica del Virtual Stadium, motion capture per le animazioni dei calciatori, particolare attenzione alla tattica e alla strategia di gioco, insomma, non vediamo l'ora. Purtroppo la data di uscita è avvolta dal mistero e in tutto il mondo non si trova nemmeno una foto. Mistero...

MAXIMUM FORCE



Partorito dalla Midway che si è fatta le ossa con Area 51, è ormai in dirittura di arrivo Maximum Force, uno sparattutto in soggettiva non alla Quake, ma alla "tiro al bersaglio". In effetti, quello che vedrete sullo schermo saranno una serie di filmati precalcolati durante i quali sparacchierete a vari avversari che si muovono come dei beoti. Non credo che nessuno ne senta il biso-



gno, anche considerando la presenza di oltre 40 livelli di gioco, di svariati power up e dell'alta risoluzione.

MACE: THE DARK AGE



Cominciano a proliferare anche su personal i picchiaduro 3D, grazie soprattutto alle nuove schede acceleratrici. Mace esce dal pancione della Midway e ci porta direttamente in un'epoca buia che potremmo far risalire al solito medio evo fantasy. In questo scenario, i soliti mentecatti se le danno di santa ragione: sedici personaggi armati fino ai denti (si combatte con spade, alabarde a altre capperate...), svariate arene 3D, mosse speciali, prese e fatality. Ah, quasi dimenticavo la presenza di un sofisticato engine 3D, grazie al quale saranno possibili effetti di luce ed esplosioni sbalorditive, mah...



HORDE



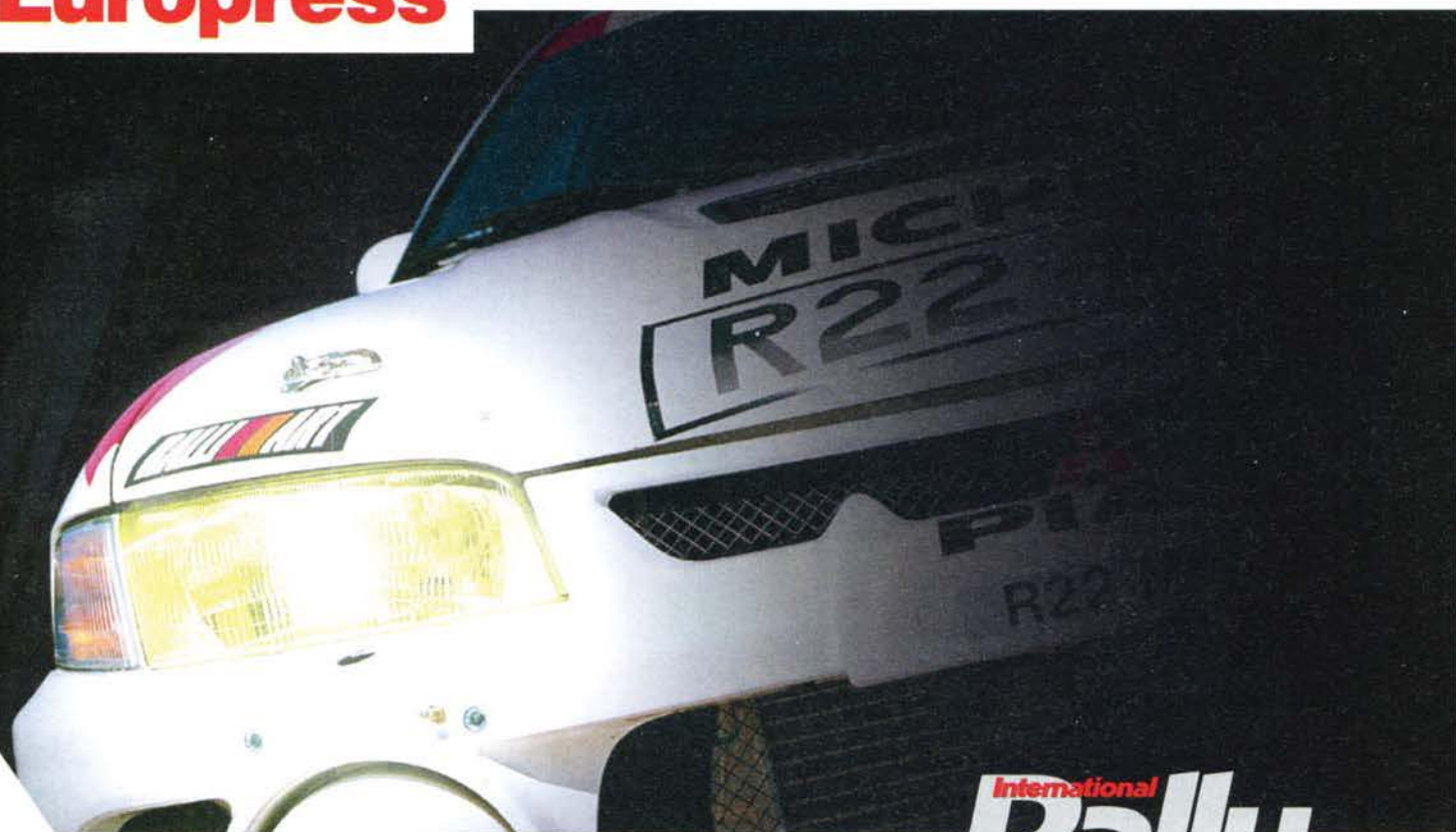
Strategico gestionale in tempo reale ad ambientazione fantasy, Horde cercherà di strappare a Warcraft 2 lo scettro di miglior titolo del genere. Più di trentacinque diverse contee in cui combattere, generate di volta in volta casualmente, in modo che due guerre non siano mai uguali. Raccolta delle risorse, sviluppo di villaggi, di eserciti, ricerca di nuove tecnologie e di magie, insomma tutta roba già sentita ma che comunque non ci fa certo schifo, e poi la concorrenza fa innalzare la qualità.

L'uscita dovrebbe ormai essere imminente e state pur certi che appena spareremo qualcosa di nuovo ve lo faremo sapere.



Porta il tuo PC fuori strada!

Europress



International
Rally
Championship

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Spremi il massimo dal tuo PC e mandalo fuori strada. Ci sono 15 corse da disputare sparse per il mondo. Ti troverai nelle condizioni di gara più estreme e contro gli avversari più pericolosi e spericolati. Hai piena libertà di ritracciare i percorsi come

meglio credi e lanciarti in sfide mozzafiato.

Ma è tempo di correre: premi l'acceleratore e... VIA!

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95, Lettore CD-ROM,
16 Mb RAM.



Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it



Qualità Interattiva.

7-9 September
Olympia London

ACTIVISION

ZORK GRAND INQUISITOR



L'ottavo capitolo della serie di Zork vi vede viaggiare nel tempo attraverso tre differenti ere storiche, per un totale di circa 25 ore di gioco e 55

puzzle da risolvere. La novità più sostanziale rispetto al passato è rappresentata dalla reintroduzione dell'inventario, che vi consentirà di mettere da parte svariati oggetti per utilizzarli in seguito, nel puro stile classico dell'avventura. Infine, la storia andrà vissuta secondo tre differenti prospettive, nella magnificenza di una grafica che, sulla carta, ricorda abbastanza quella di un capolavoro annunciato come Riven.

NETSTORM

Sul fronte del Net-Gaming, poi, la Activision è decisamente in pole position con Netstorm, uno strategico in tempo reale appositamente sviluppato per il gioco on-line. La struttura tecnica di questo titolo consentirà un'esperienza di gioco virtualmente priva di pause, grazie ad un'ottimizzazione del codice che renderà l'azione del tutto fluida anche con modem lenti. In più, le partite saranno sempre equilibrate perché sarà il server di NetStorm a stabilire gli accoppiamenti, e si potrà anche selezionare un bacino di utenti "amici" con cui scontrarsi abitualmente. I sistemi delle alleanze saranno perciò molto avanzati, tanto che due alleati potranno tranquillamente scambiarsi le unità e agire all'unisono come un unico esercito. NetStorm invaderà Internet nei primi giorni di novembre, state pronti. JP



QUAKE 2

Situazione sostanzialmente immutata in casa Activision rispetto all'E3 di Atlanta. Restiamo dunque in attesa dei vari Quake II, Heavy Gear, NetStorm, Fighter Squadron, BattleZone, Zork Grand Inquisitor, InterState '77 e Sin. Ma la vera notizia era un'altra: l'annuncio di un accordo tra l'Activision e la nuova RedLine Games, una software house fondata da James Anhalt e Ronald Millar. Nomi che potrebbero non dire molto alla maggior parte di voi, ma nomi chiave nella realizzazione di giochi come Diablo, Warcraft II, Mechwarrior 2 e Pitfall: The Mayan Adventure. Il primo gioco targato Redline sarà una via di mezzo tra uno strategico e un RPG, e uscirà nel 1998. Ma vediamo di dare qualche ulteriore ragguaglio sui titoli maggiormente attesi, e fra questi spicca sicuramente Quake II, per quale sono finalmente entrato in possesso anche di una completa press-release, cosa che mi permette di illustrarvi la trama del gioco (del tutto inutile, lo so, ma è di rigore): dopo anni di lotta contro gli invasori alieni, la Terra è sull'orlo della sconfitta. Voi fate parte dell'ultimo disperato assalto, rivolto direttamente al pianeta dei cattivi: quando arrivate però scoprite che praticamente tutti i vostri uomini sono già stati fatti fuori dagli alieni, sicché rimanete come al solito da solo contro tutti. La struttura dei livelli è stata oggetto di grandi modifiche, e quindi niente più cerca-la-chave-apri-la-porta, ma una serie di missioni e obiettivi specifici, accompagnati da un'intelligenza artificiale ampiamente migliorata. E il multi-player? Stavolta potrete essere fino in 32, via LAN o tramite Internet. E queste sì che sono



SIN



Sin promette di essere un degno "rivale" di Quake II, pur sfruttando un engine potenziato del primo episodio potenziato. La cosa interessante del gioco sembra essere la storyline che viene direttamente influenzata dalle vostre azioni, cosa che rende la struttura di gioco abbastanza aperta. L'ambientazione è di tipo post-industriale/futuribile e a giudicare dalle foto dovremo aspettarci una grafica molto curata: anche per le armi ci sono alcune sorprese in serbo, visto che avrete a disposizione chicche come mini-robot teleguidati che rilasciano detonatori e fucili da cecchino con sistema di puntamento laser. Sin dovrebbe uscire entro il marzo '98.

GRIM FANDANGO

Cominciamo a parlare di questa nuova avventura Lucas, prevista per il primo trimestre dell'anno prossimo e ambientata nel Messico. Sostanzialmente, l'atmosfera prende ispirazione da film del calibro di Casablanca e Chinatown e conterrà elementi noir che contrastano un po' con lo stile classico della Lucas a cartoon; se vi racconto la storia vi imbruttite di colpo, dal momento che le vicende prendono spunto dai guai in cui si imbatte il protagonista Manny mentre è impegnato nel suo lavoro. Manny è incaricato di portare la gente a far visita a terre desolate, ma evidentemente anche in questo caso c'è qualcuno che ha intenzione di mettergli i bastoni tra le ruote. L'interfaccia dovrebbe essere delle più classiche, mentre graficamente il titolo ha un notevole carisma: date un'occhiata alle foto e noterete uno stile decisamente insolito, ma decisa-



te apprezzabile sotto molti punti di vista. Addirittura, la Lucas dichiara che quella è la migliore avventura mai creata dai suoi geniacci, per cui c'è da star certi che qualcosa di buono verrà fuori. Attendete qualche mesetto e ne sapremo di più: chissà che non ci faremo vivi con una succosa preview.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Del terzo episodio della celeberrima serie dedicata al grande Guybrush vi ha già parlato dettagliatamente il Simonettolo in occasione dell'E3, per cui non mi resta che ricordarvi che il titolo si preannuncia letteralmente esplosivo (del resto, tutti questi anni avranno pur dato ispirazione ai programmatori). La qualità della grafica è realmente sopraffina, mentre per quanto riguarda il gioco vero e



proprio, l'interfaccia dovrebbe essere del tutto simile a quella di Full Throttle: la demenzialità e l'umorismo che avevano reso i primi due episodi così godibili dovrebbero attestarsi su livelli di eccellenza. Particolare decisamente interessante è la possibilità di cimentarsi in sezioni arcade, che si spera siano le più coinvolgenti mai viste in un gioco del genere. Per il resto, per quanto riguarda la recensione ogni mese dovrebbe essere quello



Per sopravvivere bisogna darsi un "Tone"!



Tone Rebellion

Manuale in italiano.

STONE REBELLION

C'era una volta un pianeta felice in cui i Floaters vivevano in totale armonia con la natura, traendo linfa vitale dal "Tone" una preziosissima risorsa. Poi arrivò il misterioso e crudele Leviatano e fu la fine. Ora bisogna ricominciare daccapo, per vincere usando logica, strategia e tattica!



€ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

7-9 September
Olympia London

DIABLO 2

Con quasi un milione di copie vendute nel '97, Diablo ha meritatamente lasciato il segno tra i giocatori di tutto il mondo. All'ECTS la Blizzard ha deciso di fare a tutti un bel regalo rivelando qualcosa dell'attesissimo Diablo 2. Riferendoci alla prima versione, un limite abbastanza evidente era il fatto di dover passare tutta l'avventura in un dungeon che, per quanto ci si sforzi, alla fine diventa monotono. Ebbene, in Diablo 2 ci saranno prima di tutto quattro città, ognuna con i suoi dungeon (generati ogni volta casualmente) e le sue zone all'aperto da esplorare. Potrete scegliere tra cinque nuove classi, ma non chiedeteci quali perché non ce

l'hanno ancora svelato. Beh, con l'aggiunta del monaco di Hellfire, di cui vi parlo in questa stessa pagina, possiamo finalmente dire che Diablo non sarà più un gioco con poca libertà di scelta. Si prospetta inoltre una pleora di nuove magie, missioni, armi e armature... Finalmente si fa qualche passo avanti dal punto di vista dell'interazione, visto che in Diablo 2 potrete assoldare i PNG in veste di accompagnatori. Da qui a definirlo gioco di ruolo, però, secondo me ce ne vuole ancora un po'. Novità anche per gli utenti di Battle.net, per i quali verrà istituito un punto di scambio in rete per passarsi informazioni, servizi e oggetti.

Alla Blizzard lavorano sempre bene, se manterranno le promesse direi proprio che Diablo 2 si candida subito a gioco caldo del 1998... Peccato che uscirà solo verso la fine! (Per chi non vorrà attendere fino ad allora, sappiate che è invece più vicina la release di un'espansione chiamata Hellfire, prevista per la fine dell'anno).

GRIPPED

Le dune buggy tornano di moda in questo simulatore di off-road che prevede due modalità, quella simulativa e quella arcade. A parte le bellezze del motore tridimensionale, che promette di farci sentire buche e dossi come se fossimo veramente là



(per fortuna che ho una sedia imbottita...), la caratteristica più interessante sembra il generatore casuale di tracciati, che dovrebbe dare al gioco una longevità pressoché infinita. Garantito il supporto multiplayer, fino a 6 giocatori, e la graduatoria dei migliori piloti mondiali sul futuro sito del gioco. Dotatevi di un P90 e di 16 mega di memoria.

OUTPOST 2

La Terra è morta e stavolta non ci potete fare niente. Nel seguito di Outpost l'obiettivo è costruire una colonia spaziale in un ambiente ostile e difenderla da un sacco di catastrofi naturali alle quali, i terrestri, non sono ovviamente abituati. In quello che sembra uno strategico-futuristico in tempo reale, alla



Command & Conquer/Red Alert/tutto il resto, avrete a disposizione in totale un centinaio tra installazioni e veicoli per completare tutti e 24 i livelli. Previsto il multiplayer sia in rete locale che via Internet. Non eccessivi i requisiti hardware, che parlano di un P60 con 16 mega di RAM.

HALF LIFE

Molto probabilmente, la mia avversione per i giochi in soggettiva deriva dal fatto che non apprezzo particolarmente gli sparattutto (e infatti mi sono letteralmente innamorato di Hexen 2): questo Half Life, comunque, può essere definito come un clone di Doom estremamente sofisticato, con molti elementi propri dei giochi RPG e delle adventure. Le caratteristiche del giocatore e lo sviluppo della trama, pertanto, saranno elementi di estrema importanza, mentre non mi sembra nemmeno il caso di parlare dell'intelligenza artificiale (elemento



che finché non viene verificato sul campo è del tutto irrilevante in fase di preview: ogni press release sbandiera un'AI a livelli indefinibili). Graficamente il gioco sembra eccezionale e la definizione dei mostri e dei nemici presenti conferisce all'ambientazione un non so che di horror che mi ha immediatamente catturato. Supporto al multiplayer fino a trentadue giocatori (anche via Internet), nonché alle OpenGL e MMX... Aspettiamo qualche mese, ma secondo me il gioco sarà davvero notevole.

MB



CAPTIVES

Il concept di Captives è decisamente originale. Deck Teral stava girovagando per lo spazio quando si accorse che, da uno dei tanti quadranti della galassia, non giungeva nessuna risposta ai suoi messaggi. Naturale andare a dare un'occhiata, altrettanto naturale trovarsi coinvolto in uno spara-e-fuggi in grafica isometrica per liberare gli ostaggi, nascosti in una base occupata dagli alieni. Per farlo, il no-



stro Deck dovrà passare attraverso 25 livelli a tre diversi gradi di difficoltà. Gli ostaggi, a mano a mano che vengono liberati, daranno a Teral dei suggerimenti per aggiungere all'azione un po' di strategia. Captives farà la felicità di chi non ha voglia di aggiornare il computer: richiede solamente un 486 a 100 Megahertz con 8 mega di RAM.

GRAND PRIX LEGENDS

Le odierne gare di Formula 1 sono tremendamente noiose: mai un sorpasso, si decide tutto al cambio gomme, era meglio quando c'era Nuvoletti... Beh, non è vero niente ma comunque un'introduzione del genere mi serve per parlarvi di GP Legends, simulatore di Formula 1 basato sulla stagione 1967. Nel gioco troverete piloti del calibro di Graham Hill e

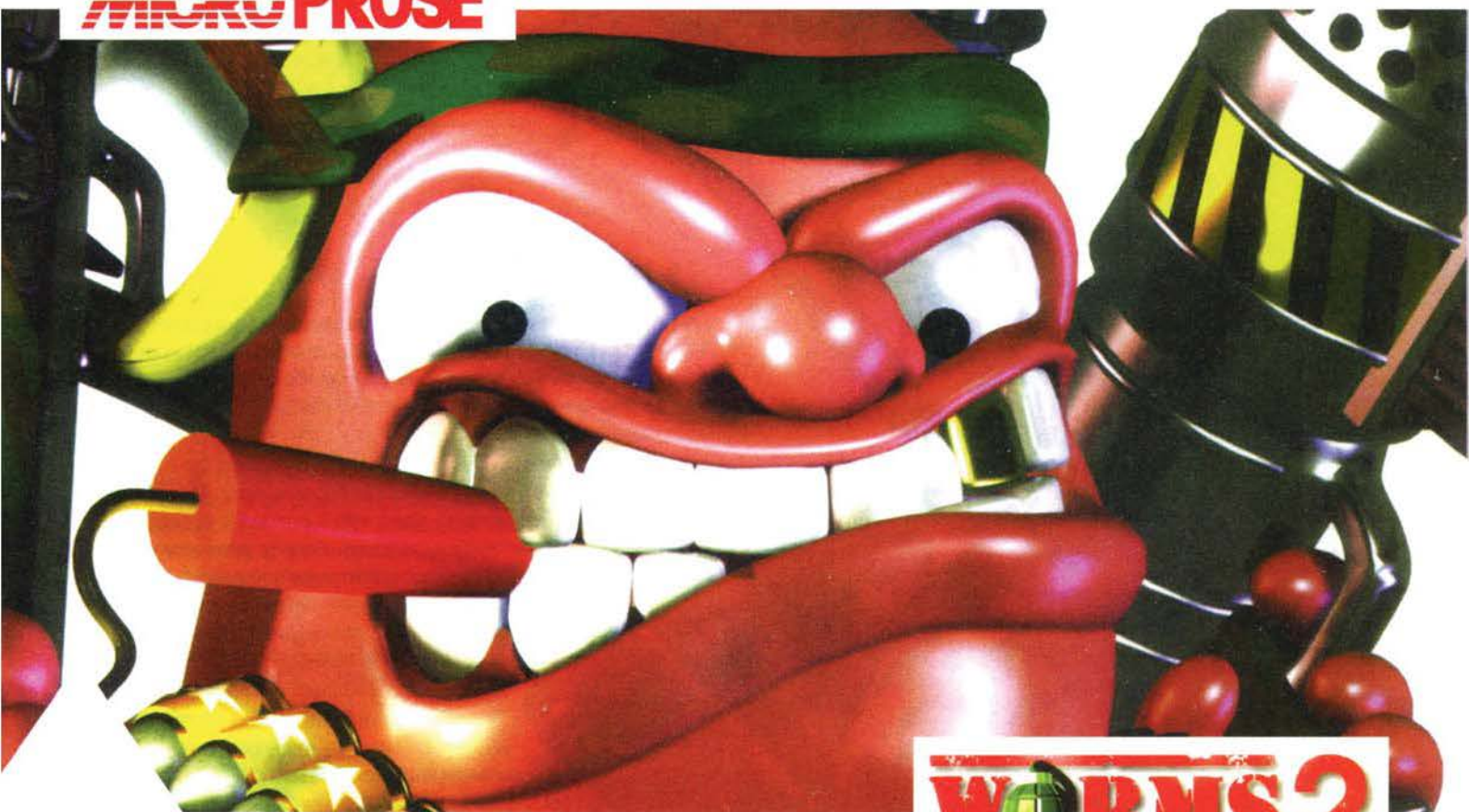


Jackie Stewart, al volante di macchine altrettanto gloriose come la Brabham, la Lotus (quella che andava forte) e la Ferrari (quella che va forte... e continuerà a farlo!). Anche i circuiti saranno quelli del '67 e non le loro controparti moderne. I programmatori dicono che il gioco

ricrea perfettamente le condizioni di guida del periodo, che ogni macchina si muove come farebbe su un percorso reale e che il supporto per le schede acceleratrici rende GP Legends il miglior gioco nel suo campo. Certo, dicono tutti così, ma stavolta a parlare sono i Papyrus (quelli di Indycar e Nascar): quasi quasi gli crediamo... Maggiori dettagli a maggio dell'anno prossimo.

Sono tornati, più cattivi,
più forti, più viscosi...
...sempre più ...vermi.

MICRO PROSE



WORMS 2

WORMS 2

E' una questione di vita, di morte e di vermi e si risolve in un solo modo: distruggendoli tutti prima che siano loro a farlo!

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

7-9 September
Olympia London

MICRO PROSE

TEAM 17

M1 TANK PLATOON II

Avevo una mezza idea, sadica, di iniziare questa rassegna con un box riguardante Falcon 4.0, ma poi mi sono reso conto che mi sarei fatto solo del male, dal momento che l'attesa per il simulatore di volo della Microprose è diventata insopportabile soprattutto per me: consoliamoci con questo M1 Tank Platoon II che, stando alle fotografie che ho potuto/potete vedere, si preannuncia come una simulazione di carroarmato dalla grafica molto curata. Potrete comandare anche più cingolati contemporaneamente e in tal caso risulta ovvio che gli ordini che potrete impartire sono differenti rispetto a quando vi trovate all'interno di una torretta con il compito di massacrare senza pietà il nemico. Ci saranno diverse campagne, costituite da missioni precalcolate (argh!); per fortuna, accadrà esattamente quanto

avviene ormai in tutti i moderni simulatori: non siete voi contro il mondo intero, ma lo scenario progredirà autonomamente anche senza il vostro intervento, comunque determinante ai fini della partita. Il supporto al multiplayer è scontato, un po' meno il fatto che ci si potrà esaltare nella modalità "cooperativa": penso che in tal caso ci si diventerà molto di più che non con un velivolo, dal momento che le possibilità di riuscire a coordinare l'azione con un carroarmato sono maggiori. L'unica cosa che mi ha indispettito di questo gioco è la data di uscita (si parla dei

primi mesi del 1998), ma direi che possiamo anche sopportare: basta che poi la Microprose non faccia come con Falcon 4.0 (che penso sia in cantiere da molto prima che iniziassi a lavorare per TGM...).



ADDICTION PINBALL

Per la gioia di giovani e piccini, ma per l'iracondia del Bossetti (che ormai sembra davvero un'altra persona: niente più imprecazioni blasfeme, niente più imprecazioni "light", niente più scatti d'ira... Veramente incredibile), ecco un nuovissimo flipper a opera dei Team 17: siamo tutti sicuri che questo Addiction Pinball avrà



tante nuove caratteristiche in grado di far felice un'intera generazione, lo vi dico solamente che i due tavoli presenti (la grafica sembra davvero bella) saranno ambientati nel mondo di Worms e di World Rally Fever; per il resto non vi parlo di nessuna delle straordinarie feature del gioco: non vorrei lasciare nel panico il suo futuro

recensore, che si vedrebbe così costretto a copiare pari pari da questo box. L'unica cosa che voglio dire, giusto perché non riesco a trattenerne sguaiate risate, è che il gioco girerà in varie risoluzioni, dalla canonica 640*480 alla "massiccia" 1600*1200, praticamente supportata solo dai monitor da 1.700.000 in su (e se vogliamo guardare quelli che lo supportano a un refresh rate decente, bisogna spendere oltre i 2.000.000). Cominciate a mettere da parte i soldini.

PHOENIX RISING

Questo gioco non è riuscito a incuriosirmi per un semplice motivo: la press release parla di una tonnellata di missioni ottimamente strutturate, voli nello spazio, decine di astronavi da pilotare... D'accordo, ma Phoenix Rising è uno shoot'em up o un'avventura? Da qualche parte



ho letto che il titolo è ispirato alle adventure noir degli anni '40, ma direi che è un po' pochino per trarre delle conclusioni, né le foto fanno maggior chiarezza. Premio "gioco criptico 1997". A proposito: il gioco uscirà nel '98 inoltrato.

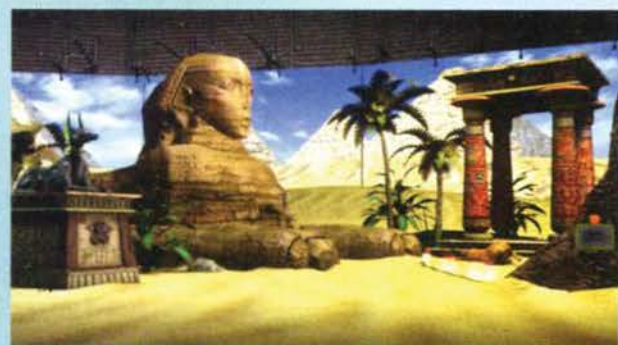
FUN DAZZLE MAGIC LAND

Ci troviamo alle prese con una sorta di platform-adventure, in cui il protagonista del gioco si trova in un parco misterioso di cui si sa poco o nulla; personalmente, avrei continuato a farmi gli affari miei, ma evidentemente il tapino non la pensa così e sarete voi a farne le spese. Preparatevi ad affrontare puzzle non troppo complicati, sessioni in cui dovrete fare i conti con diverse piattaforme e altre in cui



verrete a conoscenza del mistero del parco: la grafica sembra molto curata e d'atmosfera, il sonoro dovrebbe garantire un'ambientazione plausibile, mentre per quanto riguarda la giocabilità, dovrete avere la libertà di andare dove vi pare... Attendete aprite dell'anno prossimo e ne ripareremo.

NIGHTLONG



Anche in questo caso quelli della Team 17 non si sono di certo sprecati e tutto ciò che sappiamo di questo Nightlong è che ci troviamo alle prese con un'avventura dalla grafica abbastanza carina (ma niente di più), in cui il protagonista sarà impegnato ad aiutare i suoi amici per un caso talmente misterioso che non so dirvi di più. Grafica SVGA, un'ottantina di localizzazioni, sonoro d'atmosfera... Ci rifaremo vivi l'anno prossimo.

**Rayman è tornato...
grazie alla tua fantasia!**

49 Lit.
900*



RAYMAN *designer*

NUOVE
24
MAPPE

**Crea
nuovi livelli
con
il map-editor**

- **24** nuove mappe incluse
- nuovi poteri e personaggi inediti
- collegamento al sito Internet per scambiarsi mappe... e consigli



© Ubi Soft - Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari

* Prezzo Consigliato



Ubi Soft - Via Anfiteatro 5 - 20121 Milano - Tel. 02/861484
Fax 02/8056032 - email: ubisoft@ubisoft.inet.it - www.ubisoft.com

Distribuito in esclusiva da 3D Planet - Tel. 02/4473949 - Fax 02/45101548





BALDUR'S GATE

Iniziamo la carrellata dei titoli Interplay con l'unica effettiva novità presentata all'ECTS (degli altri prodotti, bene o male, abbiamo già avuto modo di parlarne nei numeri scorsi): Baldur's Gate. Ambientato nel magico universo di Advanced Dungeons & Dragons, e precisamente nei Forgotten Realms, il gioco presentato a Londra potrebbe rivelarsi come uno dei migliori RPG del prossimo anno: visuale isometrica per rappresentare le quasi 10.000 (!!!) locazioni, SVGA a 65.000 colori per una resa grafica stupefacente e una trama



superba per incollarvi al monitor per moltissime ore. La storia ha inizio nella regione costiera Sword Coast, quando i piccoli centri abitati che basano la loro sopravvivenza sul commercio del ferro scoprono che tutte le loro miniere sono state avvelenate con dei potenti gas tossici: l'ipotesi di un complotto sembra la più probabile e si pensa che a tramarlo sia stata la vicina nazione avversaria. Ha così inizio la vostra avventura e quella del vostro gruppo di eroi che, fra tradimenti e sette segrete, vi porterà a scoprire un piano ben più terribile ordito da una potentissima creatura che, come vuole la tradizione dei videogiochi, punta alla conquista del mondo. Consiglio a tutti gli amanti degli RPG di tenere d'occhio questo Baldur's Gate: potrebbe rivelarsi un degno avversario della saga di Lord British.

STAR TREK



Due i titoli in lavorazione per la fortunatissima serie di Gene Roddenberry che vanno ad aggiungersi agli ottimi giochi che la Interplay è riuscita a regalare a tutti i fan di Star Trek.

VULCAN FURY prosegue la collana delle avventure dedicate al capitano Kirk ed equipaggio, promettendo a tutti i videogiochi 6 nuove interessantissime storie imperniate sui misteriosi vulcaniani. Le immagini pervenute negli ultimi mesi (molte delle quali le avete già potute visionare fra le pagine di TGM) fanno da garante per un'ottima realizzazione tecnica mentre, per quanto riguarda la qualità della trama e degli enigmi, non possiamo che aspettare (trepidanti, ovviamente) l'uscita prevista per Novembre.



DIE BY THE SWORD



Presentatovi da quel fallitaccio dello Xam sul numero di Giugno, Die By the Sword, vuoi per la cura delle animazioni, vuoi per la possibilità di competere in un dungeon pieno zeppo di trappole e di intelligentissimi avversari, avrà senz'altro attratto l'attenzione di moltissimi lettori. L'uscita del gioco è imminente, si parla di Novembre, se quindi non disdegna menar le mani in un'ambientazione fantasy e se apprezzate l'aggiunta di qualche elemento tipico delle avventure, cominciate pure a riscaldare il joystick.

EARTHWORM JIM 3D

Nonostante il miglior platform per PC sia indiscutibilmente Rayman, a Earthworm Jim va sicuramente l'oscar per l'ilarità: fra mucche, alieni e assurde trasformazioni, l'anelide più forzuto della storia dei videogiochi è riuscito a far divertire moltissimi possessori di computer



e console. L'uscita del terzo capitolo non può che essere vista quindi molto positivamente e se all'aggiunta della terza dimensione si affiancherà una longevità maggiore (i primi due titoli si finivano decisamente troppo in fretta) potremo ritrovarci tra le mani un vero capolavoro.

UN PAIO DI INDISCREZIONI...

Rimangono ancora un paio di titoli da segnalare e sui quali la Interplay non si è sbottanata più di tanto. Il primo è WATER WORLD il quale, come è facile immaginare, si rifà al buon film con Kevin Costner e che, prendendo spunto da giochi come Command & Conquer e Warcraft, vi proporrà una lunga serie di missioni che vi vedranno impegnati in combattimenti a bordo di piattaforme galleggianti.

Molto più interessante sembra invece il secondo titolo, DESCENT TO UNDERMOUNTAIN, che alle tecniche grafiche di Die By the Sword affianca l'ambientazione dei Forgotten Realms, una trama coinvolgente e molteplici aspetti tipici degli RPG. Mi basta poi dirvi che a questo progetto ci stanno lavorando i Parallax Software (quelli di Descent per intenderci) per farvi capire che questo DTU è un gioco che farà sicuramente parlare molto di sé.

POWER BOAT

Per questo inverno è prevista l'uscita di Power Boat, gioco di corse che al posto delle canoniche auto vi darà la possibilità di mettervi alla guida di potenti motoscafi. 9 percorsi irti di curve e ostacoli, 45 modelli differenti di mezzi da pilotare, opzioni multi-player e di split-screen e un ottimo motore tridimensionale sono i punti di forza di questa realizzazione che punta a fissare un nuovo standard qualitativo per quando concerne i giochi di guida. Staremo a vedere.



...E UN RAPIDO RIASSUNTO

Concludo ricordandovi brevemente gli altri titoli Interplay di cui abbiamo già avuto modo di parlare a sufficienza in queste pagine. Messiah è il nuovo gioco degli Shiny (i creatori di MDK) che ad Atlanta si è fatto notare per la sua originalità: sicuramente comandare un angioletto non è cosa di tutti i giorni; M.A.X. 2 è chiaramente il seguito di quel M.A.X. che ho recensito mesi addietro e per il quale non ho intessuto grandi lodi; Crime Killer è un gioco di guida che secondo il Bossetti sembra promettere molto bene (e io che non ho il suo carisma non me la sento di contraddirto); di Fall Out, RPG post-apocalittico, ne avete sentito parlare da tutti e quindi non mi rimane che rimandarvi all'imminente arrivo sugli scaffali; infine di Of Light And Darkness vi ricordo solo che si tratta di una avventura che, però, grazie a un motore 3D, vi permetterà di vivere la storia in prima persona. E con questo è veramente tutto.

RED

SEGA™ PC

Virtua Fighter

2



*Il nuovo punto di riferimento
per i giochi di combattimento
su PC*

*Manuale
in italiano*

Per Windows® 95

By InfoMaster

7-9 September
Olympia London

PSYGNOSIS

SHADOWMASTER



Se il filmato presente nel CD fornito nella press release non mi ha ingannato, direi che ci troviamo alle prese con un gioco arcade di elevata fattura, nel quale l'azione frenetica e avvincente tipica degli shoot em up si alterna con fasi in cui occorre far lavorare il proprio cervello al fine di risolvere enigmi più o meno complicati. La trama è poco più che un pretesto per offrirvi sedici differenti missioni, ambientati in luoghi differenti: a bordo della vostra astronave, non dovrete assolutamente lesinare i proiettili al fine di distruggere il nemico che, anziché starsene in pancia, ha progettato l'ennesima conquista del mondo in cui vi trovate. Per quanto riguarda le caratteristiche salienti, aspettatevi effetti di luce degne del grandissimo Magic Carpet 2, tantissimi nemici dall'intelligenza notevolmente superiore a quella del Simonetti (non che ci voglia granché...) e una grafica basata sui disegni del grande Rodney Matthews. Naturalmente, è previsto il supporto al multiplayer. Aspettate qualche mese e vi sapremo dire di più.



FORMULA 1 '97

Questa volta si fa sul serio: non aspettatevi un giochino come il primo Formula 1, ma un titolone che contenderà al primato alla Ubisoft per il migliore gioco di formula 1: sorgenti di luce calcolate in tempo reale, grafica strepitosa (grazie alla 3DFX), collisioni e possibilità di vedere il motore prendere fuoco, nonché telecronaca della gara anche in lingua italiana: queste sono alcune delle caratteristiche salienti del gioco che, stando al filmato che ho visto, promette davvero sfracelli. Notate, da una delle foto che ho incluso, come la nebbia sia stata implementata decisamente bene.

Disponibile fra un paio di mesi al massimo.

Nota dell'ultima ora: abbiamo visto Formula 1 '97 per Playstation e sembra proprio che al gioco, rispetto alla prima versione, non sia riuscito il salto di qualità che speravamo...

THE ISLAND OF DR MOREAU

Quest'avventura è ambientata in un'isola misteriosa e, dal momento che la storia è basata su un romanzo dell'insuperabile H.G. Wells, c'è da scommettere che ci troveremo alle prese con un giuocone da non perdere. La qualità della grafica



sembra molto curata, l'interfaccia sarà la consueta punta e clicca e di tanto in tanto dovrete cimentarvi in combattimenti contro i malvagi che vi impediscono di scoprire il segreto di Monkey Island... ehm, volevo dire del dottor Moreau.. Disponibile in autunno.

...E POI?



In effetti, come ho detto nel cappello introduttivo, i titoli Psygnosis che si sono visti all'EGTS erano molti, peccato che praticamente tutti sono già stati mostrati anche ad Atlanta e noi di TGM ve li abbiamo già raccontati un paio di mesi fa, tramite la prosa romana del Duspa. In questo box farò un breve riassunto di tutti gli altri giochi, ricordandovi che per ulteriori informazioni non dovrete far altro che consultare il numero 99 della rivista. Cominciamo con Sega Manx TT Superbike, un gioco di moto che non pare migliore di Moto Racer, che già era poco più che un giochino (l'avessi recensito io, avrebbe preso quattro punti in meno); l'impostazione è arcade, la grafica pare buona, ma i tracciati sono troppo pochi e... una moto è meno divertente di una macchina. Di Zombievill, se non sbaglio, ve ne ho già parlato io addirittura un paio di fiere fa: vi basti sapere che è un'avventura horror con una grafica splendida, che si avvarrà di sequenze cinematiche mozzafiato e un'interfaccia di tipo punta e clicca. G-Police è sicuramente da tenere d'occhio: sappiamo tutti che di sparattutto per PC non ce ne sono poi molti, ma questo titolo dovrebbe riuscire a placare le ire dei più facinorosi (fra i quali mi annovero anch'io: darei chissà che cosa per vedere un Project X sul mio computer). Trentaquattro missioni, effetti di luce galattici, frenesia che dovrebbe mettere a dura prova le coronarie di gente non abituata alle emozioni forti... Considerando che la grafica sembra caruccia, non resta che attendere con le dita incrociate. Wings of destiny è un incrocio fra un simulatore di volo e un arcade, ambientato nella seconda guerra mondiale; in questo campo sono particolarmente critico ed esigente, ma da quanto ho potuto vedere il titolo mi sembra ben realizzato dal punto di vista tecnico, non sapendo nulla per quanto riguarda la progettazione di tattiche, coadiuvati dai propri alleati, e sulla complessità delle missioni, mi riservo di esprimere un giudizio definitivo quando metterò le mie perfide grinfie sulla confezione.



Chudiamo questa mini rassegna con Rascal, un platform in 3D che, se proprio dovessi sbilanciarmi, direi si preannuncia davvero sensazionale; come ha giustamente fatto notare il Duspa, le somiglianze con Mario 64 sono evidenti e ciò non è davvero da considerare negativamente: in un mondo tridimensionale, dovrete guidare il buffo protagonista nell'esplorazione di 7 differenti zone, suddivise in 21 livelli. Magari si rivelerà un bidone, ma se le mie previsioni saranno esatte, quando uscirà mi chiuderò in casa e... guai a chi mi disturba!

In conclusione, la casa della civetta sembra fare davvero sul serio, con una serie di prodotti che promettono veramente bene: resta solo da vedere se le promesse verranno mantenute, ma per saperlo non dovrete far altro che restare sintonizzati su Radio TGM.

Mauro Bossetti



RIVEN

Finalmente alla RedOrb si sono decisi a implementare la loro campagna di marketing sul fatto che la parola "Redorb" si legga come la prima parte di "Broderbund" al contrario. Così può darsi che la gente (giornalisti inclusi...) comincerà ad accorgersi che non si tratta di una nuova software house ma della cara, vecchia Broderbund dopo un deciso restyling. Per il resto, non è cambiato niente neppure di una virgola rispetto all'E3, e tutto quanto di nuovo posso dirvi è che è stata stabilita una data ufficiale di lancio per l'attesissimo Riven: il 31 ottobre. Il gioco promette sempre bene, anche se alla RedOrb proseguono nella loro politica attendista e rilasciano screenshot con il contagocce.

Per lo speciale E3 ero riuscito a procurarmene alcuni inediti, stavolta mi è stato impossibile e quindi eccovene due tratti dal bellissimo sito Internet del gioco, che merita senza dubbio una visita, che vi sia piaciuto Myst o meno. L'indirizzo è talmente intuitivo che mi vergo a scriverlo.

JP





MINDSCAPE®

PETZ 2 (CATZ e DOGZ II)

Dite la verità: quanti di voi, nell'impossibilità di tenere un animaletto in casa, ha preferito installarsene uno "virtuale" sul proprio computer o, peggio, automunirsi di Tamagotchi? Parecchi, nevero? Bene, allora vi farà piacere sapere che la serie originale di Petz della PF.Magic sarà presto arricchita dal suo seguito ufficiale, con l'introduzione di



Catz II e Dogz II: i due titoli, grazie a un complesso algoritmo d'intelligenza artificiale, possono addirittura convivere, facendo sì che il vostro cane e il vostro micio virtuale giochino tra loro. E non è finita qui, perché è prevista la compatibilità con la prima edizione, la possibilità di scaricare mensilmente da Internet nuovi giocattoli da regalare all'animale, e come l'altra volta vi verrà regalato un simpaticissimo screen saver.

STEEL PANTHERS 3: BRIGADE COMMAND 1939-1999

Ancora un seguito, ancora uno strategico a turni (e questa volta basato sulla tanto famigerata impostazione a esagoni) e ancora targato SSI. Nuove campagne, ampliamento del numero di mezzi che si possono comandare e rinnovata veste grafica con l'uso della SVGA, quasi superfluo aggiungere che è indirizzato a tutti i fan dei primi due capitoli della serie.



FINAL LIBERATION

Due i titoli in lavorazione basati sulla serie di Warhammer. Di DARK OMEN ve ne ha già parlato il Duspa e si tratta del seguito di quel buon gioco strategico che era Shadow of the Horned Rat, mentre all'ECTS è stato presentato questo FINAL LIBERATION che ha molto poco da spartire con il primo titolo.



L'ambientazione si sposta dal mondo fantasy a un ipotetico futuro dell'anno 40000 mentre l'impostazione del gioco vi potrà senz'altro ricordare molto da vicino titoli quali Command & Conquer o Warcraft anche se, all'azione in tempo reale, è stato preferito il classico sistema a turni. Anche l'uscita di questo titolo è prevista per novembre.

WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT

"Gli esseri umani colonizzano il pianeta Yavaun, ma gli abitanti del posto non sembrano felici!": davvero non poteva essere scelto miglior sottotitolo per un gioco che si preannuncia già come una gran carneficina. Le foto parlano chiaro, si tratta essenzialmente di un clone di Warcraft, però ambientato su un pianeta ostile piuttosto che nel solito "medievale" fantasy. Il gioco vi metterà a disposizione le razze originali del primo War Wind,



cui verranno aggiunti gli esseri umani con tutto il loro potenziale bellico distruttivo: dovrete affrontare quarantasei missioni diverse suddivise in quattro scenari, mentre per quanto riguarda il gioco in rete potranno affrontarsi fino a quattro giocatori via LAN oppure ci si potrà sfidare nel più tradizionale testa-testa via (null)modem. Vedremo se, come dice la press release, si tratterà davvero di un nuovo modo di concepire i giochi di strategia, o se si tratterà solamente del solito seguito...

PANZER GENERAL 2

Alla SSI sono fermamente convinti del motto "squadra vincente non si cambia" e i seguaci di molti dei loro titoli che vedranno la luce nei prossimi mesi stanno sicuramente a confermarlo.

Cominciamo, pertanto, parlando del secondo capitolo di Panzer General che, come il suo predecessore, non è altro che uno strategico "vecchio stile": movimenti a turni, ricerca del massimo realismo nelle azioni di guerriglia e missioni che riproducono avvenimenti realmente accaduti durante la Seconda Guerra Mondiale. Naturalmente questa riedizione, oltre a riprendere tutti i pregi del capostipite, sfrutterà un nuovo motore in 3D isometrico per garantire un realismo fotografico di tutti i combattimenti: gli appassionati del primo episodio avranno pane per i loro denti, questo autunno.



BUCANEER

E' inutile negare che i videogiochi sui pirati hanno sempre un certo fascino (anche io come tutta la comunità videoludica sto aspettando trepidante l'uscita di Monkey 3) e anche i Divide By Zero sembrano esserne d'accordo: eccoli quindi abbandonare il genere in cui li abbiamo visti impegnati finora, le avventure, per realizzare un arcade che vi metterà al comando di una nave pirata. Il vostro compito sarà quello di cercare tranquille navi da trasporto da colare a picco (non prima però di averle private di tutte le loro merci) per mettere in moto un vostro traffico illecito. Non dimenticate comunque di stare attenti alla milizia che vi dà la caccia e chissà che, se sarete abbastanza fortunati, non vi imbattiate in qualche mappa del tesoro: la X indicherà il punto dove scavare?



LEGO ISLAND

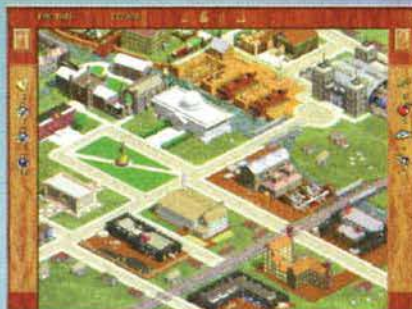
Quello nato dal connubio tra Mindscape e LEGO, potrebbe rivelarsi uno dei giochi più avvincenti che mai siano stati concepiti per i giocatori più piccini (e per il Peter Pan che tutti noi ci portiamo dentro, ovviamente...). Lego Island sarà un gioco d'azione in cui l'uso del cervello sarà determinante, ambientato in un'isola composta dai noti mattoncini a incastro.



Il giocatore potrà muoversi in libertà e compiere diversi tipi di azioni, entrare in molteplici locazioni e, in ciascuna di esse, dovrà usare la propria immaginazione per risolvere i quesiti posti dai personaggi in loco. Inutile dire che la curiosità verso questo titolo è alta, e che se la Mindscape non ce lo manderà appena pronto... lo diremo alla mamma!!!

IMPERIALISM

Sottotitolo "The fine art of conquering the World" (l'arte sovrappina di conquistare il mondo), questo gioco di strategia economico/sociale della SSI si preannuncia indubbiamente interessante. Collocato storicamente nell'era della rivoluzione industriale, Imperialism vi metterà nei panni di un dittatorucolo che, con tutti i mezzi strategici a disposizione, dovrà riuscire nell'intento di estendere i suoi domini su tutto il pianeta, sconfiggendo i suoi avversari: gli altri dittatorucoli come lui.



7-9 September
Olympia London

ocean

F22ADF

Grande attesa per F22ADF, sviluppato da quella DID che ci ha già deliziato col capolavoro EF2000: questa volta il velivolo prescelto è appunto l'F22 - gettonatissimo nelle ultime simulazioni - e il gioco dovrebbe puntare sul controllo dei wingmen.

profondità dell'aspetto strategico, libertà assoluta anche a livello tattico e un fotorealismo della grafica assolutamente notevole. Inoltre un meccanismo di generazione casuale di missioni dovrebbe far salire alle stelle il parametro longevità. Staremo a vedere, certo è che la DID ha già dimostrato di poter fare grandi cose. La recensione, forse, già sul prossimo numero.



OUTCAST

Un po' meno entusiasmo mi ha suscitato Outcast, soprattutto per la scelta di lanciarlo sul mercato con un'aggressiva campagna che lo pone in uno scontro diretto con Tomb Raider 2: va bene l'aspetto tecnico, il numero di poligoni e compagnia bella, ma come si fa ad affermare "a priori" che il protagonista, tale Slade Cutter, sarà più completo di Lara COME PERSONAGGIO? Forse non hanno capito che Lara si è affermata per puro carisma e non perché qualcuno ha scritto "è nata una stella" (sic) e si è premurato di dirci che questo tristo figuro ama la musica classica, non vede l'ora di sentire la Filarmonica di Mosca ed è appassionato di storia (ovviamente il suo "lato oscuro" si manifesta con incubi e claustrofobia). Molto meglio, allora, ricordare - come fa qualcun altro - quando la Infogrames stupì tutti e creò veramente un genere nuovo con quel capolavoro che era Alone in the Dark.



I-WAR

Fra i molti titoli presentati all'E3 c'è poi I-WAR (prima si chiamava Infinity War) che, se tutto ciò che luccica si rivelerà oro, ci offrirà un'esperienza a metà fra Wing Commander e X-Wing: in particolare si potranno comandare una gran quantità di vascelli assumendo di volta in volta la



mansione di comandante, pilota, cannoniere e ingegnere. Il plot promette di essere non lineare e la grafica, a giudicare dalle foto, assolutamente rimarchevole, con l'integrazione di animazione in tempo reale e grafica pre-renderizzata sulle sempiterni stazioni Silicon Graphics.

ANNO 1602

Ma che bello, ritornano i god games: sapete, quei giochi alla Populous (di cui adesso uscirà il terzo capitolo) in cui una miriade di esserini minuscoli vi adorano e obbediscono ad ogni vostro minimo cenno: questo Anno 1602, come si suol dire, "vola un po' più basso" e si limita, come Settlers, a porci alla guida di un manipolo di coloni. Se quindi il tono è meno epico, anche le difficoltà che incontrerete sono più realistiche e, si spera, le vostre decisioni influenzeranno la partita con una logica da "mondo reale". Per quanto riguarda gli avversari, oltre logicamente agli altri giocatori (fino a quattro, umani o intelligenti artificiali) si parla di pirati, catastrofi naturali e compagnia bella.



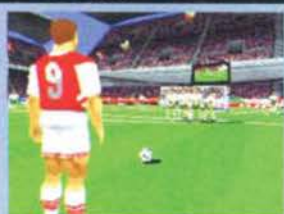
MOTOR MASH

Motor Mash è un gioco di guida "cartoonoso" con vista dall'alto, e punta molto sui 12 differenti personaggi a disposizione, che sembrano molto caratterizzati anche come stile di guida (e ognuno ha il proprio mezzo di trasporto). Le piste dovrebbero essere addirittura 48, con scenari che spaziano dalla città alla giungla, dalle lande ghiacciate dell'Artico addirittura al vecchio West! Una menzione d'onore alla press release, che afferma che tra solo, tornei, head-to-head, corsa a squadre e corsa contro il tempo gareggerete in "più leghe di quante Jules Verne ne abbia mai concepite", veramente una citazione-capolavoro se si pensa alla piatezza abituale di questi strani ibridi di informazione e promozione.



UEFA

Nuovo episodio della serie di simulazioni calcistiche su licenza ufficiale UEFA, dovrebbe vantare un'intelligenza artificiale superiore (secondo la press release, inutile dirlo, "la più avanzata mai vista fino ad oggi"), 17 stadi, motion capture, commento digitalizzato, poligoni texturizzati (e che cosa sennò?), un motore 3d veloce, e infine varie condizioni meteorologiche e del terreno. Dulcis in fundo, "più frame di animazione che in qualunque altro gioco di calcio". Ho detto tutto. Buonanotte.



ZOIKS!

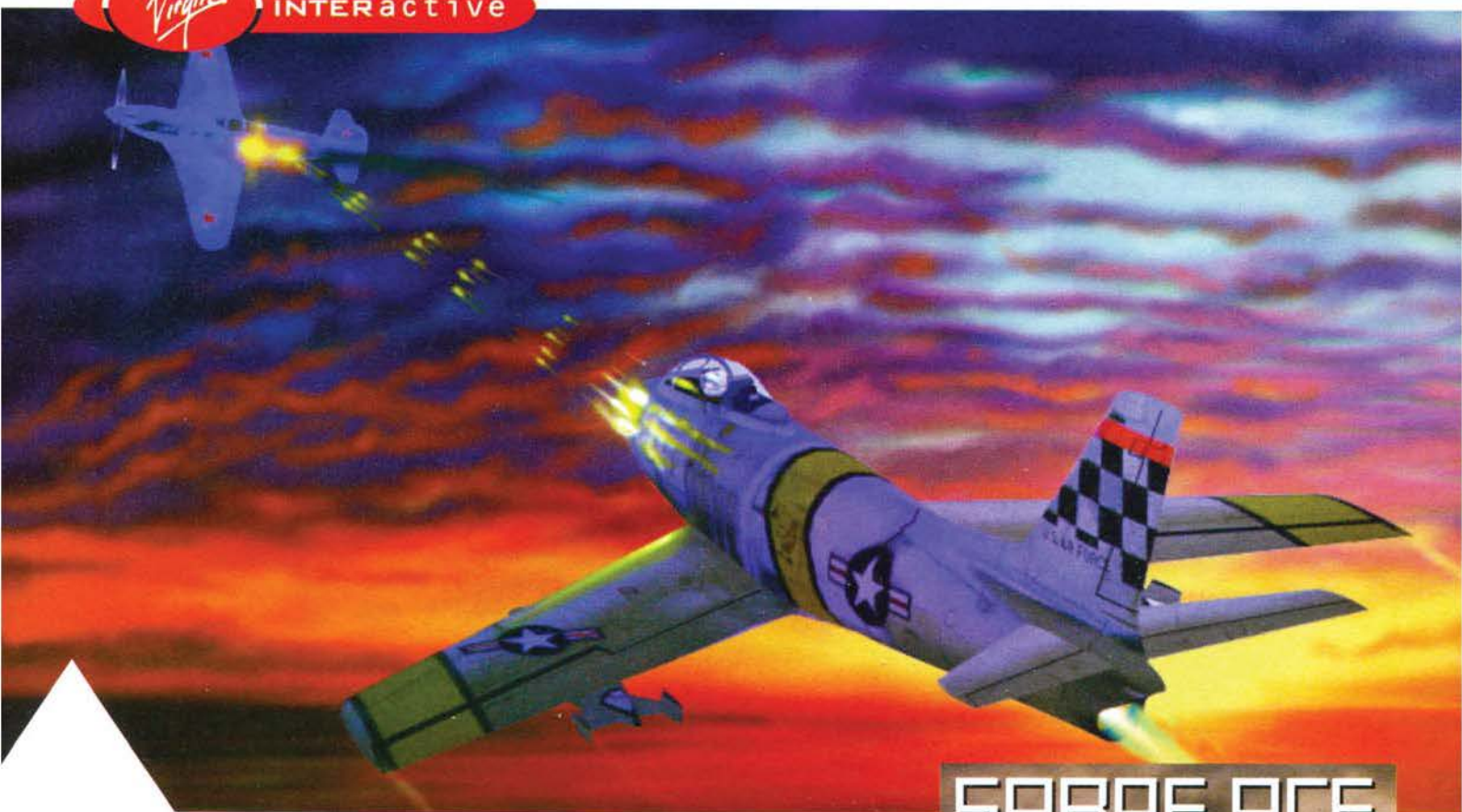
Ma vai! Un'avventura grafica 2d punta e clicca con Scooby Doo! E non è finita qui (offro CocaCola con l'aspirina a tutti... e tra 10 min. vi voglio vedere tutti in acid): Shaggy, Fred Flinstone, la Penelope Pitstop della "corsa più pazza del mondo" e, udite udite... lui, il mio maestro di vita nonché guru spirituale, DICK DASTARDLY! E dove c'è lui non può mancare il suo cane Motley: guardare la foto, prego! A parte il mio comprensibile entusiasmo (tutto ciò che mi fa tornare indietro di più di 10 anni mi è ben accetto: non vi dico l'emozione di rigiocare Ghosts'n'Goblins col MAME, è stata la mia personale madeleine proustiana) l'avventura si prospetta originale anziché no.



Il gioco, almeno nella sua versione originale, potrà avvalersi dei doppiatori originali dei cartoni (un imperativo), e mescolerà - si spera sapientemente - l'animazione 2d con spezzoni di video. YABBADABBADOO!



Per vincere devi imparare in fretta!



SABRE ACE

Manuale in italiano.

SABRE ACE

Anni '50, Corea. L'aviazione stava cambiando in fretta ma il coraggio del pilota era ancora l'elemento fondamentale in battaglia. Certo non c'erano programmi come questo che insegnano la vera tecnica di volo a vista e di combattimento.

Non c'era la possibilità di filmare le proprie azioni e di rivedersi.

Non c'era la possibilità di scegliere tra americani e russi. Certo, non c'era SABRE ACE.



£ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



www.leadspa.it



Qualità Interattiva.

7-9 September
Olympia London

DREAMS TO REALITY

Se ho aperto la rassegna dedicata ai Cryo con un titolo che aveva già fatto la sua apparizione quest'estate un motivo esiste sicuramente; a mio modo di vedere questo gioco ne ha del talento. E quando parlo di talento non intendo un effetto superficiale, di quelli che sbiadiscono alla prima occhiata! Come era successo nel rispettivo confronto Tomb Raider - Fade To Black, in questo caso la storia potrebbe ripetersi, con tutte le godibili conseguenze del caso (specie se si pensa alla 3Dfx e ai suoi prodigi). Il background, già di per sé, non è privo di carisma, anche se una trama precisa non è ancora ben delineata. Si parla di una dimensione fantastica nella quale il nostro atletico eroe dovrà immergersi per salvare la realtà. Ok, detto in questo modo sembra una banalità senza paragoni, non avete torto: allora potrei chiedervi di fidarvi di una sensazione, quella scaturita dalla press release che ho avuto modo di vedere.



Ma veniamo al "come" e al "cosa", dato che stiamo parlando ancora di aria fritta. Al nostro alter-ego digitale è lasciata una libertà di azione straordinaria: alla canonica tripla costituita da camminata, corsa e combattimento con e senza armi, si vanno ad aggiungere il nuoto (già visto in Tombolone Raider), il volo (l) e la possibilità di utilizzare la magia (lo vedi questo dito? Ora c'è... ora non c'è...). Sarebbe un delitto infine lasciare da parte l'elemento avventura e, quindi, tra una piattaforma e un'altra, tra uno sberleone e il successivo, potrà capitarsi di scambiare due chiacchiere con un personaggio più socievole degli altri, al fine di porre le basi per una solida amicizia. Onde evitare di sfumare nella pubblicità di una hot line a sfondo equivoco, tronco in questo modo osceno, segnalando che la data aleatoria di lancio si dovrebbe trovare nell'area autunnale.

UBIK

E' chiaro che non sarei a posto con la coscienza, proseguendo senza aver speso due parole sull'atteso UbiK, figlio di una forse poco conosciuta produzione del compianto genio creativo di Philip K. Dick (il quale, tra le altre cose, ha prodotto i libri da cui sono stati tratti Blade Runner - che attendiamo ora in versione digitale - e Total Recall). Il gioco, ambientato in due universi distinti (uno futuristico e uno pulp), si presenta come uno strategico in tempo reale, andando direttamente a rompere le scatole a titoli quali Close Combat e Syndicate. Sarete al comando di una squadra, che dovrete controllare, preoccupandovi della gestione dell'armamentario, così come del controllo dei poteri psichici dei quali i personaggi sono dotati. Che altro abbiamo? Motion capture (che ormai è utilizzata anche per le simulazioni scacchistiche), possibilità di interagire con i caratteri presenti nel gioco (quindi trattare prima di uccidere), di cambiare il posizionamento della telecamera per un migliore impatto visivo e, infine, un'intelligenza artificiale che dovrebbe garantire un'evoluzione mica da ridere nel comportamento del nemico. Anche in questo caso si parla di zona autunnale, ma si avverte di fare attenzione: il pericolo sa dove siamo (ed è aiutato dalla sfiga, che ci vede benissimo)!



THE THIRD MILLENIUM

La questione è: come sarà il mondo nel 2500? Indipendentemente dal fatto che potrebbe fregarci poco dato che non saremo qui a verificare eventuali ipotesi più o meno campate per aria, stiamo al gioco e vediamo che hanno da proporci i Cryo. La base è un titolo strategico che dovrebbe mandare in solluchero quanti hanno gettato parte della loro vita dietro a titoli quali Simcity e Civilization (tanto per citare due capisaldi del genere). Che si fa? Si prende in mano il mondo intorno all'anno 2000 e si cerca di condurlo nel migliore dei modi attraverso la prima metà del terzo millennio, passando per guerre civili, casini militari, disordini vari e tutto quell'insieme di magagne che potrebbero capitare in cinquecento anni. La visuale è isometrica, ma la vera notizia con i contro fiocchi, è la consistenza del lavoro di censimento fatto dai programmatori (da terzi, più probabilmente) per addurre realismo al gioco. L'area che potrete controllare sarà notevole (si parla di 50 chilometri quadrati) con diversi livelli di zoom (e vorrei vedere!), per un numero virtualmente infinito di bipedi, generati in base alle scelte del giocatore (quando si dice il potere...). Autunnale anche questo.



NON LEGGERE PER NESSUNA RAGIONE

Esauriti i titoli di maggiore consistenza (e soprattutto lo spazio a disposizione), riassumo in velocità quanto rimane. Sempre rimanendo nella prossima fascia di mesi, si parla di un PAX CORPUS, gioco che parte dai presupposti di Tomb Raider e Resident Evil per aggiungere la possibilità di esplorazione in prima persona e due finali differenti, sullo sfondo di un mondo dominato da donne (Max storcerà il naso...). Quindi, nel primo trimestre del '98, troviamo quel RIVERWORLD sul quale mi ero già soffermato, in altre parole il tentativo di portare lo strategico in tempo reale alle tre dimensioni con il supporto di un universo preconstituito (il nome Philip José Farmer vi dice nulla?). Sempre nel medesimo periodo dovrebbe prendere il volo anche un certo INTERVENTION, pseudo clone di Populous, con qualche altro elemento a condire. Si tratta di costruire il proprio culto nella civiltà sottosmessa attraverso potenti strumenti che solo un demiurgo può concedersi. EGYPT, invece, è un'avventura ambientata nell'Italia del paleolitico, nella quale dovrete aiutare quel fallito di vostro padre a scagionarsi dall'accusa di aver gettato un fazzoletto di carta usato nella tomba del faraone Ramses III. Uhm, rileggendo mi sembra di carpire qualche particolare errato; facciamo così, io vi dico che la tecnologia usata è la stessa OMNI-3D alla base di Versailles e che il titolo è quello che ho scritto, il resto spetta al vostro sconfinato acume. La risposta nei primi mesi del '98. Massimo "XAM" Svanoni

F22 RAPTOR

In questa tesi ci riproponiamo di illustrare i pregi e le peculiarità della prossima uscita della Novalogic riguardante l'F22, il famoso caccia da superiorità aerea della Lockheed-Martin. Nel fare questo ci rifaremo ai precedenti lavori di RED e Bossetti, già pubblicati su questa stessa testata. Infatti il prodotto di entertainment digitale (nel seguito "gioco") in questione è il seguito del famoso simulatore di volo F22 Lightning II della stessa Novalogic, recensito dal RED con le lusinghiere parole "F-22 è il gioco più strabiliante che abbia mai avuto modo di provare". "mi sono più volte esaltato con spericolate evoluzioni in territorio nemico". A dire il vero lo stesso Autore non mancava di manifestare alcune perplessità, inerenti soprattutto alla difficoltà del gioco - eccessivamente facile - e alla



manca di una sezione di campagna strategica vera e propria. E proprio questo aspetto che alla Novalogic hanno voluto sviluppare, promettendo un simulatore meno puramente arcade e più "orientato alla storia", oltre che (inutile dirlo) un'intelligenza artificiale mostruosamente migliorata sia per i velivoli amici che per quelli nemici.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, sembra che la qualità e fluidità della grafica sarà assicurata dall'utilizzo del motore grafico Voxel 2, versione migliorata di quello di F-22 Lightning II, che già aveva strabiliato il RED con le proprie potenzialità. Queste potenzialità possono essere espresse, meglio che in qualunque altro modo, con le parole usate da Mauro Bossetti nella recensione di Comanche 3, gioco di simulazione di elicotteri da battaglia che, appunto, si avvaleva già del succitato Voxel 2: "l'engine... si rivela assolutamente strepitoso e la qualità della grafica è probabilmente la migliore mai vista in un simulatore di volo... spesso si fa davvero fatica a distinguere le immagini da fotografie tratte dalla realtà". Particolarmente notevole il fatto che, per questa uscita, la Novalogic abbia potuto avvalersi della collaborazione tecnica della stessa Lockheed, in particolare nella persona di Dave Ferguson, direttore dei Test di Volo e già pilota sperimentale all'interno del progetto YF-22A Advanced Tactical Fighter.

Inoltre, la stessa Novalogic è sponsor del cinquantenario della U.S. Air Force (1947-1997), e anche da questa collaborazione non potrà che trarre vantaggio in termini di dettaglio e realismo delle sue simulazioni. Sgab



ARMORED FIST 2 - M1A2 ABRAMS

Ed eccoci a un altro seguito (indovinate un po' di cosa). Il mezzo bellico in questione questa volta è un carro armato: l'M1A2 Abrams, "il veicolo da combattimento terrestre americano con il maggior tasso di sopravvivenza", cosa di per sé abbastanza incoraggiante. Il motore sarà sempre il Voxel 2, e sono previste piacevolezze come fumo trasparente, poligoni texturizzati come se piovesse, full motion video e un sonoro stereo con Dolby surround. Aspetto puramente tecnico a parte, lo stesso gioco, se manterrà le promesse, sarà veramente qualcosa di notevole: intanto potrete impersonare il comandante, il pilota o il Gunner (cannoneggiatore) del carro, ognuno con il suo cockpit personale - ovviamente ricreato sulla base di quello vero - e poi, incredibile a dirsi, potrete comandare un plotone di fino a 32 carri, potendo passare in tempo reale dall'uno all'altro! Il tutto attraverso campi di battaglia che si preannunciano caldissimi con l'opzione di chiamare strategicamente in aiuto anche l'artiglieria e le forze aeree (questo c'era anche in Worms... pur trattandosi di giochi "abbastanza" diversi). Menzione finale per il multiplayer, che sembra studiato apposta per un titolo siffatto: fino a 8 giocatori si potranno sfidare gli uni contro gli altri o in cooperazione (modalità di gioco, questa, che mi ha sempre affascinato, SS ed io ci dobbiamo ancora vedere a casa mia per giocare Doom in coop fin da agosto... stranamente non abbiamo ancora trovato il tempo di farlo, chissà perché?). Sgab



ALLARME! METAMORFOSI

A causa di strani casi di metamorfosi, che si vanno intensificando nel nostro paese, portiamo a conoscenza della popolazione le terribili conseguenze che abbiamo registrato sui casi già esaminati.

HOMO SAPIENS

Sistema visivo normale di tipo "binoculare con nervo ottico"

Sistema linfatico normale di tipo "mammifero vertebrato"

Sistema muscolare e sanguigno di tipo "animale a sangue caldo" con supporto rigido creato con ossa.

HOMO VOODOO

Correzione prospettica e texture mapping.
Filtro per texture di tipo avanzato & bi-lineare.
Texture Gouraud modulari.
Sfumature canali Alpha
Anti aliasing

Processore grafico "3Dfx Interactive" della Voodoo Graphic™.
Interfaccia bus PCI 2.1.
Compatibilità API 3D e Microsoft Windows 95
Direct 3D

Full motion frame rate
45 milioni di pixel per secondo fill rates
2 milioni di triangoli renderizzati per secondo
Conformità FCC Class B
CE conforme



Righteous 3D

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a scheda VGA o SuperVGA 2D già esistente.

Hercules Stingray 128/3D

Adattatore grafico 3Dfx e scheda acceleratrice in 2D a 128 bit, il massimo in ogni condizione



3Dfx è il nuovo standard grafico di gioco in 3D ed è un marchio registrato della Voodoo Graphic™



Importatore ufficiale per l'Italia:
NOVA COMPUTER via Isotta, 27
47841 Cattolica (RN)
tel. **0541/963234** (10 linee r.a.)
fax **0541/958285**
INTERNET: www.novacomp.it
E-Mail: info@novacomp.it

SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a Fax 0766.35652

Indirizzo Internet <http://www.speedysoft.com>

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ

AMIGA 500 AMIGA 1200 AMIGA CD32

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi!

Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

OFFERTE

PCed DAGGERFALL 65.900	PCed GREAT BATTLES OF ALEXANDER 84.900	PCed PANDEMONIUM** 64.900	3DFX SUPER PUZZLE FIGHTER* 44.900
PCed AGENT ARMSTRONG* 69.900	PCed DARK COLONY 69.900	3DFX HEXEN 2* 76.900	PCed PANX IMPERIA* 76.900
PCed BEASTS & BUMPKINS* 84.900	PCed DARK REIGN TEL.	3DFX I F22 RAPTOR 76.900	3DFX POD* 78.900
PCed BIRTHRIGHT 79.900	3DFX DEATHTRAP DUNGEON* 76.900	PCed IMPERIALISM 76.900	3DFX PRAY FOR DEATH* 37.900
PCed BROKEN SWORD** 54.900	PCed DIABLO* 73.900	PCed LANDS OF LORE 2* 76.900	3DFX QUAKE MISS.PACK 1e2* 52.900
PCed BROKEN SWORD 2** 76.900	PCed DUKE NUKE'M 3D* 29.900	PCed LEGACY OF KAIN* 76.900	PCed RALLY CHAMPIONSHIP 2 64.900
PCed BUST A MOVE 2* 44.900	PCed DUNGEON KEEPER** 79.900	PCed LORDS OF THE REALM 2 76.900	PCed RED ALERT* 76.900
PCed COMANCHE 3** 84.900	PCed ECSTASIA 2** 69.900	3DFX MDK** 74.900	3DFX RESIDENT EVIL* 76.900
PCed CONQUEST EARTH* 69.900	PCed F1 GRAND PRIX 2** 48.900	3DFX MOTO RACER** 86.900	PCed ROLAND GARROS TENNIS 64.900
PCed CONSTRUCTOR** 69.900	3DFX F1 RACING* 76.900	PCed NEED FOR SPEED 2** 84.900	PCed SCREAMER 2* 63.900
PCed COUNTER ACTION* 69.900	PCed F16 FIGHTING FALCON 69.900	PCed OUTLAWS** 82.900	PCed SHADOW WARRIOR* 76.900
PCed COUNTER STRIKE* 39.900	3DFX FORMULA 1** 69.900	PCed OUTPOST 2* 76.900	PCed STARCRAFT* 76.900
PCed COURSE OF MONKEY ISLAND** TEL.	* Manuale in Italiano ** Tutto in Italiano	AMIGA: CHAOS ENGINE (Amiga 1200) 64.900	SENS. SOCCER 96-97 59.900

MAGICARDS L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per **MAGIC-THE GATHERING**. Include tutte le carte di tutte le espansioni. Continui aggiornamenti. L. **49.900**
Acquistando questo prodotto con un altro titolo si ha diritto alla **SPEDIZIONE GRATIS**

Disponibile l'intera gamma del **JOYSTICK: Thrustmaster, Gravis, CH Product e Interact Multimedia Product a PREZZI ECCEZIONALI. Ecco alcuni esempi:**

THRUSTMASTER FORMULA T2 259.900	THRUSTMASTER X-FIGHTER 109.900	PSX MEMORY CARD 32.900
THRUSTMASTER GAME CARD 74.900	(Per collegare 2 joystick) GRAVIS Y-CABLE 20.900	PSX CAVO LINK 19.900
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 179.900	INTERACT MULTIMEDIA PRODUCT PRO PAD 4 40.900	N64 - PSX - SAT JOYSTICK PRO ARCADE 2 59.900
THRUSTMASTER TOP GUN 74.900	PCCD - PSX - SAT VOLANTE + PEDALIERA MAD CATZ 124.900	PSX JOYPAD COLORATI 34.900

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PER 3DFX

DISPONIBILI TITOLI CD32 A £. 15.900 **SONY PLAYSTATION £. 299.000**
NINTENDO 64 USA/JAP £. 350.000 **NINTENDO 64 PAL £. 299.000**

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PSX PAL/USA/JAP NOVITA PAL DA £. 84.900
DISPONIBILI TITOLI NINTENDO 64 USA/JAP/PAL E ACCESSORI PER CONSOLE

DATA DISK A PREZZI ECCEZIONALI **MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL** Schede Acceleratrici **DIAMOND 3D FX TEL.**

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

APERTO TUTTI I GIORNI DAL LUNEDÌ AL SABATO ORARIO: 9.00-12.00 14.30-18.00 GIOVEDÌ POMERIGGIO APERTO FINO ALLE ORE 16.00

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail al seguente indirizzo: speed@etruria.net

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome	titolo programma	sistema
via n. città		
prov. c.a.p. tel.		
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE <input type="checkbox"/> L. 9.000	<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE	
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE <input type="checkbox"/> L. 18.000	<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO	
Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono		
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA		

NON LEGGETE, E' DANNOSO

Siccome sono un signore, spendo l'ultimo paio di righe che mi restano per rinfrescarvi la memoria a proposito dei titoli rimanenti. In cima alla lista abbiamo GRAND THEFT AUTO, il gran cattivo arcade basato sul medesimo concetto di Carmageddon (le polemiche sono aperte), ossia stirare i pedoni, con la piacevole aggiunta di una sana competizione con gli altri veicoli. Armi potenziate, gadget a iosa e una visuale impostata dall'alto dei cieli contribuiranno a colorare il massacro che avrà luogo a partire da novembre. Al bando i limiti di spazio, parliamo in fretta anche di questo TANKTICS, crossover tra un arcade e uno strategico in tempo reale, con la particolarità tutta concentrata nel feeling giocoso e sdrammatizzante. Sarete chiamati a mettere in piedi un esercito di carroarmati, ottenuti assemblando simpatiche componenti assolutamente colorate, per combattere contro i filibustieri nemici. Direi stimolante. Sempre per marzo '98. Saluti&baci. Massimo "XAM" Svanoni

GRAND THEFT AUTO, il gran cattivo arcade basato sul medesimo concetto di Carmageddon (le polemiche sono aperte), ossia stirare i pedoni, con la piacevole aggiunta di una sana competizione con gli altri veicoli. Armi potenziate, gadget a iosa e una visuale impostata dall'alto dei cieli contribuiranno a colorare il massacro che avrà luogo a partire da novembre. Al bando i limiti di spazio, parliamo in fretta anche di questo TANKTICS, crossover tra un arcade e uno strategico in tempo reale, con la particolarità tutta concentrata nel feeling giocoso e sdrammatizzante. Sarete chiamati a mettere in piedi un esercito di carroarmati, ottenuti assemblando simpatiche componenti assolutamente colorate, per combattere contro i filibustieri nemici. Direi stimolante. Sempre per marzo '98. Saluti&baci. Massimo "XAM" Svanoni

PANDEMONIUM 2

E' un seguito e su questo non ci piove e sono altrettanto certo del fatto che si tratti di un platform (va bene, la smetto con le banfe). Che posso aggiungere di sensato? Fargus e



Nikki hanno il parco movimenti arricchito (si fa notare in particolare la possibilità di scalare e appendersi), la grafica è rinnovata, così come il sonoro. La data di lancio è più che ignota, ma, se vi interessa, vi sparo quella della versione PSX: novembre.

SPEARHEAD

Sempre rimanendo in tema, dopo il faceto, trova posto il serio. Serio? Ma stiamo parlando di videogiochi!



Certo, ma si tratta di una simulazione di Abrams con i controca... ehm, i controfocchi. Tutto è riproposto talmente alla perfezione da indurre i programmatori a sostenere che non esista di meglio in circolazione, cosa che non ci tocca minimamente, dato che abbiamo fatto il callo a banfe di questo tipo. I movimenti delle truppe sono stati ricreati alla perfezione, così come l'armamentario globale della US Army: potrete giocare in rete con il vostro gatto e che altro vi serve per vivere, il numero di missioni? Sparate un intero compreso tra 1 e 100 (come sono urfido). Il capolavoro ci farà sbavare sino a novembre.

MONKEY HERO

Lasciate perdere Monkey Island 3 e la Lucas, perché è in dirittura d'arrivo il vero gioco che libererà la scimmia che è in voi! Questo è un RPG che appartiene alla categoria che fa surriscaldare il lettore CD del PlayStation, apparentemente divertente e dalla grafica attraente. In altre parole, oltre ai puzzle da risolvere e ai dialoghi da intraprendere, ci sono i pestaggi e la magia; ma non mancano aree segrete tipiche dei platform e corbellerie allestite. Merita più di uno sguardo furtivo (naturalmente da shiftare in quel di marzo '98, data del rilascio).



SPECIAL OPS

Lo conoscete il gioco delle biglie? Ottimo, avete una cultura al limite dello scibile del genere umano, comunque con questo gioco non c'entra una bega (incredibile, il correttore, mi ha passato il termine "bega", questa è storica!), dato che si parla di simulazione di carroarmato. Le solite missioni, il solito treddi, con il conforto della possibilità di scelta tra modalità arcade e pestaggio pensato. Nemmeno le prime impressioni mi esaltano (non so se si era capito), quindi mi congedo in maniera assolutamente triste con un laconico "marzo '98".



GROLIER INTERACTIVE

PERFECT ASSASSIN

Per quanto non possa certo dichiararmi un appassionato delle avventure, adoro le storie alla



Flashback in cui si parte con pochissimi elementi in mano con l'obiettivo di scoprire cosa ci è successo e quale cataclisma ci ha colpito. Nel caso di Perfect Assassin, vi trovate alla convocazione della missione più importante della vostra vita (chissà qual è... Per quanto mi riguarda, ogni mese mi viene assegnata la missione più importante della mia vita: chiudere il numero), quando vi accorgete che avete perso completamente la memoria e a

momenti non vi ricordate più neanche chi siete. Con in mano solamente un paio di elementi da cui partire nella vostra ricerca, verrete catapultati in un suggestivo viaggio in cui vi cimenterete con decine di personalità intelligenti, combattimenti in tempo reale e quant'altro vi possa venire in mente. Oltre cento locazioni, un mondo realizzato in 3D e una grafica che pare curata più che discretamente sono gli altri elementi che dovrebbero rendere questo Perfect Assassin un titolo molto appetibile per gli appassionati delle avventure. Attendete fiduciosi per qualche mese e ne saprete di più.



Penso che avrete ormai capito (perlomeno guardando le foto) che il gioco non è altro che un simulatore di volo sullo stile di X-Wing o Wing Commander, ma la peculiarità del titolo della Grolier consiste nella presenza di due modalità di gioco: la prima è la classica impostazione arcade che vi proietterà direttamente all'interno delle varie missioni, la seconda, invece, vi vedrà anche impegnati a decidere quali strategie adottare, quali alleanze stringere, quali missioni accettare e quali rifiutare: la vostra vittoria non dipenderà più unicamente dalla vostra bravura in battaglia, ma dovrete anche dimostrare di possedere le giuste doti di diplomazia. Non nego di essere rimasto impressionato positivamente da questo Xenocracy e ne aspetterò speranzoso l'uscita prevista per il prossimo febbraio.

RED

VIRUS 2000

Quanti di voi si ricordano di Virus? No, non sto parlando del titolo Telstar di cui avete potuto leggere ultimamente fra le pagine di TGM, mi riferisco invece a un gioco omonimo ma decisamente più vecchio (del 1980 per essere precisi) e firmato David Braben. Esatto, avete capito proprio bene, sto parlando di quel geniaccio a cui dobbiamo quel capolavoro che porta il nome di Elite. Dopo ben diciassette anni un altro suo vecchio concetto è stato ripreso, la grafica è stata ovviamente rinnovata, poi al titolo originale è stato aggiunto il numero 2000 e voilà, il capolavoro è fatto! Beh, avete ragione, sto correndo un po' troppo e forse non sarebbe una cattiva idea spiegarvi di cosa tratta effettivamente questo Virus 2000. Delle terribili e gigantesche creature molto somiglianti a degli insetti troppo cresciuti (sono queste il famigerato virus) stanno creando una moltitudine di problemi agli abitanti di 6 diversi pianeti: a bordo di un'astronave sarà vostro compito ingaggiare un'estenuante lotta contro questi famelici mostri per riportare la pace fra le popolazioni terrorizzate. L'uscita del gioco è prevista per la prossima primavera e avremo quindi modo di riparlare sicuramente nei prossimi mesi. Restate sintonizzati.



XENOCRACY

In un imprecisato futuro, le quattro le potenze che si contendono il sistema solare, la Terra, Marte, Mercurio e Venere, sono pronte a darsi battaglia inconsapevoli però della presenza, appena fuori dal nostro sistema, di una razza aliena che non aspetta altro che l'indebolimento di questi quattro imperi per dare inizio a una terribile invasione. In Xenocracy il giocatore vestirà i panni del comandante di un gruppo di piloti con il compito di mantenere la pace nel sistema solare: sarà vostro obiettivo, quindi, conservare il delicato equilibrio esistente fra le quattro potenze preparandovi, contemporaneamente, ad affrontare gli alieni che da un momento all'altro potrebbero sferrare il loro attacco.



7-9 September
Olympia London

BUGGY

Di questo giochillo ve ne ha già parlato il Simonettolo in occasione dell'E3, ma il tapino non disponeva di fotografie e perciò ha pensato bene di solleticare voi lettori paragonandolo grosso modo a Micro-machine. In realtà, dopo avere visto un bel filmato e alcune fotografie (due delle quali compaiono su queste pagine, in un atto di infinita magnanimità da parte mia), direi che i geniacci della Codemasters non



con l'obiettivo di raccogliere più bandierine possibili e tagliare i vari traguardi con la rapidità della luce? Bene questo Buggy assomiglia, più o meno a quel titolo di dieci anni fa: dal punto di vista grafico ci siamo, la giocabilità sembra assicurata... L'unica cosa che resta da vedere, la più importante, è la tecnica del gioco: speriamo di non trovarci per le mani un'altra nefandezza come Hardcore 4x4. Per il resto, attendete qualche mese: alla fine il carisma trionfa sempre (anche se nei videogiochi questa regola aurea non è sempre valida).

c'entrano niente, ma poco male. Vi ricordate di Buggy Boy, uno splendido gioco di guida su Commodore 64 in cui eravate a bordo di un buffissimo veicolo con ruote esagerate e dovevate districarvi fra tortuosi percorsi,

ACTUA TENNIS

Anche per questo titolo il discorso è analogo a quello di Buggy: rispetto a due numeri fa aggiungere solamente un paio di foto e, dovendo essere sincero, non c'è molto da stare allegri. Avevo a disposizione dieci immagini di cui sei con un'inquadratura semplicemente orribile



e le altre con i giocatori che sembrano dei manichini in mezzo al campo: per fortuna che Actua Tennis dovrebbe essere una simulazione; date un'occhiata alle foto e poi converrete con me che, se questi sono i presupposti, parlarvi di dati tecnici non ha molto senso. Magari mi sbaglio, ma se proprio volete una previsione direi che questo gioco farà un buco nell'acqua, o forse venderà moltissimo solo per il suo titolo. Se ne riparla anche in questo caso fra un paio di mesi.

ACTUA(LITA') GREMLIN...

Ormai tutti i titoli sportivi della Gremlin cominciano con "Actua", ma non aspettavate che vi ripeta le succose notizie fornite dall'FBS, o che mi cimenti in una bieca operazione di cut & paste del suo testo... Semplicemente, in questo mini boxettino volevo ricordarvi che Actua Soccer 2 promette disastri, anche se sinceramente a me i giochi di calcio fanno tutti davvero pena (con buona pace del Mao e del Duspa, di cui so alcuni aneddoti riguardo alle loro sfide da far accapponare la pelle... Tipo: chi perde si imbruttisce a tal punto da andarsene a casa in batta - nel caso del Duspa - o a letto con altrettanta velocità - nel caso del Mao, completamente dimentico delle regole dell'ospitalità); Actua Golf 2 non ha una grafica particolarmente sbalorditiva, ma una prova "sul campo" potrebbe smentire i dubbi iniziali, mentre Actua Ice Hockey sta nel mezzo agli altri due (dal punto di vista delle promesse, s'intende). Attendete qualche mesetto e qualcuno vi dirà se i giochi valgono la candela o no. Saluti.



Mauro Bossetti

ANCO

KICK OFF '98

Il 1998 non è ancora neanche iniziato ma la febbre dei mondiali di calcio è già alta, e la Anco non poteva mancare con la nuova release di Kick Off, tanto per essere chiari denominata Kick Off 98 - World Cup Soccer. Stando ai programmatori non si tratterà della solita "World Cup Edition", in pratica lo stesso gioco di X mesi prima con in più il database delle nazionali; per KO98 infatti è stato sviluppato un motore tutto nuovo, capace di muovere giocatori composti da oltre 500 poligoni e gestiti senza bisogno di nessuna scheda acceleratrice. Un'altra caratteristica migliorata è l'intelligenza artificiale, capace di adattarsi alla bravura del giocatore a mano a mano questo progredisce. Speriamo che la cosa riguardi solo le nazionali più forti, altrimenti fare fatica a battere il Sudafrica sarebbe veramente triste! Per quanto riguarda la giocabilità, il controllo del pallone è stato semplificato e il computer sarà "intelligentemente aggressivo". Che vuol dire? In pratica, non vi costringerà a giocare a caso, cosa che nei mitici Kick Off bidimensionali che hanno fatto la storia dei giochi di calcio succedeva spesso e volentieri. Sarà meglio di FIFA 98? Vedremo presto. Per giocare, presumibilmente in quel di novembre, vi basteranno un P100 con 16 mega di RAM.

Alessandro La Spada





RITORNA IL MISTERO

BROKEN SWORD II

LA MALEDIZIONE DEI MAYA

SONO PASSATI 2 ANNI DALL'AVVENTURA CON I TEMPLARI E ORA GLI STESSI PROTAGONISTI SI RITROVANO CATAPULTATI IN UN ALTRO MISTERO, ANCORA PIÙ FITTO E PERICOLOSO. SONO IN CENTRO AMERICA, SULLE TRACCE DI CONTRABBANDIERI DELLA DROGA MA DALL'ATTUALITÀ VERRANNO RISUCCHIATI VERSO ANTICHE CIVILTÀ, COME QUELLE DEI MAYA O DEGLI AZTECHI. TRA SACRIFICI UMANI, BARONI DROGATI E TESORI TRAFUGATI, SI DIPANA UN'AVVENTURA ESPLOSIVA CAPACE DI COINVOLGERE IN MODO TOTALE.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

2 CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

£ 99.900

Virgin

INTERACTIVE

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it

LEADER

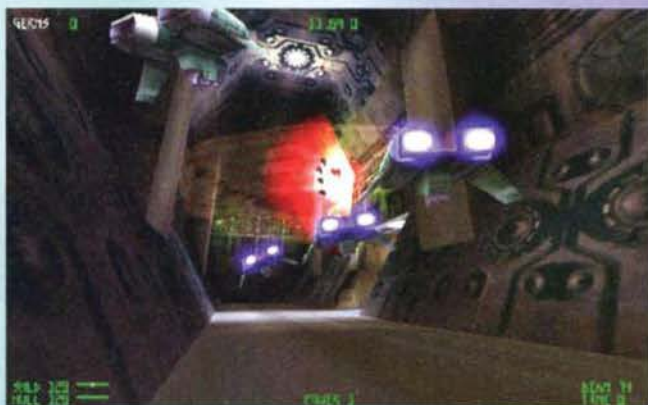
7-9 September
Olympia London

Acclaim

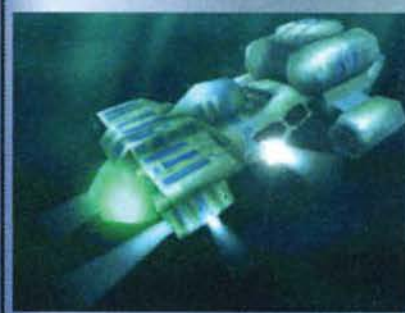
TUROK: DINOSAUR HUNTER

Solo due le novità presentate a Londra dalla Acclaim e nel caso di Turok non si tratta nemmeno di una primizia. Convertito dal campione di successi per Nintendo 64, infatti, Turok: Dinosaur Hunter, vi calerà nei succinti panni di un nativo americano (un indiano, tanto per capirci), costretto ad affrontare orde di inferociti mostri e nemici per ripristinare

l'ordine e la pace sulla Terra. A parte la trama trita e ritrita, Turok sembra essere un buon titolo, vuoi per l'incredibile veste grafica, vuoi per la giocabilità elevatissima che ha decretato il suo successo sulla piattaforma di gioco della grande N. In poche parole si tratta di un'avventura arcade in soggettiva, un gioco alla Quake per dirla tutta, in cui però la faranno da padrone le ambientazioni all'aperto e un'atmosfera vagamente tecno-fantasy: vi ritroverete infatti a girovagare per foreste, caverne, antichi palazzi e templi abbandonati, sfidando scheletri guerrieri, dinosauri incattiviti da innesti cibernetici e stranissimi esseri metà uomini e metà macchina. La libertà di movimento sarà a 360 gradi e la visuale rigorosamente in soggettiva. Le novità rispetto ai soliti giochi di questo tipo risiede soprattutto nella possibilità di arrampicarsi guardando nelle varie direzioni, nell'immediato sistema di interfaccia e in qualcos'altro che adesso non vi voglio svelare (questa non la beve nessuno, il fatto è che è tardi e che devo ancora scrivere 'na cifra per mettermi a pensare troppo a Turok, tanto presto faremo una bella preview). Le armi disponibili sono la solita vagonata e al riguardo vi segnalo alcuni effetti grafici davvero impressionanti, specie nelle esplosioni. Una cura maniacale è stata riposta nelle animazioni e vedere i nemici barcollare portandosi le mani al volto sanguinante, in seguito a un colpo andato a segno, è quasi commovente.



FORSAKEN



Ma passiamo al secondo titolo, questa volta quasi inedito. Si tratta di Forsaken, uno sparattutto "da dentro", in cui piloterete un'astronave e che per certi versi sarà quello che Terracide non è riuscito a essere qualche mese fa. Obietterete voi: un clone di Descent? Qualcosa di più, risponderò io. Il supporto 3Dfx assicurerà infatti un impatto visivo senza pari e una serie di caratteristiche tecniche, come il light sourcing in tempo reale, la possibilità di movimento a 360 gradi, il frame rate elevato e il supporto per il gioco multiutente per dodici giocatori su LAN o su Internet lo fanno diventare abbastanza appetibile. Le missioni saranno ambientate in dodici livelli, mentre le armi a disposizione dovrebbero essere una quindicina. Purtroppo al momento non sono disponibili foto particolarmente nuove, per cui evitiamo di rubare spazio a altre immagini. Chi sopravviverà all'imbruttimento lo vedrà, gli altri si avvolteranno inevitabilmente nella loro mestizia... Duspa



SCI

BALDIES WORLD

La prima release di rilievo della Sci è Baldies World, una specie di puzzle game di 60 livelli che, almeno nella descrizione, ricorda molto il gioco delle caviette più stupide del mondo (i Lemmings, insomma). I Baldies possono essere di quattro tipi: scienziati, che sviluppano le armi, lavoratori, che trovano la materia prima, costruttori, che realizzano gli edifici per lavorare, e soldati che... combattono (non l'avreste mai detto, neh?). Le armi in questione non sono per niente serie, si va dalla "pioggia di pesci" alle "mucche esplosive". L'obiettivo finale è ovviamente distruggere l'avversario e prendersi il livello, tenendo presente che le stesse strategie potrebbero anche non funzionare in due partite diverse: il gioco imparerà dal comportamento del giocatore. L'interfaccia vi permetterà di gestire contemporaneamente centinaia di baldi

Baldies, e di formare dei gruppi a cui assegnare obiettivi specifici. Sbrigatevi quindi a finire tutti i vostri puzzle game, perché Baldies World uscirà per PC e Mac all'inizio del '98.



CARMAGEDDON SPLAT PACK

Le censure, si sa, hanno sempre l'effetto opposto a quello voluto. Invece di sbattere un gioco fuori dalla scena (o un libro, o un film), lo fanno diventare un mito. Avete sicuramente capito che stiamo parlando di Carmageddon, per il quale la SCI sta per pubblicare lo Splat Pack, un add-on che aggiungerà al gioco un sacco di cose divertenti: prima di tutto 18 nuovi tracciati, ambientati in posti davvero fuori di testa come il medioevo, con i suoi bravi cavalieri in armatura, e i cancelli dell'inferno in un livello davvero "caliente". Un nuovo tracciato è previsto anche per quelli che giocano in multiplayer. Almeno per ora non dovrebbero esserci nuove macchine, ma le due presenti sono state riviste e migliorate diventando la Red Eagle 2 e la Hawk Deluxe. La revisione comprende sia la grafica che il realismo, visto che i programmatori hanno ottimizzato le routine di movimento. Ma lo Splat Pack non sarebbe niente di eccezionale se non ci fossero i nuovi nemici, avversari terribili che non vi daranno scampo: preparatevi al carro infernale, capace di distruggere un'automobile con un solo colpo, all'agilissima



Sports Racer e alla maestosa American Classic tanto per citarne alcuni. Concludiamo con una domanda: avete già comprato la Monster 3D/Righteous 3D/Hercules che dir si voglia? Beh, se non l'avete fatto, fatelo adesso perché in un angolo dello Splat Pack troverete anche l'apposito patch per schede accelerate. Non chiedetemi se ci sarà anche un codice per rimuovere la censura... Lo sapremo a novembre, data prevista per l'uscita. LaSpada

SPEAR HEAD



QUI DENTRO
C'E' TUTTO QUELLO
CHE I VERI CARRI ARMATI
NON POSSONO GARANTIRVI:

AZIONE!

Requisiti del sistema - Windows 95



Processore : P90
CD-Rom : 2 X
Memoria : 16 MB Ram

Scheda Audio
Scheda grafica : 2 MB
Direct X 5
Tastiera, Mouse

BMG
INTERACTIVE

7-9 September
Olympia London

SIR-TECH

Graficamente intrigante, X-Fire sarà caratterizzato da due distinte campagne, affrontabili stando sia con i buoni che con i cattivi. Ambientate in un mondo futuristico, le vostre avventure vi porteranno a spostarvi da località devastate da disastri nucleari a sezioni in basi nemiche o in ambienti particolarmente ostili. Manovrando un marine spaziale o un piccolo gruppo



(fino a quattro personaggi) dovrete fare a pezzi tutto quello che incontrerete sullo schermo.

cercando però di risolvere anche il quest richiesto. Il potenziamento dei propri uomini sarà un aspetto fondamentale per poter andare avanti nel gioco e per affrontare le situazioni che via via si proporranno. I personaggi manovrati dal computer avranno un sistema di AI sofisticato e non se ne staranno mai con le mani in mano. Particolare attenzione è stata dedicata alla modalità multiplayer e al discorso Internet, sia realizzando tornei multigiocatore, sia offrendo la possibilità di scaricare nuovi livelli e add on direttamente dalla rete. Inoltre sarà attivato on line una sorta di emporio in cui i giocatori potranno commerciare e scambiare oggetti e armamenti. Nella modalità multiplayer si potranno sfidare fino a otto giocatori contemporaneamente, mentre sarà anche supportato il gioco a due via modem. L'uscita è per la fine di novembre, ma nessuno si scandalizzerebbe se il prodotto slittasse a Natale.

X-FIRE



Inutile dire che leggendo questo titolo mi è subito venuta in mente la similitudine con Joe Blade, simpaticissimo giochino di qualche anno fa per C64 e Amiga. L'unica cosa che i due hanno in comune è la componente esplorativa, mentre Joe Blow in sé e per sé sembra molto più somigliante a Super Mario World. Sappiate dunque che nella Terra dei Sogni la regina è stata rapita, e da quel momento nessun bambino riesce a dormire tranquillo: solo Joe Blow potrà rimediare, attraversando sei livelli nei quali userà il suo tremendo pugnone per fare fuori ogni tipo di nemico e recuperare gli oggetti necessari. Il cattivo finale, manco a dirlo, è proprio il re. Che senso ha rapire sua moglie? Forse Joe Blow è qualcosa di più del solito eroe di passaggio?



JOE BLOW



Super Mario World. Sappiate dunque che nella Terra dei Sogni la regina è stata rapita, e da quel momento nessun bambino riesce a dormire tranquillo: solo Joe Blow potrà rimediare, attraversando sei livelli nei quali userà il suo tremendo pugnone per fare fuori ogni tipo di nemico e recuperare gli oggetti necessari. Il cattivo finale, manco a dirlo, è proprio il re. Che senso ha rapire sua moglie? Forse Joe Blow è qualcosa di più del solito eroe di passaggio?

EXCALIBUR 2055 AD

Mi gioco una pizza e relativa bevanda che il mio cognome sarà il protagonista della recensione di Excalibur 2055 AD. La storia è semplice: la mitica spada è stata rubata da dei criminali venuti dal futuro. Voi certo sapete che Excalibur serve al re per legittimarsi come tale e, dopo la fatica fatta per tirarla fuori dall'incudine, a Merlino non va per niente bene dover rifare tutto. A voi, umile servitore, il compito di recu-



perarla... O forse sarebbe meglio dire "servitrice", visto che dalle schermate il gioco sembra decisamente improntato al femminile. Fatto sta che dovrete muovervi in un ambiente tridimensionale, usando alcune magie e tanta abilità, con l'obiettivo finale di recuperare l'arma dei desideri. Graficamente abbiamo visto di meglio, ma non si sa mai. LaSpada

RED LINE RACING

Purtroppo di questo gioco so molto poco, soprattutto perché la stessa Ubisoft ha veramente centellinato le notizie al riguardo, per il semplice fatto che la sua uscita è prevista soltanto per il 1998 inoltrato. In ogni caso è un gioco di moto, e questo non può che farci piacere.



A vedere le foto potreste rimanere scioccati come è successo a me, ma basta che le guardiate con un pochino di attenzione in più per rendervi conto che è impossibile che si tratti di foto di gioco. In realtà sono delle bellissime sequenze pre-calcolate, disegnate ad arte per sembrare effettivamente il gioco vero e proprio. Non per questo Red Line Racing non promette bene (almeno stando agli screenshot reali che ho visto), ed è realizzato da quei Criterion Studios già responsabili del promettente Sub Culture. Sembra che finalmente ci sia un po' di considerazione per noi motociclisti, visto che il prossimo futuro ci riserverà alcuni titoli da vero colpo al cuore, primo fra tutti Superbike dei MileStone. Se questo Red Line Racing potrà vedersela alla pari con la concorrenza (e anche, non dimentichiamolo, con l'attuale incontrastato leader Moto Racer), lo sapremo nei mesi a venire.



JP

SUB CULTURE

I Criterion Studios si stanno davvero segnalando come uno sviluppatore da tenere d'occhio, e la Ubisoft ha probabilmente fatto un affare accaparrandoseli. Sub Culture ha tutta l'aria di essere un gioco originale e soprattutto bello: a tal proposito vi rimando ad una preview ben più ampia che avevamo già preparato, ma che per motivi di spazio è saltata dal timone di questo numero. Nel gioco vi trovate a pilotare un sottomarino miniaturizzato, che appartiene ad un mondo subacqueo di cui gli uomini non hanno neppure cognizione. Anzi, l'umanità è vista come una sorta di divinità perfida che riempie il mare di sostanze inquinanti e oggetti pericolosi (lattine, sacchetti, rifiuti vari). La vostra casa viene distrutta proprio da uno di questi oggetti, e così inizia un'avventura che vi porta verso la scoperta della verità assoluta riguardo alla vita fuori dall'acqua. Nel frattempo dovete impegnarvi in una serie di missioni e di commerci, che vi porteranno da una città all'altra del piccolo mondo subacqueo. La grafica è ovviamente accelerata, e la versione 3Dfx che ho provato lasciava a bocca aperta: l'atmosfera marina è perfettamente studiata, anche in virtù di musiche di commento davvero eccezionali. Una specie di Elite acquatico, con una struttura di gioco originale e tante missioni diverse: per tutto questo ci vediamo a marzo.



JP



TGM a cavallo fra i mesi di marzo e maggio, saprà praticamente tutto sulle sanguinose sfide a 4, 5, 6, 7 giocatori (!) in reda, con poste sempre crescenti. Certo, sicuramente non sarete così fortunati da avere un Max che vi foraggia perennemente, ma in ogni caso non c'è una, dico una sola ragione per cui non dovrete comprare MM3 non appena uscirà (e cioè fra un paio di mesi al massimo).

Un'ultima avvertenza: se tutto va bene, aspettatevi una recensione scritta a dieci, dodici mani: in questo caso, nessuno può arrogarsi il diritto di scrivere in esclusiva qualcosa su un gioco che ormai è già parte della storia redazionale.

MICROMACHINES V3

Incominciamo con il piatto fortissimo, il gioco più bello di tutti i tempi: il vero, inimitabile, unico e incomparabile Micromachines V3: è perfettamente inutile che stia qui a tediarsi con dati tipo "32 macchine, 2345 piste, eccetera". L'unica cosa che conta è che chiunque abbia seguito i numeri di



JONAH LOMU RUGBY

Il rugby è uno degli sport più violenti e massacranti che esistano, ma se non avete il fisico adatto per cimentarvi in tale disciplina potete consolarvi con una conversione di un titolo che su Playstation ha riscosso un buon successo: Jonah Lomu è, come prevedibile, un campione degli All-blacks e nelle partite potrete nientemeno che trovarvelo al vostro fianco. Le riprese sono effettuate per mezzo di un sistema intelligente di telecamere, che sceglieranno sempre l'inquadratura migliore a seconda dell'azione: la qualità della grafica sembra più che discreta (e



giocatori saranno animati con il motion capture), ma ciò che conta è che il gioco dovrebbe vantare una giocabilità straordinaria. Non menziono neanche l'AI, perché tutte le press-release sbandierano ai quattro venti l'intelligenza dei loro titoli, mentre la longevità del gioco è garantita da trenta differenti squadre e differenti tipi di competizione.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Ecco un gioco candidato a creare un po' di scompiglio nel mondo dei giochi di guida: altra conversione da Playstation, cominciamo col dire che la caratteristica di punta è data dall'estremo realismo (le otto vetture sono praticamente analoghe ai modelli reali, con tanto di sospensioni e freni che si comportano esattamente come nella realtà), che renderà le corse estremamente eccitanti. La grafica sarà superba, grazie anche al



supporto delle 3Dfx, mentre i circuiti presenti non differiscono di una virgola da quelli della realtà: inutile dire che, essendo il granturismo una delle specialità che meglio si adatta alle conversioni per computer, c'è davvero da aspettarsi qualcosa di assolutamente devastante. Staremo a vedere, per il momento, pazientate ancora un mesetto.

Mauro Bossetti



THE SETTLERS II GOLD EDITION

Partiamo la veloce rassegna di titoli Blue Byte con la Gold Edition di The Settlers II, una versione speciale che racchiude in un unico CD sia il gioco originale, The Settlers II: Veni, vidi, vici, che il Mission Disk. Inoltre il titolo contiene anche un ottimo map editor che farà la gioia di tutti gli ap-

passionati della serie. Grazie a questo tool chiunque potrà creare i propri mondi, assemblando diversi tipi di scenario, alberi, montagne, vulcani, fiumi, laghi e tutti gli altri oggetti presenti nel gioco. Per chi non conoscesse The Settlers II, diciamo brevemente che si tratta di un gestionale in tempo reale, con qualche elemento di wargame, dato che battaglie e la conquista di territori saranno fondamentali per vincere. Il tutto è comunque maggiormente incentrato sull'as-



petto di gestione delle risorse e di sviluppo di una civiltà. Nella Gold Edition saranno presenti 49 scenari da conquistare, venticinque diversi tipi di strutture edificabili e decine di unità differenti. L'uscita è prevista per questo mese. Duspa

INCUBATION

Alla Blue Byte ci tenevano particolarmente che ricevessimo questo gioco e infatti ce ne hanno mandate addirittura quattro copie; ad ogni modo, da quello che ho potuto vedere è un titolo veramente godibile. Sostanzialmente, si tratta di un gioco strategico in isometrica in cui, mediante la gestione della partita a turni, dovremo muovere le nostre unità con lo scopo di stanare gli avversari o compiere le operazioni che ci verranno indicate nel briefing della missione (fin dall'inizio ci si trova impegnati in una lunga campagna). Vi ricordate Cyberstorm, l'atipico gioco esagonale in cui si disponevano di agguerriti mech mediante i quali si dovevano colonizzare i pianeti? Concettualmente, Incubation si avvicina più o meno al titolo della Sierra, ma anziché esagoni si ha uno scenario in isometrica e una grafica estremamente rifinita, per non parlare dell'ambientazione decisamente coinvolgente; particolare di notevole



importanza, si può attivare la visuale in soggettiva e in tal caso si vedrà la scena dagli occhi dell'unità selezionata. Naturalmente, le nostre truppe possono essere potenziate in svariati modi e, se vi comporterete bene, potrete addirittura acquistare nuove unità, convenientemente armate. In sostanza, Incubation sembra proprio un gioco strategico di notevole spessore. Aspettatevi una mia recensione il mese prossimo (la versione che ho tra le mani è praticamente definitiva). MB

GAME NET & MATCH!

Titolo interamente nuovo, invece, è Game Net & Match!, seguito di un autentico capolavoro apparso sui nostri monitor all'alba dei tempi. Ebbene si, avete proprio indovinato, sto parlando del bellissimo, inossidabile, intramontabile Great Course 2, altrimenti conosciuto anche come Pro Tennis Tour 2.

L'uscita prevista è per i primi mesi del 1998, inutile dire che mi prenoto sin d'ora per una corposa recensione (il fallitaccio romano mi ha preceduto... ndMB). Duspa

7-9 September
Olympia LondonINTERACTIVE
MAGIC

HANNIBAL

Di Hannibal si era già detto qualcosa in occasione dell'E3 e di nuovo non è che ci sia poi molto da aggiungere; sappiate solo che si tratta di un wargame strategico vecchia maniera (scordatevi il dinamismo e la grafica di Dark Reign o le innovazioni di 7th Legion), in cui rivivrete le undici battaglie della carriera del celebre domatore di elefanti (no, non è il Bossetti, in quanto lui doma i cagnotti...). L'uscita prevista è verso la metà di novembre.



LIBERATION DAY



Interessante sembra essere Liberation Day, uno strategico gestionale in tempo reale che rifà il verso a Red Alert e compagnia bella. Tre razze diverse, venti tipi di veicoli, venticinque strutture fisse, svariati campi tec-

nologici in cui sviluppare la ricerca scientifica e una marea di scenari e missioni. Graficamente non sembra malaccio, anche se effettivamente in giro sembrerebbe esserci di meglio. Anche in questo caso per giocare bisognerà attendere la fine del mese prossimo.



PLANETARY RIDERS

Planetary Riders è uno sparattutto spaziale con alcuni elementi strategici. L'allestimento della nave, la scelta degli armamenti, la ripartizione delle risorse energetiche sono solo alcuni degli aspetti da considerare prima di gettarsi tra i pianeti a sparpacciare in giro. Graficamente non sembra il massimo, ma bisogna considerare il fatto che si dovrà gestire il multiplayer su Internet (come nel caso di Warbirds, infatti, anche Planet Riders nasce per il gioco sulla rete). Potrete decidere se essere dei terribili mercenari, dei soldati della confederazione o dei semplici mercanti dello spazio. Armati fino ai denti, ma pur sempre mercanti.



di riportare una vittoria definitiva, e l'ombra del Nazismo si allunga sull'Europa, negli Stati Uniti infuriano il caos politico e le polemiche: l'opinione pubblica è divisa tra la coscienza dell'orrore e una neutralità a lungo difesa. È in questo scenario tutt'altro che edificante che un altro orrore colpisce la nazione: il primo (storicamente vero) serial killer d'America, che trama nei sobborghi degradati di Cleveland e si sposta per mieterne vittime nella zona circostante.

Come vedete si può ben definire interessante lo scenario, a metà tra lo storico ed il soprannaturale, in cui si sviluppa quest'avventura grafica dei Take 2 - già autori dei cyberpunkeggiante Ripper - che, peculiarità affatto originale per il genere, vedrà l'azione svilupparsi lungo un arco di sei anni (1941-1947). Ovviamente gli sviluppatori hanno colto l'occasione per integrare nel plot eventi e personaggi reali.

A parte la trama, quali sono i punti forti del titolo? Vediamo... che ne dite di: 70 locazioni, 60 puzzle, libertà assoluta di movimento (see, voglio vedere), 3 ore di full motion video e la presenza di Dennis Hopper? Speriamo bene, anche se la concorrenza non sta certo a guardare.

SG

WARBIRDS 2

Il progetto Warbirds è dedicato a tutti i maniaci dei simulatori di volo desiderosi di sfidare avversari umani sulla rete. Dopo il primo capitolo, giudicato da alcune autorevoli riviste come il miglior videogioco on line del 1996 (mistero...), ecco il seguito rinnovato. Più di trenta velivoli della seconda guerra mondiale, vari tipi di missione, paesaggi più dettagliati e meglio colorati, diverse tipologie di combattimento e... insomma un bel po' di carne al fuoco.



Tutto sta a vedere come si muoverà e come sarà gestibile il tutto.

SEVEN KINGDOMS

Abbastanza interessante e intrigante appare essere questo Seven Kingdoms, strategico gestionale che cerca di fondere assieme lo stile tipicamente evolutivo dei giochi alla Civilization con l'azione non stop dei wargame strategici in tempo reale. Lo sviluppo parallelo di un'articolata architettura sociale, di un'efficiente sistema di sostentamento e di un poderoso sistema militare ne



decreteranno un'elevata eterogeneità e una spessore più che dignitoso. Per ora gustatevi le foto e aspettate con ansia una bella recensione.

Duspa



BLACK DAHLIA

Novembre 1941. Mentre le forze dell'Asse sembrano sul punto



di riportare una vittoria definitiva, e l'ombra del Nazismo si allunga sull'Europa, negli Stati Uniti infuriano il caos politico e le polemiche: l'opinione pubblica è divisa tra la coscienza dell'orrore e una neutralità a lungo difesa. È in questo scenario tutt'altro che edificante che un altro orrore colpisce la nazione: il primo (storicamente vero) serial killer d'America, che trama nei sobborghi degradati di Cleveland e si sposta per mieterne vittime nella zona circostante.

Come vedete si può ben definire interessante lo scenario, a metà tra lo storico ed il soprannaturale, in cui si sviluppa quest'avventura grafica dei Take 2 - già autori dei cyberpunkeggiante Ripper - che, peculiarità affatto originale per il genere, vedrà l'azione svilupparsi lungo un arco di sei anni (1941-1947). Ovviamente gli sviluppatori hanno colto l'occasione per integrare nel plot eventi e personaggi reali.

A parte la trama, quali sono i punti forti del titolo? Vediamo... che ne dite di: 70 locazioni, 60 puzzle, libertà assoluta di movimento (see, voglio vedere), 3 ore di full motion video e la presenza di Dennis Hopper? Speriamo bene, anche se la concorrenza non sta certo a guardare.

SG

JETFIGHTER FULLBURN

Se la concorrenza si farà sentire nell'ambito delle avventure, mi immagino cosa succederà agli scaffali dei negozi quando usciranno tutti i simulatori di combattimento aereo annunciati, tra l'altro simili tra loro in modo preoccupante: così a memoria mi sembra che i giochi basati sull'F-22 di cui è prevista l'uscita nei prossimi mesi siano non meno di quattro. Questo JetFighter Full Burn, basato sul motore di JetFighter III adeguatamente potenziato, se non altro promette di metterci nella cabina di non meno di cinque velivoli militari: per gli Stati Uniti l'F-14, il F/A-18 e l'F-22N, per i Russi il MiG-29D e il nuovo MiG-42, un aereo top secret destinato a



rivaleggiare con l'F-22 (certo che la guerra fredda è più viva che mai nella mente degli sviluppatori di giochi!). Infatti il gioco, su 4 CD, è basato su un'ipotetica guerra tra USA e Russia combattuta nel nord della Norvegia e sui mari adiacenti nel prossimo futuro (mi sembra il 2006). Il motivo: una colossale riserva di petrolio scoperta nel bare di Barent, a nord della Scandinavia, e disputata tra la Norvegia stessa e una Russia in piena crisi economica. Democraticamente, la storia sarà raccontata da entrambe le parti e ci saranno 2 distinte campagne (alla Red Alert), per un totale di 80 missioni. Ne riparteremo più avanti.

SG



STRANI CASI DELLA VITA...

Parlavo recentemente, con SS, di quanto sia strano quello che è successo alla Gametek: per la prima volta, infatti, è successo che un gruppo di sviluppatori - i Take2, appunto - acquistassero una software house invece del contrario, che è ciò che accade normalmente (con risultati spesso poco soddisfacenti: basta pensare alla Bullfrog). Comunque è accaduto e mi trovo a scrivere, con le press release della "Take 2 Interactive Software", di giochi che ai tempi dell'E3 se ne stavano ancora placidi sotto l'egida della Gametek. Di Dark Colony trovate la recensione su questo stesso numero, di the Reap il demo (se non erro), non mi resta che spendere due parole su Loose Cannon, che altri non è che il Postal di cui hanno già parlato JP all'interno dello speciale E3 e SS nelle Voci il mese scorso. Strano gioco, questo: era partito all'insegna della violenza gratuita e folle nel vero senso della parola ("to go Postal", in americano, indica proprio la pazzia che si impadronisce dei placidi impiegati che, un bel giorno, senza motivo apparente, decidono di aprire il fuoco su colleghi e clienti - ricordate "un giorno di ordinaria follia?"). In seguito gli sviluppatori si sono autocensurati, con trovate alquanto banali come: i cittadini sono sì innocenti e disarmati, ma posseduti dai demoni; il personaggio non è una persona comune che va fuori di melone ma un ex-mercenario dal torbido passato, eccetera. Mah, questa storia mi ricorda un altro gioco che ha fatto tanto parlare... quello che comincia con "Carma" e finisce con "geddon", ma su questo il nostro direttore esecutivo ha già speso tante sagge parole: chi vivrà vedrà, noi limitiamoci a sperare che non rimonti la marea della paranoia collettiva.

SG





Per fortuna che il nome non è più lungo!

Il processore Pentium® II di Intel.



pentium® II

Come vedete, i migliori ingegneri di Intel hanno in testa una sola cosa:

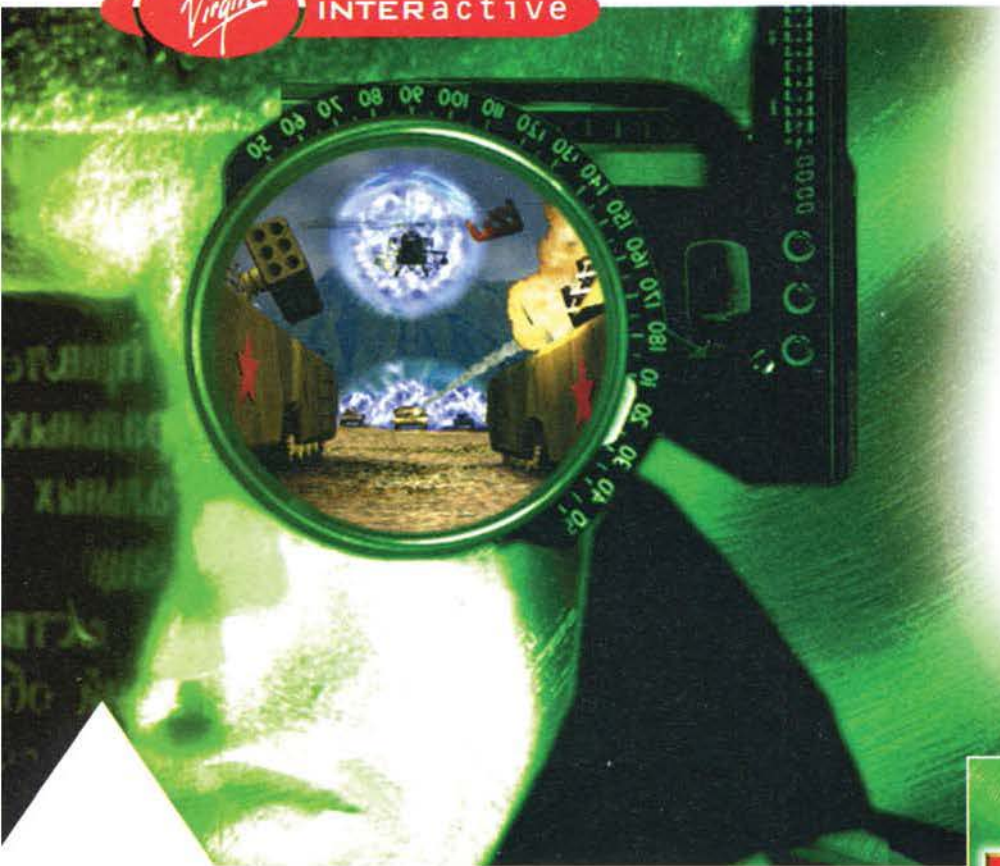
il processore Pentium® II. E ci sono

delle ottime ragioni! Infatti, in aggiunta alla tecnologia MMX™ di Intel, ottimizzata per le applicazioni multimediali, hanno inserito nel processore nuove funzionalità per vivere un nuovo tipo di esperienza PC. Noi la chiamiamo "visual computing". Ora, quando utilizzerete software concepito per sfruttare le potenzialità del processore Pentium II, noterete una differenza nel montaggio dei vostri video amatoriali, nel ritocco delle vostre fotografie preferite fino ad arrivare alle videotelefonate dal vostro PC. Quindi, se volete vivere un'eccezionale esperienza PC, vi basta ricordare un breve numero. www.intel.it

intel®

The Computer Inside.™

Arrivano i Nostri !



THE AFTERMATH

Possessori di Red Alert, drizzate le orecchie: THE AFTERMATH è imperdibile perché è molto più che un semplice "Mission Disk" per Red Alert! Ci sono 18 nuove missioni, più di 100 nuove mappe, ma soprattutto ci sono 7 nuove unità di combattimento che vengono a potenziare e migliorare la giocabilità del vostro Red Alert.

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95, Possedere RED ALERT.



€ 49.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

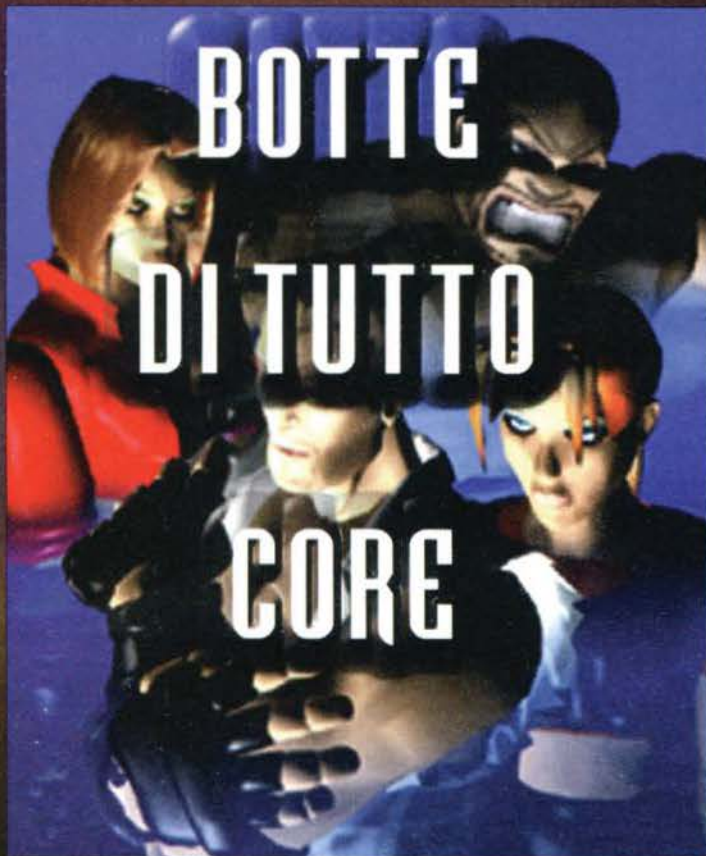
Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

BOTTE DI TUTTO CORE



Dopo i tentativi nemmeno troppo gloriosi di convertire celebri titoli di origine console e dopo le ripetute bufale 3D propinate al pubblico Pcista, gli appassionati dei cosiddetti beat'em up avevano praticamente perso tutte le speranze di vedere entro tempi brevi giochi degni di appartenere a tale categoria. A nulla, tra l'altro, è sembrata servire la rivoluzione hardware portata dalle nuove schede acceleratrici, dato che i titoli annunciati riguardano al 90% giochi di corse o shoot'em up in prima persona. Di picchiaduro nemmeno l'ombra. Poi, come un fulmine a ciel sereno, hanno fatto la loro comparsa le prime foto di questo Fighting Force ed è stata subito ressa generale. Entusiasmante dal punto di vista grafico, impressionante in quanto a realizzazione tecnica, intrigante come concept e schema di gioco, Fighting Force sembra aver calamitato su di sé tutte le attenzioni del gran-

Finalmente anche i picchiaduro tridimensionali fanno la loro comparsa sui nostri gloriosi monitor. Ma qualcosa di nuovo si cela sotto la solita scorza...



Dopo essersi impossessata di questa spranga la dolcissima Alana (ha solo diciassette anni...) si appresta a massaggiare l'ergomento che la fronteggia. Notate l'effetto dei fari dell'auto.

Bellissimo l'effetto luminoso dei lampioni sul prato, mentre Alana allegramente spacca la mascella di questa specie di uomo in nero.



de pubblico, promettendo azione non stop e ore di sano divertimento a chiunque accetterà la sfida. L'idea di partenza o, se preferite, la musa ispiratrice di questo titolo è stato un gioco ormai entrato negli annali dei videogame e che strapperà qualche lacrimuccia ai più anziani e nostalgici... Sto parlando di Double Dragon, celeberrimo picchiaduro arcade a scorrimento orizzontale della Data East. Nel gioco che sta partorendo la Core, però, si sente anche l'influenza di un altro titolo del genere, e probabilmente il contagio è ancor più evidente. Si tratta di Streets of Rage, della Sega, che anni addietro stupì i grassi possessori di Megadrive con un gioco in grado di miscelare sana azione di

Immagine tratta dall'arena. La montagna di muscoli sulla sinistra è Ben, detto anche Smasher, mentre sulla destra si trova Mace. Nell'arena potrete anche utilizzare alcuni dei boss incontrati.



Un calcio girato alla Jean Claude Van Damme può anche provocare una scia di energia luminosa, se a tirarlo è Hawk. Chissà cosa succederebbe se ci provasse il Bossetti...





Battersi all'interno di un ascensore non deve essere il massimo della comodità, eppure in Fighting Force succederà questo e altro...

Il gioco è ambientato nell'anno 2000. Il dottor Zeng, vera e propria autorità nel settore chimico biologico, sarà in quegli anni uno dei maggiori luminari presenti sulla piazza e i suoi servizi saranno a messi a frutto dell'autorità governativa. Assieme a un nutrito gruppo di assistenti, l'esimio professore si applicherà giorno e notte su una serie di progetti non sempre di carattere edificante. In particolare lo studio di una nuova droga sintetica sembrerà attirare la sua attenzione più dello sviluppo del vaccino contro la piorrea perforante (malanno questo da cui



rottura di ossa con una veste grafica di tutto rispetto e una giocabilità davvero notevole. Insomma, qualunque sia stato il titolo di riferimento, avrete iniziato a capire che Fighting Force è un gioco in cui occorre picchiare le mani, ma non solo. Non dimenticate, infatti, che oltre ai pugni esistono i calci e qualche volta potrebbero tornare utili anche alcuni gingilli che solo a nominarli farebbero inorridire tutti i pacifisti di questo maltrattato mondo. Evitiamo, però inutili polemiche sulla violenza nei videogiochi e su quella che è invece la vera violenza, materiale, verbale o psicologica che ogni giorno vediamo esercitare anche dai cosiddetti benpensanti, sempre pronti a scagliarsi con fare inquisitorio su qualsiasi cosa non rientri nel loro stupido schemi preconfeziti. Fighting Force è dunque un picchiaduro 3D nel vero senso della parola. Il mondo in cui vi muoverete è in tre dimensioni reali e non esiste una limitazione nei movimenti, effettuabili a 360 gradi. I personaggi e i fondali sono tutti formati da poligoni ricoperti da dettagliate texture, grazie alle quali l'aspetto complessivo della realizzazione è davvero eccezionale. L'impatto grafico, in effetti, è uno degli aspetti che maggiormente colpiscono, anche perché i programmatori sono riusciti nel difficilissimo compito di realizzare un gioco dal look estremamente piacevole e al passo con i tempi, senza però rinunciare a un certo frame rate, garanzia di velocità, fluidità e giocabilità. A tale riguardo appaiono significative le



è irrimediabilmente affetto il redento Bossettone (redazionale). Evidentemente il troppo lavoro e la continua vicinanza con sostanze che chiunque dovrebbe invece rifuggire come la lebbra, provocherà nel professore una serie di scompensi che lo porteranno ad avere una percezione della realtà alquanto alterata. E uno psicopatico, si sa, ha la mente occupata da manie continue e difficilmente rimovibili. Uno dei suoi chiodi fissi, infatti, sarà quello della fine del mondo. Il dottor Zeng, insomma, farà parte di quella schiera di disfattisti, credenti convinti che l'avvento del nuovo millennio segnerà la fine della Terra, con la discesa dei quattro cavalieri dell'Apocalisse e il giudizio universale. La differenza da qualsiasi altro fanatico religioso, sarà però nel fatto che il dottor Zeng prenderà così a cuore questo cataclisma biblico che, una volta stappato lo spumante la notte del 31 dicembre del 2000 e resosi conto che questo misero pianeta sarà ancora al suo posto, si vorrà sostituire a Dio in persona e portare lui stesso alla catastrofe la nostra razza. Ma tu guarda che gente si deve incontrare nei videogiochi, come se non bastassero i



parole di uno dei produttori di Fighting Force, il quale in un'intervista ha dichiarato che parte del progetto era stato rivisto in quanto la tecnica del motion capture, inizialmente utilizzata per riprodurre le animazioni, si rivelava troppo dispendiosa per essere gestita dal processore senza perdere qualcosa in termini di pura velocità e giocabilità. Il divertimento e l'azione continua saranno, dunque, i primi imperativi di Fighting Force e il supporto per la 3Dfx dovrebbe essere sinonimo di garanzia. La storia racconta le vicende che si svolgeranno sulla Terra in un futuro particolarmente vicino, dato che

Sezione bonus che vede il nostro Hawk alle prese con un'auto da rottamare. Alla faccia degli incentivi governativi...

Anche se gli avversari sono in superiorità numerica, Ben "Smasher" non si fa certo problemi e non è affatto improbabile che quei quattro corvacci abbiano trovato pane per i loro denti.

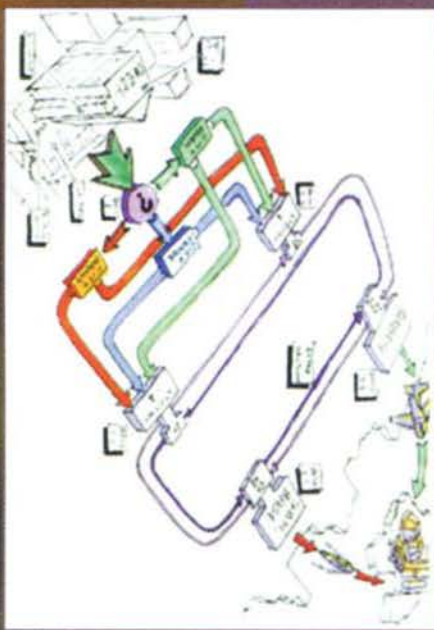
Quando parte Smasher è devastante e questi due buffoni presto se ne accorgeranno. La sensazione di colpire e fare male, fondamentale in questo genere di giochi, sembra esserci proprio tutta.





Foto di gruppo per i protagonisti del gioco. Su tutti primeggia Ben con il suo faccino triste e le braccine che potrebbero tranquillamente essere poargonate a un bambino di sei o sette anni.

Questo schema di una parte di un livello evidenzia come sia possibile seguire diversi percorsi e la complessità delle strutture che incontreremo in Fighting Force.



Questi primi schizzi su carta evidenziano come l'evoluzione dei personaggi sia stata abbastanza marcata. Alana, poi, sembra una scolarotta in gita...



buffoni e i mentecatti presenti nella vita di tutti i giorni... Per portare a termine questo assurdo progetto il professore potrà contare su incredibili armi e numerosi seguaci, tanto che sarà in grado, grazie al potere acquisito in tanti anni e grazie all'arma del ricatto, di edificare un vero e proprio impero di folli.

Fortunatamente tra tanti reietti una persona avrà dei giusti rimorsi di coscienza che le imporranno di tradire la folle causa del professore, spifferando tutti i piani a una ragazza alquanto intraprendente: Mace. Bellissima e sensuale, Mace è la prima dei protagonisti del gioco. Accanto a lei ci saranno altri tre personaggi, tutti ben caratterizzati e ugualmente interessanti. Alana è una giovane diciassettenne, dotata di particolari poteri che la rendono particolarmente appetibile per il dottor Zeng. Infatuato dalla sua bellezza e dalla prospettiva di generare una stirpe di super uomini, il professore la rapirà con l'intento di farla sua. Fortunatamente l'intraprendente ragazzina riuscirà a fuggire.

Oltre a queste due rappresentanti del gentil sesso, in Fighting Force potrete anche controllare due maschietti, Hawk, il solito figaccione esperto di arti marziali e di guerriglia urbana e Ben, un energumeno dalla forza devastante e incontrollabile. I suoi muscoli e la sua costituzione sono talmente anormali che in più di un'occasione Ben è stato sospettato di essere un alieno o il frutto di qualche esperimento genetico, soprattutto in carcere, luogo questo in cui il nostro mister anabolizzato ha trascorso qualche anno. Ciascuno di questi quattro personaggi, oltre che da un proprio aspetto fisico, sarà caratterizzato da alcune peculiarità che gli consentiranno di affrontare le diverse situazioni in modo del tutto personale. Di conseguenza alcuni personaggi potranno fare cose che gli altri non sanno nemmeno immaginare e saranno fondamentali per superare determinati enigmi.

A proposito di enigmi e di plot, vi segnalo la presenza di più percorsi risolutivi. In pratica potrete scegliere di tanto in tanto dei percorsi alternativi e proseguire nell'avventura affrontando situazioni sempre diverse. Ogni personaggio vanta una quarantina di mosse di attacco e difesa differenti, senza considerare i colpi speciali, i quali arricchiranno notevolmente il gioco.

I livelli da esplorare saranno sette, per un totale di circa venticinque stage differenti. L'ambientazione sarà, infatti, particolarmente

varia e intrigante: fondali tipicamente cittadini (parcheggio, metropolitana, uffici, grattacieli...) lasceranno il posto a locazioni più strane o particolari, come nel caso del treno o del jet in volo, generando un'indiscutibile varietà di scenari e situazioni. Anche per quel che concerne le armi utilizzabili si nota una grande disponibilità. Se si considera poi che oltre agli oggetti rinvenibili lungo il percorso (coltelli, pistole, bombe varie...) è possibile impossessarsi di componenti degli scenari, si capisce come l'interazione con il mondo dall'altra parte del monitor non sia malaccio, specie considerando il genere di prodotto. In tal senso potreste sradicare un paletto stradale e usarlo come mazza sulle teste dei vostri avversari, oppure spaccare il vetro di una macchina e servirvi delle lame prodotte dallo schianto...



Hawk in tutto il suo cattivissimo splendore. Si tratta del personaggio più equilibrato del gioco, abbastanza forte e altrettanto agile. Niente male.



PUGNI NEL BRONX

Per la presentazione ufficiale alla stampa di Fighting Force, la Eidos ha organizzato una tre giorni davvero intensa nel cuore di New York. Protagonisti della kermesse sono stati i "modelli" in carne e ossa dai quali sono stati tratti i personaggi principali di Fighting Force: il truce doc Zeng (senza baffi un vero maticcione) e i 4 personaggi che potrete guidare nel corso del gioco - il belloccio farlocco Hawk, l'energumeno Smasher, e le due bonazze di turno, Mace e Alana (rinominate da Marco Auletta, Stefano Stalla e il sottoscritto col nome di "Poppea" e "comunque anche questa non scherza affatto" - con saluto al Baratto). Tutto fa spettacolo.



Max



Questo camion blocca la strada al povero Hawk. Tuttavia, non credo che ciò costituisca un problema, basteranno un paio di calci be assestati per farlo a pezzi. Nemmeno Hulk potrebbe tanto...

Grazie alla potenza della 3Dfx esplosioni ed effetti di luci si sprecheranno, conferendo al gioco un look quantomai spettacolare e coinvolgente.



Un blocco stradale fatto da poliziotti che sembrano gorilla e brutti ceffi che starebbero meglio dietro le sbarre? Mmmm, non credo che ci chiederanno la patente...

disposta, secondo quelli che sono i consueti canoni dei giochi di questo genere. Nella modalità normale, invece, sarà possibile affrontare le varie situazioni in modo differente e non sempre dovrete ricorrere alla forza bruta, anche se questo sarà comunque l'elemento stradominante. La modalità arcade è riservata a uno o due giocatori. In ogni caso sullo schermo saranno sempre



Alla fine di ciascun livello, proprio come vuole la migliore tradizione del genere, dovrete affrontare un boss, un nemico particolarmente grosso, brutto e tutto sudato. I boss finali saranno sei, oltre ovviamente al perfido dottor Zeng che vi attenderà verso la fine del gioco.

Una particolarità senza dubbio interessante sarà la possibilità di affrontare il gioco in un fantomatico "Arena mode" che dovrebbe trasformare Fighting Force in un vero e proprio picchiaduro alla Tekken. In questa circostanza, infatti, i combattenti si affronteranno in un'arena appositamente pre-

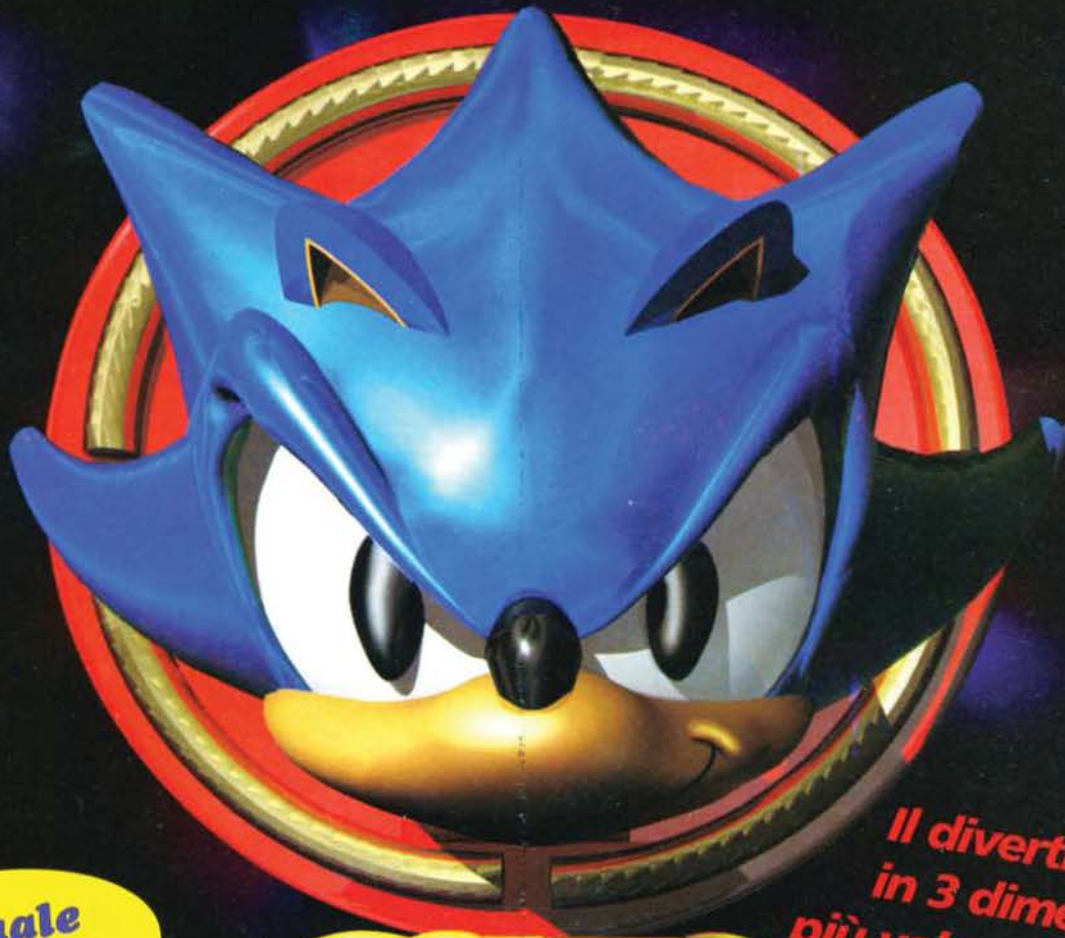
I fondali sembrano molto curati e il compromesso tra fluidità, giocabilità e bellezza sembra perfettamente raggiunto, almeno stando alla demo in nostro possesso...



Ecco il programma di editing che quelli della Core hanno utilizzato per la costruzione del gioco. Ogni singolo personaggio ha richiesto la composizione di qualcosa come cinquanta poligoni intersecati.

presenti un sacco di personaggi e i combattimenti non saranno mai o quasi uno contro uno. L'azione promessa è intensa e incessante e l'alternanza tra sezioni di combattimento con stage bonus dovrebbe garantire anche un pizzico di varietà a uno schema altrimenti ripetitivo. La gestione della terza dimensione sembra senza dubbio molto ben studiata e, anche se è presto per dare giudizi definitivi, Fighting Force sembra destinato a essere uno dei best seller di questo inverno. Vedremo.

SEGA™ PC



**Manuale
in italiano**

*Il divertimento
in 3 dimensioni
più veloce del mondo*

SONIC 3D

Flickies' Island

Per Windows® 95

By Infomaster

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

IL GIOCO DI STRATEGIA
CHE TRASFORMERÀ UN PARADISO



AVANZATISSIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DELLE VOSTRE UNITÀ!

Impartite ordini specifici alle varie unità, determinandone il comportamento. Fate pattugliare la zona, mandatele ad infastidire il nemico o, ancora, inviatele in vere e proprie missioni suicide. Pianificate complessi tragitti e punti di passaggio per coordinare molteplici attacchi in un'unica soluzione.

INCREDIBILE REALISMO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Nascondete le unità dietro alle colline o nelle foreste più impenetrabili. Andate alla conquista dei terreni più impervi per migliorare la vostra visuale del territorio. I terreni, infatti, condizionano realisticamente la dinamica di movimento delle unità, che si sposteranno più agevolmente giù dalle colline e più lentamente nelle paludi.



ACTIVISION®

REIGN™

AGE OF WAR

GIÀ IN TEMPO REALE
E NEL PEGGIORE DEGLI INFERNI...



CARATTERISTICHE RIVOLUZIONARIE

Create le vostre mappe e missioni personalizzate con l'avanzatissimo construction kit. Create alleanze in multi-gioco su internet, condividendo risorse, unità e strategie. Inoltre mappe di gioco gigantesche e spiegamenti di forze mai visti prima!

Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

**DIVER
TIMEN
TO**

LA MILESTONE SU SEI RUOTE

per adesso occupiamoci delle prime quattro...

"No, no, basta, dopo Screamer niente più giochi di guida, abbiamo dimostrato di saperli fare, poi faremo qualche cosa d'altro." Parole (quasi) testuali di Antonio Farina qualche tempo fa, pronunciate quando ci recammo a vedere



Screamer per la prima volta. Evidentemente il caro Antonio deve essere una persona dalle idee molto chiare, perché subito dopo è uscito Screamer 2 e guardate un po' a che cosa stanno lavorando... a cura di Marco Auletta

Diciamocelo: nonostante alcuni potranno non essere d'accordo, il miglior gioco di guida dello scorso anno (escludendo FIGP2) è stato senz'altro Screamer 2. A dispetto del più che mediocre Sega Rally (almeno questo è il mio parere) e di tutti i giochetti simili. Fori di questa certezza, il manipolo della Milestone si è prontamente rimesso all'opera, e il frutto di questi lunghi mesi di duro lavoro è - almeno in parte - costituito da Screamer Rally, evoluzione del prodotto di cui sopra che dovrebbe (e dico dovrebbe) vedere la luce questo autunno. Il titolo la dice abbastanza lunga sull'impostazione del gioco, anche se in verità rimangono alcuni dubbi: Screamer Rally, a occhio e croce, sembrerebbe essere Screamer in versione rally (forse è troppo azzardata come supposizione?). Il problema è che Screamer, almeno secondo me, aveva già un'impostazione abbastanza rallystica: questo significa forse che ci troviamo davanti a un simulatore o qualcosa del genere, come Rally Championship? Nemmeno

per sbaglio: apparentemente la dicitura "Rally" sta a indicare solo delle piste piene di buche, salti e asperità varie. Ma cerchiamo di approfondire. Dunque, proviamo a riassumere l'essenziale: Screamer 2 era (è) un gioco di corse fondamentalmente "su strada", ma con macchine vagamente da rally, con sei percorsi più uno segreto, quattro macchine (per quattro scuderie) più altre quattro vetture

piste e B) altre macchine. In effetti, non è che nessuno avesse promesso chissà cosa, giochi radicalmente nuovi e rivoluzionari o cose varie, e soprattutto il titolo (come analizzato prima) dava a intendere che era sempre Screamer, che non era Screamer 3 e che aveva a che fare coi rally (anche se non quanto sarebbe piaciuto a me).

Comunque, le distinzioni tra l'uno e l'altro ci sono, e nonostante siano piuttosto sottili servono a fare una certa differenza. Come abbiamo già detto, le piste non sono più "piatte" (anche se in Screamer 2 in effetti salivano e scendevano) ma sono decisamente accidentate, quindi molto più realistiche per un rally e soprattutto molto più complesse da attraversare: sarà il caso di stringere così tanto quella curva contando che in questo modo si finisce dritti dritti in una buca? Inoltre, i tracciati offrono più di una



Una fase concitata della gara. Ma com'è che la simil-Megane è sempre in mezzo alla strada?

La sezione dei "box (chiamiamoli così) è rimasta virtualmente immutata rispetto a quella di Screamer 2. Anche qui possiamo taroccare all'inverosimile la nostra carretta, salvando i settaggi personalizzati.



Improvvisamente, l'autista di questa pseudo-Celica ha deciso che la gara non fa per lui e si sta dirigendo in mezzo ai boschi. Che abbia trovato qualcosa di meglio da fare? È nata una storia con il navigatore? Mah.

Questa foto dimostra effettivamente che le piste sono molto più accidentate che in Screamer 2 - più che altro, adesso sono accidentate mentre prima erano piatte.

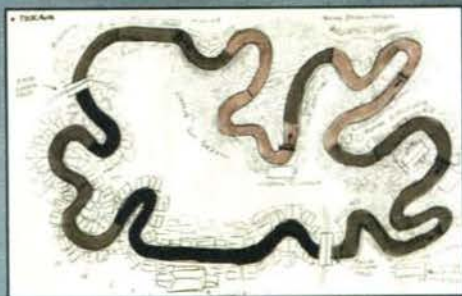


segrete e la possibilità di giocare in rete in quattro contemporaneamente, in due sullo stesso computer con lo split-screen e così via. I dati di Screamer Rally sono invece i seguenti: è un gioco di corse su piste miste e accidentate, sempre con macchine di impostazione rallystica, con sei nuovi percorsi più uno segreto, con quattro macchine (una Celica, una Escort, una Megane e una 306 o simili) più una segreta e la possibilità di giocare in rete in sei contemporaneamente e in due sullo stesso computer con lo split-screen. Dimenticavo: questa volta però è supportata la 3Dfx. Perdonatemi, quindi, se non riesco a trasmettere l'entusiasmo che vorrei: ai miei poveri occhi di profano questo Screamer Rally è sembrato una specie di remix (ergo minestra riscaldata), anche se a voler ben vedere sono tanti gli utenti di S2 che hanno chiesto a gran voce A) altre



LAVORI IN CORSO - PRIMA PARTE

Forse qualcuno può credere che le piste siano buttate giù come viene viene e che poi ci si corra sopra senza tanti problemi. E invece, persino in un gioco come Screamer Rally che in fin dei conti non ha bisogno d'essere troppo rigoroso nei confronti della realtà c'è uno studio dietro veramente notevole. Dapprima sono state buttate giù solo le curve, poi s'è passato a regolare le salite e le discese e infine sono state implementate le cunette, i dossi e tutto quello che in genere serve a spaccare il semiasse. Chi l'avrebbe mai detto...



non più recente gioco della Milestone - soprattutto contando che il suddetto patch è sempre stato uno dei più richiesti.

Onestamente, devo ammettere che al primo impatto Screamer Rally mi aveva davvero impressionato - è bello da vedere, è divertente, è curato - ma ripensandoci su ho ridimensionato la mia opinione: sono conscio del fatto che a moltissimi basterà questa serie di ritocchi per convincerli a portarsi a casa una copia di SR quando raggiungerà i negozi e, soprattutto, sono conscio del fatto che nessuno ha mai promesso uno Screamer 3, però...

Ma bando alla tristezza: se siete dei "pro Screamer"

La 3Dfx ha giovato molto all'engine di Screamer Rally: guardate un po' che belle sono le pareti di questo canyon...



superficie disponibile - per esempio, in uno potrete trovare prima l'acciottolato, poi lo sterrato e infine il fango vero e proprio. Proprio per questa ragione preparare la vostra macchina nella maniera più consona sarà molto più complicato che in Screamer 2, dato che lì bastava mettere le gomme adatte a quel tipo di superficie e via.

Il gioco in rete, poi, si è fatto più vivace: al posto dei quattro concorrenti possibili ora ce ne sono sei, anche se in effetti non è che mi paia questa miglioria sconvolgente.

La vera novità comunque è costituita dal supporto 3Dfx che aggiunge spettacolarità e un certo lustro alla grafica, pur cominciando ad abituarci un po' a tutto questo antialiasing e cose varie. Tra l'altro, oltre a tutto il resto, sul CD finale dovrebbe trovare spazio anche il patch 3Dfx per l'originale Screamer 2, il che dovrebbe in un certo senso dare "nuova vita" al



Nessuno ha la minima idea di dove andare, apparentemente... Scommetto che nelle gare vere non funziona così.

In questa particolare foto si riesce a notare come i circuiti presentino superfici differenti. Proprio per questa ragione scegliere bene le gomme rappresenta una parte critica. Per esempio, a me piacciono molto quelle alla cannella, ma altri le preferiscono alla menta.

Se le varie scritte sullo schermo vi sembrano le stesse, non preoccupatevi: sono davvero e stesse - però verranno completamente sostituite da della grafica nuova. Così pare.



BOX DELL'ESALTATO

Dato che sono probabilmente stato troppo duro con Screamer Rally, vi do la possibilità di comprendere che cosa sarebbe stato questo articolo se fosse stato scritto da un deficiente... da un individuo privo di senso critico... da qualcuno disposto meglio verso il gioco. Ed eccovi quindi due righe dal nostro benemerito (buonanima) Duspa...

"Marco è un dannato disfattista, ormai dovrete saperlo. La sua mente perversa sarebbe in grado di spacciare un bombolone alla cioccolata per una caccia di piccione troppo cresciuta. A essere sinceri non è che lo sia molto più tenero con i giochi che valuto (e i voti dati finora sembrerebbero confermarlo...), tuttavia devo proprio confessarvi di aver sfiorato l'eccezione sessuale giocando con la beta di Screamer Rally presso gli uffici Milestone. Ho amato come null'altro il precedente episodio e credo che sbaverò dietro a questa nuova versione (Silvestri, sei una personcina molto impegnata e non troverai il tempo di fare la recensione... perché non pensi a questo povero vecchietto?). E' vero che fondamentalmente il gioco rimane Screamer 2, ma le innovazioni apportate e soprattutto il supporto 3Dfx lo fanno diventare un'esperienza impareggiabile. Mi ha colpito in particolare modo il design dei circuiti, spettacolari, divertenti, lunghissimi e pieni di dossi, salite, discese e... o... insomma, vederli girare era commovente, persino meglio di un coin op da sala giochi. Se eravate indecisi sull'acquisto di una 3Dfx, Screamer Rally vi farà decisamente cambiare idea".

Duspa



Alé, tutti in derapata... Deve essere una moda (una moda divertente, comunque).

a tutti costi leggetevi il Box dell'Esaltato, ma se invece volete scoprire con me il motivo che si nasconde dietro a un titolo così insulso (mi sto riferendo a "Milestone su sei ruote", se non è stato modificato) girate pagina e cominciate a sbavare...

MA



LE ALTRE DUE!

se non capite di che cosa si sta parlando, leggetevi l'articolo precedente...

Sgomma, impenna e va a manetta! La frase tratta da Supergiovane di EelST fa ormai parte della liturgia relativa al mondo del motociclismo, e mai fu più appropriata che per Superbike, nuovo, scintillante e ambizioso progetto dei Milestone. Scoprite insieme a noi di che cosa si tratta...

Dopo la mia personale tirata d'orecchi alla Milestone relativa a Screamer Rally (che può anche essere o non essere, questo è il problema, condivisa anche da voi), è la volta del trionfo per il team italiano: il loro progetto successivo, infatti, sarà un altro gioco di guida, questa volta però completamente slegato dall'ambiente dei loro precedenti giochi: Superbike (questo il tito-

bici e una volta col Mao ci siamo impastati allegramente in motorino, cosa che mi ha tolto qualsiasi velleità anche solo pseudo-motociclistica... Tra l'altro è anche un episodio curioso, dato che Mao insiste sul fatto che io mi sia prodotto in un perfetto salto mortale carpiato, mentre io ricordo solo di essere atterrato sui miei piedi con la faccia rivolta verso il motorino), tenterò lo stesso di rendervi partecipi di questo futuro capolavoro, previsto in uscita per marzo.

Partiamo da un punto qualsiasi: il gioco si basa su una licenza ufficiale del campionato Superbike, e quindi sono stati riprodotti integralmente (e anche piuttosto fedelmente, vedi il box apposito) tutti e dodici i circuiti sui quali è possibile correre (Donington, Sugo, Laguna Seca, Misano e compagnia bella). Inoltre, tutte le moto e le scuderie che sono solite correre su questi circuiti sono state riportate pari pari, tant'è che i più scafati tra voi saranno certo in grado di riconoscere nelle foto le varie Kawasaki, Ducati e così



Tre piloti spericolati si sono posti all'inseguimento del Joker sulla sua moto viola... Ma dov'è Robin? E Batgirl?



Certo che gli alberi sono un po' piatti...



E questa la dedichiamo al nostro amico Jacopo, che avrà però modo di rifarsi nella recensione del gioco (che dovrebbe uscire a marzo, quindi hai voglia...).

lo provvisorio) sarà un vero e proprio simulatore del campionato delle (appunto) Superbike, una specie di "lega" del motociclismo dove possono correre solo le moto da strada. Inutile dire che il popolo dei centauri redazionali si sia già largamente esaltato all'idea e vedendo le foto, specialmente il nostro omarino Jacopo che, una volta venuto a conoscenza della mia visita alla Milestone, ha cominciato a scongiurarmi di fare la preview adducendo scuse tipo "tu non sei adatto, io conosco tutto" e via dicendo. Ben conscio del mio essere completamente a digiuno di un qualsiasi argomento riguardante mezzi di locomozione a due ruote (non so nemmeno andare in

Come certo tutti voi saprete, uno dei nostri colleghi gira a bordo di una Kawasaki Ninja, e vedendo questa foto si è avvicinato al Macintosh sospirando "Aah, le Kawa...". Evidentemente le moto nell'immagine devono essere state modellate molto bene per affascinare così tanto il nostro simpatico amico...



via (a me sembrano tutte moto...). Ovviamente, il tutto verrà presentato nel più glorioso Direct3D, con grande supporto per schede varie compreso quello specifico per 3Dfx (ormai è d'obbligo) che come potete vedere nelle foto aggiunge quel tocco in più. Come è stato fatto notare poi nel box, la licenza ufficiale permette sì di avere tutte le specifiche, le piantine e così via, ma obbliga anche gli sviluppatori a essere i più fedeli possibile: proprio per questo potremo ragionevolmente aspettarci tutto il realismo di questo



Un simpatico scorcio di... Hmm... Ah, sì, Laguna Seca, con un pilota in primo piano che se la dà a gambe dopo essere volato via dalla sua moto.



Una bella foto "aggressiva" di una Kawasaki (non sono un esperto, ma so leggere - c'è scritto sul fianco della carena). Certo però che questa visuale non deve essere molto comoda per giocare...

Io mi sono sempre chiesto una cosa: ma non se le consumano le ginocchia?

mondo, sia per quanto riguarda la modellazione fisica di moto e circuiti sia per le vere e proprie prestazioni delle dueruote: alla Milestone assicurano che alla fine sarà possibile girare sui tracciati ottenendo dei tempi molto vicini a quelli che vengono effettuati nella realtà, cosa che scommetto risulterà molto gradita a tutti i fan del campionato in questione.

E ora passiamo alle note dolenti: non ce ne sono di vere e proprie relative al gioco, ma solamente a quello che abbiamo potuto vedere. Gli scagnozzi di Antonio Farina ci hanno potuto mostrare solamente un rolling demo nel quale era possibile settare il numero di piloti (fino a una trentina), scegliere la pista e guardarli correre scegliendo la telecamera. Se ne consegue che non abbiamo potuto scoprire come si comporti-



Una foto molto poetica, un momento particolarmente coreografico di una gara avvincente... Non è poetico tutto ciò?



Una bella foto di un centauro in piega... Non chiedetemi però che moto sia, per quel che ne so io potrebbe anche essere la moto del pilota di Mazinga (quella che lanciava i pugni).

no effettivamente le carrette in strana, ma tanto con me non avrebbe fatto molta differenza (non avrei mai potuto dirvi "sì, è realistico") quindi va bene lo stesso. Possiamo solo trasmettervi che quello che abbiamo visto andare girava davvero fluidamente, e dava terribilmente la sensazione di stare a guardare una gara in televisione. Come si suol dire, se tanto mi dà tanto...

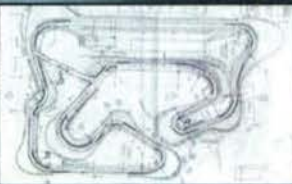
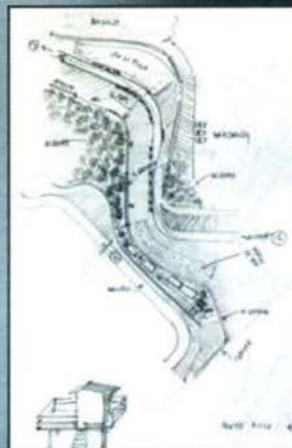
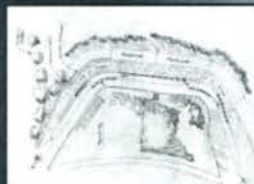
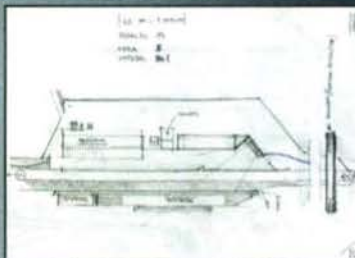


Vi starete chiedendo, ma come mai sono caduti tutti quanti? Bene, tutto ciò è dovuto alla lungimiranza dei programmatori: conoscendo molto probabilmente la mia psiche profondamente distorta hanno preparato la versione dimostrativa inserendo la possibilità di far cadere tutti i corridori contemporaneamente semplicemente con la pressione di un tasto. Basta così poco per far piacere a uno come me...



LAVORI IN CORSO - SECONDA PARTE

Come in Screamer Rally, il lavoro dietro a ogni singolo tracciato di Superbike è notevole, anche se senza dubbio quello di SR è ben poca cosa se paragonato alla ricerca effettuata sulle misure, sulle proporzioni e sulla struttura delle piste del campionato Superbike. I dodici tracciati realmente esistenti sono stati ricreati basandosi sulla documentazione ufficiale fornita dall'organizzazione del campionato stesso. La riproduzione ultrafedele più che un optional era un obbligo: la licenza ufficiale consente sì l'accesso a una mole di dati non indifferente, ma costringe anche i programmatori ad attenersi alle varie specifiche: se un cordolo in realtà è largo un tot di centimetri, anche nel gioco dovrà avere le stesse identiche dimensioni - e provate un po' voi a immaginare di quante parti è compreso un tracciato... In questi bozzetti che costellano il box potrete intravedere una parte dell'immane lavoro preparatorio che ha contraddistinto la prima fase dello sviluppo di Superbike: chi ha mai detto che è facile fare i programmatori?



PAX IMPERIA

EMINENT DOMAIN

www.paximperia.com

Inizia la conquista dell'universo



THQ
INC.



Per chi non vuole mai giocare la stessa partita

- Azione e strategia.
- 800 mondi da esplorare e colonizzare.
- 300 tecnologie da sviluppare.
- Diplomazia e spionaggio.
- 16 razze aliene predefinite.
- Manipolazioni genetiche per creare nuovi umanoidi.
- Il motore da combattimento più avanzato mai creato.
- Fino a 6 giocatori via modem, Lan o Internet.

Requisiti per PC:

- 486/DX4 100Mhz o superiore.
- 16 Mb RAM
- Lettore CD ROM 2X o superiore.
- Windows '95

smau
'97
34ª EDIZIONE

Padiglione 1
Stand F11

3D
PLANET

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione
di videogiochi e accessori per Pc e
console.

Via dei PLATANI, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
TEL. 02/4473949



Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

Per chi ama "fare i peli"...

Mad Catz, precisione millimetrica

...effetto realtà

Ideale per:



Padiglione 1
Stand F11



<http://www.madcatz.com>

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione
di videogiochi e accessori per Pc e
console.

Via DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

Mad Catz è il volante
analogico per Pc e compatibili
più venduto in Italia,
ideale per i giochi di guida
e per i simulatori di volo.

Servizio di assistenza telefonica,
via e-mail e online.

Kit completo di pedaliera



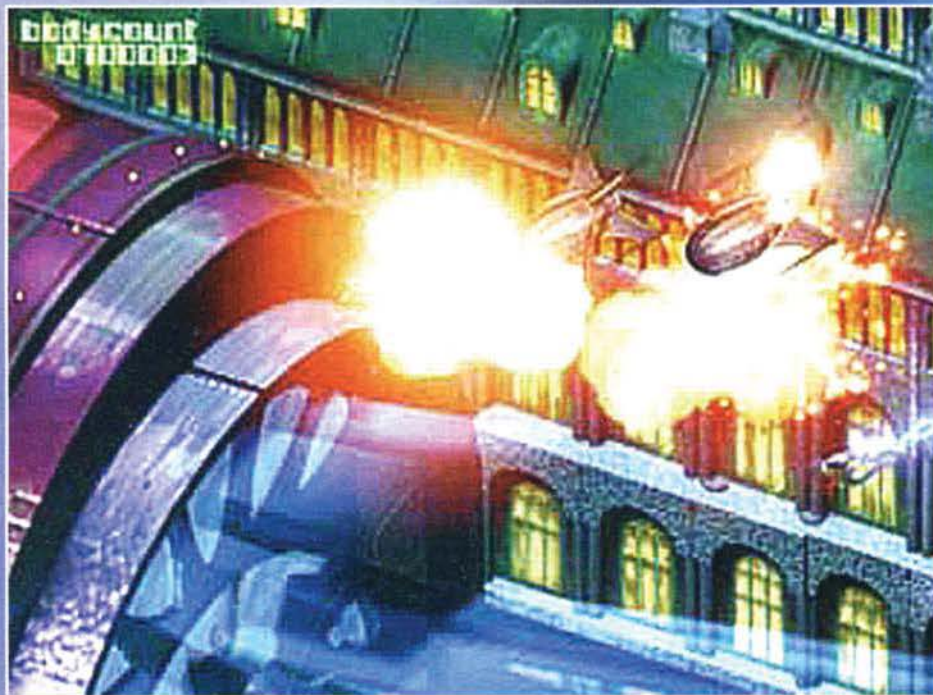
ZAXXON DI FINE MILLENNIO

Ma chi l'ha detto che gli shoot'em up non vanno d'accordo con il PC? The Reap della TAKE 2 potrebbe cambiare le cose e soprattutto rivoluzionare la tecnica di un intero genere...

Non siamo più nei primi anni ottanta, grazie al cielo, e nemmeno più nei primi anni novanta, grazie al cielo di nuovo, e quindi possiamo guardare con compassato distacco a due piccole "epoche" che sono state dominate, per un verso o per l'altro, dal genere degli shoot'em up. La prima di queste due epoche coincide di fatto con la nascita dei videogames, e vi sto parlando di coin-op storici come Space Invaders, Asteroids, Bosconian, Galaxian e via discorrendo. La seconda ha invece visto il rifiorire di questi giochi su diverse

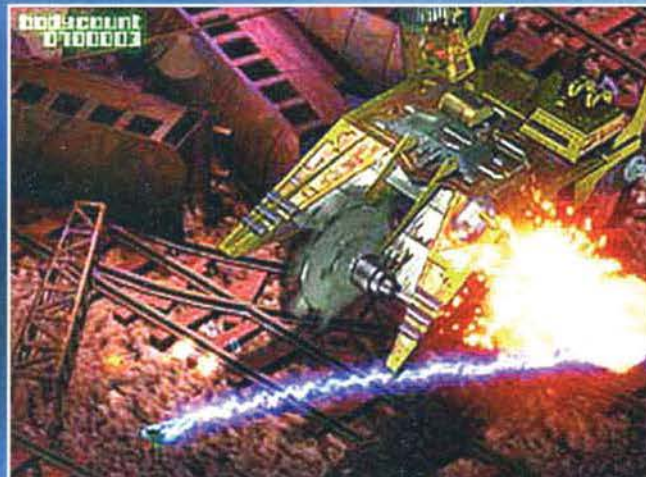


piattaforme casalinghe, soprattutto Pc Engine e Amiga (citiamo soltanto R-Type, Salamander e Gunhed). Comunque sia gli sparattutto sono sempre stati uno tra i generi più popolari di sempre, e la loro fama è andata un pochino offuscandosi soltanto in questi anni, ostacolata da diversi fattori tra cui la tremenda ascesa dei picchiaduro, un certo cambiamento generazionale, e l'avvento del 3D, che ne ha segnato di fatto l'appartenenza ad una concezione ormai antiquata del videogiocare. Sarà quel che sarà, ma io mi diverto ancora come un pazzo con i vecchi shoot'em up, e credo che lo stesso si possa dire degli Housemarque Games, i programmatori di questo The Reap. Con un occhio al passato (a sentir loro, soprattutto a Zaxxon e Viewpoint), ma soprattutto pescando a piene mani nelle nuove tecnologie, questo simpatico gruppo di ragazzi finlandesi (di cui ricordiamo Super Stardust '96, riedizione di un vec-



chio e glorioso titolo Amiga) ha deciso di riproporre un genere che sembrava morto, affidando a questo titolo il compito di annullare il gap prestazionale tra il PC e le console, e di strabiliare tutti con una grafica che sembrava impossibile. Dico "sembrava", perché ormai le 3Dfx ci hanno abituato l'occhio a qualunque genere di meraviglia estetica: vi interesserà quindi sapere che The Reap non supporta alcun tipo di acceleratore 3D, ma per un motivo invero assai curioso, e cioè per limitazioni tecniche. Guardate quindi le foto e cercate di crederci: The Reap utilizza circa 12MB di memoria soltanto per le texture del gioco, e sarebbe quindi stato impossibile sfruttare le schede dedicate odierne, che riservano alle texture, nel migliore dei casi, non più di 2MB. Non per questo il gioco non si avvale delle più moderne tec-

niche grafiche come anti-aliasing e alpha blending, che sono incredibilmente state implementate via software. Il miracolo è possibile grazie all'SPS (Scanline Processing System), una tecnologia grafica che ha eliminato la necessità di un'accelerazione hardware dedicata, e ha permesso di inserire effetti come lens-flare in tempo reale, impressionanti giochi di luce ed altre chicche che potrete senza dubbio assaporare dalle foto. Il tutto senza dover pagare il prezzo di una configurazione ninja: particolari tecniche di programmazione hanno infatti ottimizzato The Reap sino a renderlo perfettamente giocabile anche su un P100. Ad esempio, quando sullo schermo compaiono oggetti molto grandi, la grafica in background (ovvero la parte coperta) non viene disegnata, consentendo un decisivo risparmio in quanto a risorse del sistema. Pensate che il PC utilizzato dagli Housemarque per le dimostrazioni del gioco è un P133, e



RITORNO ALLE ORIGINI

Se avete letto l'articolo saprete già che gli sviluppatori di The Reap sono dei grandi appassionati di "retro gaming", e che hanno tratto ispirazione per il loro gioco da vecchi capolavori come Zaxxon (Sega, 1982, nella foto). Se state leggendo questo box prima dell'articolo, invece, fate parte di quella categoria strana di persone che fanno queste cose, e che in genere leggono anche la posta prima del fumetto e l'etichetta dei cibi in scatola mentre mangiano: è ora di curarsi. Comunque, eccovi due parole direttamente dagli Housemarque sui vecchi giochi, l'evoluzione tecnologica e la creazione di The Reap: "Siamo sempre stati dei grandi amanti del genere degli sparatutto, anche se si tratta di un genere che non ha praticamente fatto progressi fin dai primi anni '90. Per creare il nostro gioco abbiamo cercato due nuovi tipi di approccio, uno di tipo tecnico e uno riguardante la natura degli shoot'em up stessi: abbiamo abbandonato il classico schema della strana astronave che spara agli alieni, perché stavolta l'alieno siete voi e dovete uccidere gli umani, un fattore che apre il gioco a prospettive del tutto nuove. Sul fronte tecnico ci siamo invece resi conto delle enormi potenzialità dei PC odierni, e siamo stati in grado di sfruttare la potenza della CPU e la grande quantità di RAM. Il nostro precedente gioco, Super Stardust per Amiga, girava su una macchina capace soltanto di fornire circa l'1% di prestazioni, in fatto di CPU, rispetto ad un PC odierno. Riteniamo che il PC sia un'ottima macchina per lo sviluppo, e siamo convinti che le sue ovvie limitazioni possano essere in molti modi aggirate, con opportuni accorgimenti in fatto di codice e struttura. Ci piace pensare che un giorno gli sviluppatori penseranno più a svolgere "codice creativo" piuttosto che pensare a come copiare le soluzioni tecniche create da altri. Con The Reap il nostro obiettivo è semplice: creare il migliore shoot'em up di sempre per questa piattaforma."

!!!!Foto:ZAXXON

stando a quanto dicono nessuno ha mai creduto al fatto che non stessero utilizzando una macchina super-pompata e dotata dei più recenti acceleratori 3D. Ma con tutto questo trasporto e techno-bla-bla non mi sono neppure preoccupato di spiegarvi un po' meglio "what's it all about", ovvero cosa dovete aspettarvi quando giocate a The Reap: voi siete uno sporco mercenario alieno che vuole vedere se la Terra è un pianeta buono per essere colonizzato, e



noterete che i militari si comportano ben diversamente a seconda che il loro comandante sia già stato fatto fuori o meno. Ci sono quattro enormi mondi nel gioco, a tema desertico, marino, ghiacciato e futuristico, tutti dotati di background animati e arricchiti da straordinari effetti di illuminazione (che sono un po' il tema ricorrente delle foto, se avete notato), per un totale di 10 diversi livelli, senza contare quelli segreti. Ma state a sentire cosa hanno



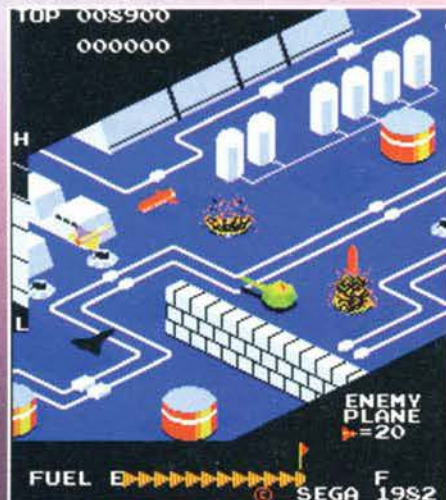
per capirlo bene avete deciso di radere al suolo qualsiasi forma di vita umana e animale, senza disdegnare palazzi, costruzioni e ammenicoli vari: divertente! La cosa bella è che il punteggio, in The Reap, è rappresentato dal numero di entità viventi che uccidete, ovvero quanti più uomini/soldati/civili/pecore/mucche/ecc. fate fuori, tanto più aumenterà il vostro punteggio o "bodycount". Non si tratta però certo di un massacro indiscriminato, perché quelli della Housemarque hanno anche deciso che The Reap doveva essere il primo shoot'em up dotato di un'intelligenza artificiale paragonabile a quella di un gioco di scacchi! Quindi, le pecore si comporteranno da pecore, i soldati da soldati e così via, reagendo e comportandosi in relazione alle vostre azioni: se ad esempio uccidete tutti gli scienziati in un dato livello, può darsi che il boss finale sia meno forte in virtù della minore ricerca tecnica, così come



dovuto inventarsi i programmatori per regalarvi tutto questo: del sistema SPS vi ho già parlato, ma forse non tutti saprete che i nostri cari PC sono dotati di una cache di primo livello che, al contrario del resto della macchina, che va a 66MHz, viaggia all'identica velocità della CPU. Il gioco sfrutta in pieno la chace Level 1, permettendo un output di dati quasi doppio rispetto al normale. Il background è così ricco e piacevole alla vista grazie alla tecnologia FST (Full Screen Technique), che permette l'introduzione di effetti rivoluzionari praticamente senza influire sulle prestazioni della CPU. Infine, anche per il playback delle animazioni e per il sonoro, in The Reap sono presenti tecnologie create ad hoc,



THE REAP



che vanno a formare un pacchetto di meccanismi così significativo che alla Housemarque hanno deciso di renderlo pubblico per fare in modo che altri sviluppatori possano utilizzarlo: indubbiamente una via molto meno "comoda" e più coraggiosa rispetto ad una bella scheda aggiuntiva, non credete? L'unica concessione che è stata fatta all'hardware riguarda l'MMX, che dovrebbe rendere ancora più spettacolare la grafica a 65K colori del gioco. Io credo di avere detto tutto: a livello di premesse siamo indubbiamente di fronte a qualcosa di grosso, e comprenderete quindi il mio eccesso di entusiasmo (d'altronde questa è una preview!). Per la recensione non dovrebbe mancare molto: non voglio promettervela per il prossimo numero, perché tante volte l'ho già fatto e tante volte sono stato smentito (colpa delle software house, mica nostra!), ma restate all'erta e buona trepidazione.

Jacopo Prisco

Quello che ci vuole ora...
...è un buon digestivo!

TAKE 2



DC
DARK COLONY

DARK COLONY 2

Agli alieni, la razza umana piace
...cruda! Ma calma: dovranno sudare
non poco per averti e mettere in
campo tutta la loro intelligenza e
capacità strategica.

Ci sarà da rimanere a bocca aperta di
fronte alla straordinaria ricchezza
dell'ambiente circostante e dell'azio-
ne. E se poi l'alieno fossi TU?

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95.

CD-ROM

£ 99.900
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

167-821177

www.leadspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

LO STRATEGA VENUTO DALL' SPAZIO...

Come già detto nella preview di Dominion, è sconcertante il ritmo con cui in questo periodo praticamente ogni software house stia sfornando un titolo che possa essere ricondotto all'ormai inflazionatissimo genere dei wargame strategici in tempo reale. Altrettanto pacifica, tuttavia, è la constatazione che se a scendere in campo sono nomi del calibro di Blizzard, Westwood o altre case di software ormai entrate nel mito, i prodotti presentati possono tranquillamente esser bollati con una certificazione d'origine controllata. Ma non erano in molti qualche anno fa a scommettere sull'allora ignota software house statunitense che si apprestava al grande salto di qualità con Warcraft, un wargame in tempo reale di stampo prettamente fantasy, che vedeva le opposte fazioni di orchi e umani darsela di santa ragione. Eppure il successo fu enorme e la Blizzard Entertainment venne esaltata non poco, riuscendo così ad aprirsi le porte dell'olimpico videoludico e a conquistarsi un posto di

Dai geniali creatori dei due Warcraft è in arrivo un nuovo capolavoro ambientato nelle profondità dello spazio. Mettete per un attimo da parte spadoni e libri di incantesimi e lucidate esoscheletri potenziati e fucili al plasma...

di Stefano Lisi

primissimo piano con Warcraft 2, vera consacrazione di un genere che sin dai tempi del lontano e bellissimo Dune 2 ha saputo conquistare milioni di appassionati.

Dopo aver strabiliato mezzo mondo con il gotico, spettrale e appassionante Diablo, gioco più gettonato sulla rete negli ultimi mesi, la Blizzard si sta preparando a stupire nuovamente il settore dell'intrattenimento elettronico con un titolo attesissimo e la cui gestazione è stata lunga e travagliata. Stiamo ovviamente parlando di Starcraft.

I più attenti tra voi, individui che consumano le pagine di questa effervescente rivista ancor di più che i corn flakes inzuppati nel caffè latte la mattina, sicuramente ricorderanno le primissime foto di Starcraft che la stessa Blizzard fece circolare diversi mesi addietro e non avranno nemmeno dimenticato il clima di polemica che immediatamente suscitò. Sembrava, infatti, che i game designer americani avessero semplicemente adattato a un'ambientazio-



L'esodo della popolazione terrestre sarà tanto evocativo quanto triste. Condannati a pellegrinare per lo spazio, i Terran saranno alla costante ricerca di una nuova casa.

Davvero esaltante il look di questo marine inscatolato nella sua power suit. Nemmeno il Bossetti intrappolato nella sua Panda sarebbe tanto evocativo e spettacolare (però quanto a carisma non c'è paragone... ndMB).





Le varie missioni saranno interrotte e collegate da spezzoni filmati di notevole impatto. Lo stile ricorda non poco la cupa atmosfera della trilogia di Alien o l'ancor più gotico mondo di Warhammer 40.000.



ne spaziale la struttura di gioco di Warcraft 2, mutandone non solo il design di personaggi e mezzi, ma anche quello degli scenari. La "sola" (la truffa, l'inghippo, l'inciucio insomma...) di stampo puramente commerciale era nell'aria e il lieve lavoro di lifting non consentiva di vedere quello che in realtà poi si sarebbe rivelato essere Starcraft. Quelle prime immagini, infatti, altro non erano che uno specchietto per allodole, e per rendersene

La fase della battaglia vera e propria sarà sempre cruenta e spettacolare. Notate il pannello di controllo completamente nuovo e, almeno in apparenza, estremamente funzionale e immediato. Un'occhiata riservata anche all'effetto di "fog of war" che parzialmente oscura la visuale.



contanto basta guardare una singola schermata di quelle che ormai sono considerati gli screenshot più o meno definitivi e che sicuramente non hanno nulla a che spartire con le prime divulgare.

Nel corso di questi mesi, il lavoro dietro la nuova produzione è stato incessante e i risultati sono pronti per essere apprezzati da grandi e piccini.

Starcraft sarà un gioco ambientato in un futuro abbastanza remoto e sarà ancora un wargame strategico in tempo reale, in cui si misceleranno alla perfezione elementi di gestione e sfruttamento delle risorse, con un'azione frenetica e coinvolgente. Nulla di nuovo, direte voi, ma state un attimino calmi perché di carne al fuoco ce n'è anche troppa.

Tanto per cominciare, le razze disponibili saranno tre e tutte avranno delle caratteristiche molto diverse l'una dall'altra. La differenziazione, infatti, non sarà puramente estetica, ma sostanziale. In tal modo, giocare con ciascuna di esse costringerà ad adottare differenti strategie e vi assicuro che una volta apprese le loro caratteristiche non fatterete a rendervi conto di tale eterogeneità. Giusto per sottolineare questo aspetto, vi svelo un interessante retroscena: la fase di beta testing, attualmente ancora in atto, è stata molto difficile, in quanto proprio a causa delle differenze tra

le varie razze, il gioco risultava sbilanciato a favore di una o dell'altra. Sono state necessarie, quindi, una serie di mosse cautelative che hanno consentito di creare una struttura di gioco estremamente varia, ma allo stesso tempo equilibrata e intrigante come poche. Per quanto concerne i dettagli sui tre gruppi disponibili, vi rimando all'esauriente box sistemato da qualche parte in queste pagine, mentre ora occupo giusto una decina di righe per citare a grandi linee queste tre differenti etnie. La prima delle razze disponibili sarà quella dei Terran, una sorta di discendenti di quelli che oggi sono, anzi siamo, i terrestri. Saranno il gruppo più equilibrato, con conoscenze tecnologiche adeguate, una buona versatilità e adattabilità ai vari ambienti e saranno in grado di utilizzare moltissimi mezzi di combattimento e di edificare strutture molto articolate. La struttura gerarchica sarà particolarmente evoluta e l'influenza delle unità addette al comando sarà fondamentale per il morale del resto delle truppe. I Terran avranno anche la capacità di costruire trappole e di nascondersi o mimetizzarsi, ricorrendo a particolari colorazioni dei mezzi da guerra.

L'aspetto di questi soldati sarà un po' quello dei marine spaziali di Warhammer 40.000, anche se oltre alla fanteria saranno presenti una miriade di altri mezzi bellici, sia di terra che di aria. In tal senso vi segnalò lo splendido design dei mech e degli esoscheletri potenziati. La seconda razza in gioco sarà quella dei Protoss, la stirpe più antica dell'universo, custode degli equilibri che da sempre consentono al creato di preservarsi. Si tratta in altre parole di una sorta di ordine cavalleresco che potremmo assimilare ai templari (e non a caso i guerrieri scelti, in armatura pesante, si chiamano proprio Templar), che tuttavia riesce a coniugare perfettamente la tradizione e la memoria storica di valori e principi, con la tecnologia più avanzata. I Protoss sono anche dotati di grandi poteri psichici e le capacità della loro mente sono inimmaginabili per chiunque. Il loro punto debole potrebbe però essere la necessità di utilizzare una sostanza liquida supplementare denominata Juice, fondamentale per la coesione delle strutture e per il loro interfaccia-

mento con le armature. Per tale motivo la costruzione delle installazioni sarà più lenta e difficoltosa e sarà necessario affiancare a ogni base un attento sistema di condotte in grado di portare ovunque la sostanza vitale.

Questo scontro su una piattaforma orbitante si sta concludendo e le tracce della battaglia sono ben evidenti sul terreno. Anche il sangue non sembra mancare, per la gioia dei benpensanti...



Gli ultimi rimasti sono gli Zerg, una razza di cui si conosce poco, fatta eccezione per la loro estrema crudeltà e l'aspetto davvero poco raccomandabile, potendo essere assimilati a una giusta via di mezzo tra le creature xenomorfe partorite dalla mente malata di Giger e delle sanguisughe giganti (per rendervene conto date un'occhiata a una foto che dovrebbe esserci qui attorno).

Si tratta di una specie parassita, dotata di scarsissima intelligenza, ma di un letale istinto brutale. Le loro città sono strutture organiche e debbono essere costruite solo su particolari sedimenti che invece sono inaccessibili alle altre razze. Una particolarità è la loro capacità di rigenerarsi e il fatto di crescere ed evolversi con il passare del tempo. Nella modalità campagna, pertanto, andando avanti con le missioni, i soldati Zerg che sopravviveranno diventeranno sempre più grandi e potenti. Queste tre razze si muoveranno in scenari particolarmente dettagliati e differenziati: le battaglie, infatti,



Le ambientazioni in cui si svolgeranno le varie missioni saranno molteplici e il tipo di terreno influenzerà le capacità di movimento dei vari mezzi a vostra disposizione.

I filmati di intermezzo sono assolutamente eccezionali. Roba da rimanere con la mascella attaccata al pavimento...



avverranno nello spazio aperto, su asteroidi isolati, su stazioni orbitali e sulla superficie di pianeti perduti, dai deserti e desolati mari di sabbia fino alle giungle del pianeta Aiur, generando una combinazione di paesaggi praticamente infinita. Particolarmente spettacolari sono, per esempio, le piattaforme alla deriva, luogo prediletto dagli Zerg per insediare le loro tane e teatro di scontri estremamente tesi. La scarsa visibilità, l'eccessiva presenza di ostacoli più o meno naturali e il tono cupo e spettrale delle architetture in rovina conferiscono a questi scenari un aspetto davvero poco rassicurante. Inoltre le mappe di gioco saranno particolarmente ampie e si stima che la loro dimensione media sia quattro volte maggiore di quelle di Warcraft 2 (che ricorderete essere grandi più del doppio di quelle del primo Warcraft... ma dove andremo a finire?). Ulteriore varietà delle missioni sarà determinata dall'alternanza tra giorno e notte; inoltre, l'influenza delle condizioni atmosferiche spesso farà la differenza. Sono stati implementati, infatti, tutta una serie di effetti visivi atti a riprodurre fedelmente nebbia, piogge acide e situazioni di estremo pericolo come la caduta di asteroidi o meteoriti. Gli scenari saranno animati e non sarà raro vedere scorrere l'acqua



La potenza di fuoco di questo Goliath della Confederazione è impressionante e il nemico sembra essersene accorto, anche se troppo tardi...

di fiumi e cascate o l'ondeggiare della vegetazione. A proposito di vegetazione, gli scenari di gioco saranno dotati di diversi gradi di profondità e pertanto, passando sotto un alto albero, i soldati saranno parzialmente celati dalle foglie. E non si tratta di una semplice trovata grafica, in quanto questa particolarità consente un ulteriore sviluppo della componente strategica delle battaglie, consentendo alle armate di terra di celarsi agli occhi dei piloti dei caccia stellari o dei mezzi da attacco al suolo. Anche la natura del territorio non avrà effetto solo sull'estetica del gioco, ma anche sul movimento delle varie unità: fango, neve, boscaglia, roccia e tanto altro ancora influenzeranno lo spostamento e l'efficienza delle unità. Anche per questa ragione il numero di mezzi che sarete in grado di muovere sarà di gran lunga superiore a quello visto in altri giochi del genere, non tanto in senso assoluto, quanto per la possibilità di migliorare e upgradare i singoli mezzi. Contrariamente a quanto succedeva in Warcraft2, infatti, le migliorie apportabili alle varie unità non saranno in numero limitato, ma pressoché infinite e starà soltanto al livello tecnologico o ai fondi disponibili la limitazione dell'upgrade. Le unità, numerosissime per ciascuna fazione, saranno molto più dettagliate di quelle viste in passato e molti veicoli risulteranno dotati di animazioni multiple o di diverse tipologie di armamento. In tal senso un carro armato potrebbe essere dotato di torrette laterali in grado di sparare anche in direzioni diverse

PRENDI TRE PAGHI DUE...

Due opposte fazioni non vi sembrano abbastanza? Gli orchi e gli umani che si affrontavano in Warcraft 2 erano troppo pochi? Ebbene, questa volta i genialoidi della Blizzard si sono voluti superare e al posto di due gruppi rivali ci hanno regalato ben tre razze diverse con le quali affrontare le mille insidie per la supremazia nella galassia.



La cara vecchia Terra in un futuro nemmeno troppo remoto sarà flagellata da violenza e inquinamento e le solite megacorporazioni faranno il buono e il cattivo tempo. In questo scenario apocalittico, inevitabile sarà il proliferare di violenza e corruzione e le autorità governative, nel tentativo di porre freno al dilagare della criminalità, intraprenderanno una politica di esilio per tutti gli abitanti indesiderati. Le carovane di reietti vagheranno pertanto da un pianeta all'altro, da una stazione orbitante alla successiva, da un asteroide a un qualsiasi altro possibile luogo di insediamento, sfruttando e consumando tutte le risorse e le energie disponibili e lasciandosi dietro una inequivocabile scia di desolazione. Trasportando con sé tutte le conoscenze tecnologiche e la maggior parte degli insediamenti urbani e militari, questi improbabili coloni vagheranno per il cosmo alla ricerca di nuovi mondi da sfruttare.

La lotta per il controllo delle risorse naturali e dei preziosissimi carburanti sarà addirittura fratricida e ben presto i Terran si guadagneranno la fama dei mentecatti. Inevitabile sarà a quel punto il venire in contatto con la nobile razza dei Protoss, custodi dell'equilibrio cosmico. In realtà dopo una fase di estremo abbruttimento, la tecnologia Terran tornerà a essere florida e le installazioni, le macchine e le armature utilizzate dai terrestri saranno tra le migliori della galassia. Il prezzo da pagare sarà comunque alto e la confederazione non sarà sempre pronta a seguire questi suoi figli perduti.

I Protoss sono la razza più antica dell'universo, una sorta di guardiani superiori preposti alla conservazione dell'ordine di tutte le cose. La loro struttura sociale, infatti, richiama alla mente quella delle antiche caste di guerrieri sacerdoti, con rapporti gerarchici ben consolidati e un radicato culto religioso. Anche se nulla si conosce del credo di questo antichissimo popolo, la sete di religiosità e l'importanza di determinati valori è pari al rispetto del codice guerriero che governa i rapporti interpersonali e interrazziali.

Grande intelligenza e grande sviluppo tecnologico sono solo alcune delle caratteristiche dei Protoss, anche se l'aspetto che maggiormente interessa e inquieta è legato all'incredibile potere delle loro menti. Ogni guerriero Protoss, infatti, è dotato di particolari poteri psichici che sviluppa sin dall'adolescenza e che gli consentono di costruire barriere mentali di difesa e di portare incredibili attacchi in grado di manipolare e annullare ogni minima volontà altrui. La grande forza dei loro poteri psichici deriva da una sorta di collegamento mentale che unisce tutti i guerrieri Protoss e la loro madrepatria, un luogo leggendario chiamato Aiur. Indispensabili a mantenere vivo questo collegamento sono dei cristalli, che rappresentano contemporaneamente uno dei punti deboli dell'intera razza.



La razza aliena degli Zerg è la più misteriosa e ignota, dato che nulla o quasi si sa sulla natura e sulle abitudini di questi incredibili e voraci predatori. L'aspetto può essere tranquillamente ricondotto a un'oscida via di mezzo tra le creature xenomorfe che ci hanno fatto sobbalzare nei vari capitoli della saga di Alien e gli alieni del recente Independence Day. La loro crudeltà è sopra ogni immaginazione e la particolare struttura corporea (dentatura particolarmente sviluppata e arti superiori costituiti da affilatissime e resistentissime chele) ne esalta le doti di terribili macchine di morte.

Tecnologicamente arretrati e dotati di un'intelligenza alquanto scarsa, i guerrieri Zerg fanno del loro istinto di sopravvivenza l'arma migliore. Le loro armature, le abitazioni (forse sarebbe meglio chiamarle tane) e i mezzi da combattimento sono un qualcosa di organico e ogni loro installazione è ricoperta da una sostanza vivente chiamata "Creep". Alcuni scienziati ipotizzano che gli Zerg siano il frutto di sofisticate ricerche di ingegneria biogenetica finalizzate alla creazione di perfette e controllabili macchine di distruzione. Ogni tentativo di contatto pacifico è miseramente fallito.





Una delle novità che mi hanno fatto maggiormente gola è stata la possibilità di rinvenire durante la modalità campagna oggetti, artefatti, armamenti o altre diavolerie direttamente sugli scenari, magari tra qualche rudere o nella base nemica. Utilizzando questi reperti è possibile acquisire nuove tecnologie, potenziare un determinato soldato o addirittura trovare preziosi alleati. Altri elementi che avvicinano Starcraft a un incredibile mix con aspetti di rpg sono la possibilità di interagire con personaggi particolari o con oggetti speciali, come per esempio un computer che regola le difese di un avamposto. Un'unità equipaggiata correttamente potrebbe riuscire a interfacciarsi con il cervello elettronico e a disattiva-



Altro che uno strategico in tempo reale! Da questa schermata Starcraft sembrerebbe l'ultimo film di Ridley Scott... ringraziamo commossi.

Questi marine di guardia a un ingresso della base Teran faranno presto una pessima fine. Le capacità di imboscata dei guerrieri Zerg sono altissime e sono inferiori soltanto alla loro ferocia...

gorose sui nostri schermi. Il risultato di tanta e tale distruzione, inoltre, sarà sempre ben visibile sullo schermo e pozze di sangue, ruderi, macerie e profondi crateri provocati dai colpi andati a vuoto segneranno drammaticamente il terreno.

Una ulteriore chicca sarà la presenza dei "nav point", una sorta di tracciati o percorsi di pattugliamento assegnabili alle varie unità, in modo da consentire la copertura e la sorveglianza di porzioni di territorio anche non visibile. A migliorare l'interfaccia di gioco è poi destinata anche la possibilità di controllare più unità contemporaneamente, raggruppandole in pattuglie e impartendo loro ordini di gruppo. E' inoltre possibile assegnare a ogni plotoncino un nome (un particolare tasto funzione), grazie al quale sarà possibile richiamarlo o selezionarlo molto velocemente in qualsiasi momento.



Anche i Protoss in quanto a mezzi d'assalto non scherzano affatto e questo Dragone, che in realtà più che uno sputafuoco sembrerebbe un insetto troppo cresciuto, dovrebbe convincere anche i più scettici.

Uno dei mezzi più potenti dell'intero gioco è il Goliath, un esoscheletro potenziato con notevoli capacità di fuoco e una corazza estremamente resistente. Peccato che costi una fortuna...



re le difese di una base. Notevole, no? Dati gli illustri precedenti della Blizzard, ampio spazio è stato ovviamente riservato alla modalità di gioco multiutente e uno spazio espressamente dedicato a Starcraft è già attivo su Battle.net, l'arena virtuale della casa californiana. Grazie alla rete di tutte le reti, fino a otto giocatori contemporaneamente potranno sfidarsi nelle svariate missioni espres-



Alcuni scontri avverranno anche nell'oscurità dello spazio profondo. In questo caso i mezzi di terra sono proprio inutili.

mente disegnate per il multiplayer. A proposito di missioni, le partite singole saranno caratterizzate da una trentina di scenari per ciascuna razza, un buon 70% in più di quanto non avvenuto con i due Warcraft. Inoltre la presenza di un potente e versatile editor consentirà a tutti gli appassionati di creare nuovi mondi e nuove missioni. Sembra infatti che l'editor sarà composto da due programmi principali, più tutta una serie di utility di contorno che consentiranno la personalizzazione di una quantità di para-

I guerrieri di elite dei Protoss sono i Templar, vere e proprie macchine di distruzione. Provate solo per un'istante a immaginare di trovarne uno innanzi.



metri davvero impressionante. Oltre a un editor di scenari, in cui costruire i vari territori piazzando massi, paludi, rocce e quant'altro sia possibile incontrare nel fantastico mondo di Starcraft, sarà presente anche un editor di missioni, grazie al quale si potranno arricchire gli scenari con oggetti particolari, eroi invincibili, obiettivi ben definiti, risorse naturali e tanto altro ancora, in modo da costruire vere e proprie campagne alternative a quella programmata dai geniali artisti della Blizzard.

Per quanto riguarda una data di uscita nulla ci è dato sapere e l'unico modo che ho per chiudere questa ricca anteprima è invitarvi a buttare un occhio sul sito della Blizzard (www.blizzard.com) e ricordarvi quelli che saranno i requisiti di sistema necessari a far girare degnamente questo attempato gioco. I programmatori parlano di un Pentium 60 con 8MB di RAM (16 per il multiplayer), lettore a doppia velocità, SB 16, SVGA, Windows 95 e l'immane ratto.

Stefano "Duspa" Lisi

VOLEVI

IL

POTERE...



Torino Lingotto Fiere 4-8 dicembre '97

Cowboys delle consolle
e smanettoni intrippati

**Nonni digitali e nipoti in ansia
di futuro** ➔ Internettisti e

interinali ➔ **Videoegoisti e spiriti
gentili alla ricerca di idee digitali per
regali di Natale** ➔ Educatori multimediali

e content providers • Fantasmi di Baudelaire e mutanti

Cellularisti vibratili e predatori di carte telefoniche

Imprenditori e Managers "on-line" e impiegati senza scrivania

Pirati innamorati e hackers mercenari • Navigatori approdati e navigatori

naufraghi • Dentisti telematici e adoratori di TV satellitare con sguardo al collirio •

Agenti intelligenti e sciamani ciberiani • Cittadini in cerca di nuove forme di cittadinanza

e tuttologi curiosi • HTLMeisti assatanati e scenaristi ispirati • Multitask-force e

cibermartiri della body modification community • Presenzialisti on line e giornalisti

inviati nel futuro • Presenzialisti on line e giornalisti inviati nel futuro • Posse digitali e navigatori

solitari • Docenti a distanza e discenti in avvicinamento • Trovatori di ragni e cercatori di bachi •

Amministratori pubblici in aggiornamento e funzionari senza rete • Notai dal cd-rom facile e agronomi

in terra digitale • Patiti del terabyte e genitori in stress di recupero • Pubblicitari convertiti al pixel

e progettisti olistici • Videodepressi e videoeccitati • Crackers pestilenziali e webdesigners raffinati •

Windowisti di massa e melisti d' elite • Spettatori interattivi e interpassivi • Ingegneri della virtualità e

virtuosi ingegneri • Cibernauti idealisti e intermediari d'affari immateriali • Scrittori senza penna ed editori

senza carta • Autori in cerca di editori ed editori in cerca d'autore • Netsurfers dal motore immobile e psiconomadi

predestinati • Teledivoratori e teledisoccupati • Singles del villaggio globale e comunità virtuali • Utenti unix e

utenti unisex

Saranno tutti al SalonB.it

- Mostra mercato
- Forum d'aggiornamento
- Eventi interattivi



1° raduno internazionale
collezionisti carte telefoniche

Organizzazione:

EUPHON, c/o Lingotto
Via Nizza, 294 - 10126 TORINO
Tel. 011. 6644216/26 - Fax 011. 6635095
e-mail: salonbit@euphon.it

Forum/eventi:

POLIEDRA,
Corso Unione Sovietica, 612/3e - 10135 TORINO
Tel. 011. 3912600 - Fax 011. 3912601
e-mail: salonbit@poliedra.it

SalonB.it

Salone del multimedia e dello spettacolo digitale

TEMPO LIBERO • EDUCAZIONE • IMPRESA

www.salonb.it

...ACCOMODATI.



C'è una nuova civiltà da ricostruire e non c'è un minuto da perdere. Più di venti edifici diversi da erigere a seconda delle scelte strategiche.



Sei diverse categorie di personaggi, tra cui



soldati, ingegneri, diplomatici ed economisti. Un video-

RISING LANDS

Finalmente uno strategy game con infinite possibilità di gioco.



gioco che appassiona non solo per la grande varietà e per il realismo, ma anche per la spettacolare grafica ad alta risoluzione, realizzata con tecnologia Direct X.



DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

Games
machine
STAR
PLAYER
90-94

Il Regno Oscuro dell'Activision è arrivato e semina il suo terrore in mezzo a noi; se pensavate di non dovervi più districare fra unità impazzite e agguerriti avversari, scoprirete che avevate davvero sbagliato i vostri calcoli...

Come funzionano le cose qui in redazione? Per quanto riguarda TGM, la prima settimana del mese è sempre la migliore: la felicità per essere riusciti a chiudere il numero regna sovrana, tutti hanno gli angoli della bocca in una posizione che fa a pugni con la teoria della gravità e c'è tempo per svaghi di vario tipo (fra cui gli ormai consueti partitoni a Puzzle Fighter, che per qualcuno sono occasione continua di derisioni e beffeggiamenti inenarrabili... Mi fermo qui perché quello che Max deve subire tutti i giorni in redazione è

al limite della decenza e travasare la sua mestizia su queste pagine non sarebbe un gesto di un amico, quale mi ritengo)(ma quale amico - te e il tuo stramaledettissimo diamante all'ultima gemma, NdMax). Con la seconda settimana del mese, il Silvestri è il primo a perdere il sorriso: davvero non avete idea di cosa voglia dire "fare" un CD (o due) da solo e affrontare problemi quali l'inspiegabile malfunzionamento di qualche demo, il ritardo nella spedizione di alcune software house e via dicendo. Giunti alla terza settimana, i redattori smettono di ridere del tutto e, visto che non è più possibile rimandare il lavoro, si gettano a capofitto nell'impresa. E Max? Il nostro Sommo cerca di affrontare decorosamente la giornata nella speranza che il momento in cui dovrà buttar giù il timone non arriverà mai, ma quando si trova la doppietta dell'editore nella schiena, cerca di farsi coraggio e di accinge all'ineluttabile. La cosa non è affatto allegra, anche perché Egli viene funestato tutte le notti da incubi nei quali si trova in un gioco mono-livello (tipo Pacman), nel quale deve fuggire al nemico di nome "overloading", uno sprite grassoccio e appiccicoso.

Assisto praticamente ogni mese al doloroso processo della creazione del timone: il problema deriva fondamentalmente dal fatto che, anche se ogni numero di TGM potrebbe fare concorrenza all'enciclopedia Garzanti, alla fine un sacco di articoli vengono tagliuzzati o brutalmente esclusi per cronica mancanza di spazio. E allora ecco che Max si incurva completamente davanti ai diciassette pollici del suo ufficio, carica il programmino della calcolatrice e si serve di una risma di fogli su cui concretizzare le sue elucubrazioni. Il Silvestri è incaricato di fornirgli tutto il supporto morale possibile, ma non c'è niente da fare: gli occhiali del direttore si appannano, la parlantina si affievolisce, il morale precipita a livelli da far commuovere una mummia egiziana. Arriva un certo punto in cui anche il Gattone prende sonno e abbandona Max al suo destino dopodiché, passate almeno altre tre ore in cui non si ode più alcun rumore dall'ufficio, l'anima pia di turno decide di rompere gli indugi e



Devastazione! Le nostre unità sono riuscite a irrompere nella base nemica e stanno massacrando tutte le strutture che trovano.



In questa missione dobbiamo prendere d'assalto i ponti dello scenario, ma l'operazione è tutt'altro che facile a causa dell'ottima guardia delle torrette che potete vedere.

Servirsi degli waypoint è un'operazione estremamente semplice; in questa foto, potete vedere che stiamo istruendo alcune nostre unità in modo da farle pattugliare la zona circostante alla base. In realtà, come ho segnalato nel corso della recensione, sebbene l'automatismo ci consenta di dedicare ad altre operazioni, l'operazione non è propriamente conveniente dal punto di vista dello spreco delle risorse (cioè muoiono troppe unità).



tirar fuori Max dalle ragnatele che nel frattempo lo hanno completamente circondato. Non che a questo punto le cose vadano meglio: c'è da correggere tutti gli articoli, scrivere qualche quintale di kappa per le voci di corridoio, lottare contro il grafico e fare in modo di contenere gli effetti delle sue geniali soluzioni (tipo box con testo nero su sfondo viola) e via dicendo. Al termine della quarta settimana, almeno un paio di giorni di riposo completo si impone. Prima di concludere questo breve spaccato di vita

La nostra spiacchiata base è attaccata e noi faremmo bene a costruire molte torrette nelle vicinanze, in modo da impallinare inesorabilmente tutti i nemici che incautamente decidessero di portarsi a distanza di tiro.



redazionale, c'è un altro fenomeno di cui vorrei parlarvi: quello della data di chiusura. Inizialmente il Silvestri e Max fissano un giorno, ma non fanno neanche in tempo ad aprire la bocca che vengono coperti dai latrati e dalle scomposte risa di tutti i redattori che si trovano nelle vicinanze. La trincea viene abbandonata quasi subito in favore di una postazione un po' più difendibile, ma è proprio quando ci si ritrova con le spalle al muro e un Howitzer dell'editore davanti alla pancia che si capisce che questa volta si fa sul serio.

In questo momento ci troviamo proprio nella settimana più critica (ma quale!), ma potremmo affermare che ciò sia abbastanza positivo: in questo mese, come avrete potuto notare, sono usciti addirittura quattro cloni o presunti tali di Command & Conquer ed essendo questo l'articolo che viene redatto per ultimo, ho avuto la possibilità di conoscere i rivali di quello che sulla carta sembrava il peso massimo destinato a scalzare il trono detenuto da Red Alert.

Visto che di spazio ce n'è in abbondanza, direi che dopo avervi propinato una buona dose di stupidate e aneddoti vari potrei passare col fare il punto della situazione riguardo all'ambito dei giochi strategici in tempo reale. In questo settore, la vera e propria esplosione si è verificata con l'uscita di Command & Conquer (il quale, a sua volta, si rifaceva a un titolo che non ha goduto di certo della medesima diffusione; Dune 2); tale gioco ci metteva al comando di una delle due fazioni in guerra e, mediante una sapiente gestione delle risorse del territorio, occorreva costruire alcuni edifici in modo da disporre di un esercito vario ed efficiente, dopodiché si procedeva a stanare il nemico fino a sconfiggerlo. Questi non se ne stava di certo con le mani in mano e col procedere delle missioni diventava sempre più aggressivo, fino a diventare letteralmente micidiale



Ecco uno dei numerosi casi in cui la forza bruta è l'unico modo per risolvere la situazione a nostro favore: l'unico passaggio disponibile è quello che potete vedere, per cui non resta che dotarsi di un nugolo di uomini e sferrare l'attacco risolutore.

Ma quanto sangue! Aiuto, come sono diseducativi i videogame! Scherzi a parte, questa missione è delle più classiche: si parte con un pugno di uomini, occorre liberare delle unità, costruire una propria base e infine andare a prendere a calci sulle gengive il nemico.

Come si evince chiaramente da questa foto, in Dark Reign ci sono due tipi di risorse: una è l'acqua, che periodicamente viene tramutata in preziosi crediti, mentre l'altra è quella specie di erbaccia che consente di potenziare al massimo i generatori di energia, in modo da velocizzare il più possibile il processo di costruzione di nuove unità.



nell'ultimissimo scontro. Di tanto in tanto l'azione variava e si disponeva solamente di un manipolo di uomini con cui si doveva liberare delle unità, distruggere un avamposto del nemico e via dicendo. Poco più di un anno dopo uscì Red Alert e, malgrado lo schema di gioco rimase sostanzialmente lo stesso, una maggiore varietà delle missioni, la disponibilità dell'alta risoluzione e, soprattutto, l'incredibile supporto al multiplayer resero il titolo dei Westwood un successo commerciale di incredibili proporzioni. Poi, il nulla, eccettuato il poco più che discreto KKND, di cui vi dovrei proporre la recensione di una versione "enhanced" giusto il mese prossimo. Del resto, non c'è troppo da sorprendere



si: lo schema di gioco non è di certo molto complesso e le innovazioni che si possono attuare sono davvero di poca entità; potreste dire lo stesso del capolavoro di tutti i tempi, Doom, ma in realtà in questo caso entrano in gioco molti altri fattori come l'engine di gioco, l'ambientazione, variazioni come la presenza di enigmi e via dicendo.

Come ho già detto, in questo mese abbiamo fatto letteralmente indigestione di cloni di Red Alert e, giusto per riassumere un po' le cose, potremmo dire che Dark Colony (ma che fantasia questi programmatori! Dark Earth, Dark Colony, Conquest Earth, Dark Reign... Poi non c'è da stupirsi quando chiedo a Max notizie di questo titolo, chiamandolo Conquest Reign...) si è rivelato il meno innovativo e divertente, mentre sia Total Annihilation sia 7th Legion (che avevo notato il mese scorso, essendo sicuro delle sue grandissime qualità), seppure su piani diversi, si sono segnalati come prodotti di eccellente qualità. Dark

Reign si distingue da questi due dal momento che è quello che si richiama maggiormente a Red Alert, ma le novità sono comunque degne di rilievo e, malgrado in molti casi sia diventato letteralmente idrofobo a causa del comportamento delle mie unità, alla fine non ho avuto alcun dubbio riguardo al fatto che il titolo dell'Activision è decisamente molto valido sotto quasi tutti i punti di vista.

È evidente che i programmatori di Dark Reign, come qualsiasi team che si rispetti, prima di iniziare lo sviluppo del loro gioco si siano domandati: quali sono gli aspetti lacunosi o comunque migliorabili di un titolo che ha messo d'accordo il 99% della popolazione videoludica (escluso il Simonetti, con cui nella mia vita penso di essermi trovato d'accordo solamente riguardo a Tomb Raider)? Non c'è dubbio che le risposte che hanno trovato sono pressappoco le seguenti: mentre dal punto di vista della varietà e delle unità non c'è davvero nulla da aggiungere, sarebbe stato opportuno un maggior controllo su di esse (mi riferisco al fatto che è giunta l'ora di rendere possibile qualcosa di più di una semplice indicazione della destinazione e del raggruppamento in formazioni). L'intelligenza artificiale dei giocatori (si badi bene: non delle unità) guidati dal computer non sarà mai perfetta, per cui lascia sempre spazio a notevoli miglioramenti, mentre non sarebbe stato affatto male che l'aspetto più convincente di Red Alert, e cioè il supporto al multiplayer, fosse stato addirittura migliorato.

Poste queste premesse, vediamo cos'ha da offrirci Dark Reign; saltiamo a piè pari la trama, dal momento che ho già detto che in titoli come questi essa non è che un pretesto per giustificare una guerra più o meno cruenta fra due fazioni. Tanto per cominciare, nel nostro caso non vi verrà proposta alle prime battute l'annosa scelta riguardo a quale "squadra" comandare, dal momento che per avanzare di una missione è sufficiente giocarla con una delle due presenti nel gioco; mi spiego meglio: è possibile completare le prime quattro battaglie con i Guardiani della Libertà e cimentarsi nella quin-

Notate quale cataclisma riesca a produrre una semplice torretta: in effetti, per i miei gusti essa ha una eccessiva rapidità di tiro, dal momento che anche i carroarmati subiscono rovinose perdite prima di avere ragione di esse. Non parliamo poi di quando si trovano due torrette una a fianco all'altra.



DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR



Quando scattai questa foto avevo le idee ben chiare, ma attualmente non saprei dire se le mie unità stanno attaccando un'unità nemica o sta avvenendo il contrario.

ta con gli Imperialisti, senza aver mai impartito loro il benché minimo ordine (cioè senza averli mai guidati). Questa scelta da parte dei programmatori può essere criticata dai "puristi", abituati a scegliere fin dall'inizio una fazione con cui imbruttirsi fino al completamento dell'ultima missione, per poi passare all'altra squadra; in realtà riteniamo che la possibilità che ci viene offerta non sia affatto da disprezzare, anche perché si può dire che una specifica missione è più o meno speculare per le fazioni: se alla guida dei Guardiani dobbiamo assaltare una base, prendendo il comando degli Imperialisti potremo star certi che tale base andrà difesa. Questa corrispondenza non è ovviamente perfetta (né sarebbe possibile ottenerla), ma più volte ha rappresentato un ulteriore elemento d'interesse: rigiocare la stessa

Quei pidocchi grigi che potete notare tutt'intorno sono dei civili, che come tali non c'entrano niente con la missione.



missione con la fazione avversa è certamente un'operazione assai stimolante per gli appassionati di strategia.

Il manuale è decisamente ben curato (e in italiano, il che non guasta mai), ma se proprio siete ammalati di pigrizia, considerate la possibilità di giocare quattro missioni di addestramento, un vero e proprio tutorial guidato che vi rivelerà quasi tutte le caratteristiche di Dark Reign; sostanzialmente, non dovete far altro che seguire le istruzioni della voce fuori campo, dopodiché imparerete in modo semplice e immediato come impartire i vari ordini alle truppe, come procedere nella costruzione della base e via dicendo. Naturalmente, coloro che hanno trascorso varie ore con Red Alert e compagnia bella sarà notevolmente avvantaggiato; nondimeno, ritengo fondamentale familiarizzare le peculiarità di Dark Reign, altrimenti vi sembrerebbe di giocare con Command & Conquer. Già, perché dal punto di vista grafico, malgrado sia ovvia la presenza dell'alta risoluzione, devo dire di non essere rimasto assolutamente soddisfatto; le unità non sono eccezionalmente definite, lo stesso dicasi per le strutture (la cui forma è in alcuni casi completamente slegata dalla loro funzione), ma quello che più mi ha indisposto è

l'utilizzo dei colori. Niente di particolarmente brutto, solo che il risultato estetico è a mio avviso ben lungi dalla perfezione; ma caspita, ormai chiunque ha una scheda in grado di visualizzare almeno 65000 colori e il risultato è quello? Ci siamo dimenticati cosa riuscivano a fare i Bitmap Brothers con la palette di 4096 colori dell'Amiga? Non mi riferisco tanto al numero di colori presenti sullo schermo, quanto alla "personalizzazione" dello stile grafico del gioco: Dark Reign da questo punto di vista è veramente piatto.

Al di là di ciò, il controllo è possibile esercitare sulle varie unità: è ben più che soddisfacente: anzitutto vi sono tre tipi di ordini che sono assolutamente dannosi, ma val pur la pena di citare. "Scout" fa sì che un'unità vada in giro per lo schermo in modo da rivelare la piantina dello scenario, senza rispondere mai al fuoco; inutile dire che anche lo scout, che è l'unità più veloce, sopravvive giusto una decina di secondi; gli altri due comandi costringono le unità a mantenersi fuori dalla gittata del nemico (utile in teoria nel caso di un carroarmato contro un fante) oppure a seguirlo fino alla sua distruzione. Praticamente, se volete perdere le vostre truppe, non avete che da assegnar loro uno di quegli ordini, sicuri che in ogni caso esse verranno distrutte in men che non si dica.

Al di là di questo, è permesso influenzare il comportamento delle truppe mediante vari parametri (tenete presente che ogni unità o gruppo può ricevere istruzioni diverse); anzitutto risulta molto utile il livello di tolleranza del danno, dopo il quale le vostre forze torneranno automaticamente all'edificio di riparazione o all'ospedale; in qualche caso è possibile risparmiare molte unità e ciò risulta assai comodo. Uno dei problemi di sempre è stato rappresentato dal fatto che non sempre le proprie truppe



Ho affermato che la grafica di Dark Reign non è il massimo della vita, ma questa ambientazione "forestale" è certamente convincente (notate la definizione degli alberi e, una volta tanto, una certa sapienza nell'uso dei colori).

vanno a caccia del nemico quando questo si trova le vicinanze; niente paura, con Dark Reign potete determinare con precisione il raggio d'azione all'interno del quale ogni nemico verrà attaccato senza specifico ordine. Apro a questo punto una parentesi, dal momento che il difetto che ho trovato al gioco è quello che mi ha portato a non attribuire al titolo un Top Score: in nessun modo, e sottolineo nessuno, è possibile ordinare alle proprie truppe di starsene con le mani in mano. Immaginate questa situazione: vi sono quattro torrette poste a guardia di una struttura e state ammassando diverse unità per sferrare un attacco risolutivo; tuttavia, quello non è l'unico luogo che dovete tenere sott'occhio, dal momento che il nemico si fa vivo anche in un altro punto della base. Ebbene, questo non è che uno dei moltissimi esempi in cui chiunque verrebbe preso da una furia omicida: le nostre unità, anziché starsene quatte quatte dietro le torrette, vanno incontro al nemico e così si fanno allegramente massacrare, malgrado il loro supporto. Magari vi sem-



Ecco quello che si dice un ponte ben difeso: per riuscire a espugnarlo mi sono dovuto talmente inaridire (dal punto di vista delle risorse) che poi è un miracolo che sia riuscito a portare a termine la missione.

brerà una cosa di poco conto, ma se provate a giocare a Dark Reign scoprirete che il gioco si rivela meno divertente del dovuto dal momento che molte missioni vengono perse assolutamente senza alcuna colpa da parte vostra. In altre parole, le routine relative al comportamento delle unità non sono efficienti come dovrebbero; da questo punto di vista, il nemico è molto più intelligente. Infine, i programmatori hanno risolto un altro annoso problema: ordinate a un gruppo di attaccare un edificio e, quando questi viene a sua volta preso di



Quel pisquano rosso si sta addentrando soave nel cuore delle mie forze, completamente ignaro della sorte che lo attende; fate comunque attenzione perché è l'avversario computerizzato dispone di una tale quantità di risorse da rendere la semplice difesa della base un'operazione tutt'altro che agevole.

mira da qualcuno, si fa bellamente massacrare poiché completamente occupato dall'ordine che gli avete assegnato. Il parametro relativo all'indipendenza risolve brillantemente il problema e, in sintesi, consente di determinare l'intraprendenza delle vostre azioni e di disobbedire momentaneamente ai vostri ordini qualora le circostanze lo richiedano.

Naturalmente i miglioramenti introdotti da Dark Reign rispetto a Red Alert non si fermano di certo qui e comincio a segnalare il sistema di waypoint che consente di assegnare un percorso preciso a qualsiasi unità in modo da proteggere in modo automatico la base o eseguire attacchi coordinati altrimenti impossibili. Anche in questo caso, comunque, c'è spazio per la critica: se le unità si trovano incolonnate e impegnati nel percorso che avrete loro assegnato, qualora compaia un nemico non tutte lo attaccheranno e, pertanto, l'assegnazione di waypoint si rivela un sistema difensivo molto dispendioso e, in ultima analisi, inutile (molto meglio le torrette).

Un'unità di trasporto può rendersi del tutto invisibile al nemico, mentre altre possono nascondersi col terreno anche se, qualora vengano sventolate sotto gli occhi del nemico, vengono inesorabilmente prese di mira. È addirittura possibile impossessarsi dei piani di costruzione del proprio avversario, in modo da potersi servire delle sue stesse strutture (e quindi delle unità), ma il procedimento non è affatto semplice e in molti casi si risolverà in un completo insuccesso. Degne di nota anche le possibilità di



Ci troviamo finalmente nel cuore della base nemica, ma non pensate che le cose siano a questo punto in discesa; decisamente, Dark Reign è un gioco tutt'altro che facile.

alcune strutture possono essere trasportate in qualsiasi parte dello schermo anche una volta costruite, sebbene il processo richieda un po' di tempo. Dopo aver analizzato, seppure per sommi capi, le novità introdotte da Dark Reign, è tempo di parlare della qualità delle missioni: divertenti, ma sicuramente non superiori a quelle presenti in Red Alert o nel suo mission pack aggiuntivo. È presente un solo livello di difficoltà e già alla quarta missione avrete problemi grossi come montagne ad avere la meglio del nemico. Questo grazie anche alla sua intelligenza: sebbene gli attacchi a ondate successive siano sempre presenti (cosa che un avversario umano non fa mai: ma del resto, se volete uno scontro frontale non dovette far altro che sfidare qualcuno in un death match), in molti casi il comportamento delle unità ci è sembrato molto più intelligente di quanto non abbiamo riscontrato in prodotti analoghi. In definitiva, ci troviamo alle prese con un gran gioco, ma per saperne di più non dovette far altro che consultare il box di commento.

Mauro Bossetti



Ecco una gloriosa schermata dell'editor che ci consente di personalizzare l'intelligenza artificiale del computer; gli appassionati potranno sbizzarrirsi a piacimento, fino a stravolgere completamente il comportamento di default delle varie unità.

PC

Dark Reign è indubbiamente un grandissimo gioco, ma il suo unico difetto non è certo di poco peso; il titolo, infatti, è quan-

to di più irritante si possa pensare e ciò è indubbiamente colpa del comportamento delle proprie unità, che hanno spesso la bizzarra tendenza al suicidio di massa (grazie ad attacchi che voi non vi sognereste mai di ordinare). Le missioni sono belle, ma abbiamo passato diverse ore a rigiocarle solo per il fatto che basta distrarsi un attimo e le nostre truppe partono in quarta nell'attacco del nemico che si trova nelle vicinanze, facendosi allegramente impallinare dalle torrette sagacemente collocate dal computer. Stando così le cose, avremmo preferito qualche controllo in meno sulle unità e un comportamento delle stesse più coerente ai nostri ordini. Al di là di questo, il vero punto di forza di Dark Reign è rappresentato dal multiplayer: non solo è possibile creare nuovi scenari (opzione che si dà ormai per scontata in qualsiasi prodotto decente), ma anche modificare l'intelligenza artificiale in modo talmente approfondito da rimanere letteralmente stupefatti. Se vi dicessi che potete assegnare diverse priorità al giocatore gestito dal computer, in modo che questi ritenga più o meno pericolose ogni tipo di unità? Insomma, c'è veramente di che sbizzarrirsi e chi ha tempo e voglia può veramente personalizzare il gioco in decine di modi. Graficamente ho già espresso le mie riserve: sicuramente in questo senso un minimo di personalità in più non avrebbe guastato di certo, ma a parte questo non posso far altro che consigliare questo Dark Reign a tutti coloro che vogliono impegnarsi nelle settimane a venire con un gioco di strategia in tempo reale di grande spessore.

H A R D W A R E

Se volete divertirvi e arrabbiarvi come delle iene con Dark Reign, dotatevi di Pentium 90, Windows 95, 16 mega di RAM e un centinaio abbondante di mega sull'hard disk.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE



ACCELERATORE
30
RICHIESTO

TEEN
T
E.T.A. 13+

by CTO

LUCAS
Arts



SEI DASH RENDAR - IL PIÙ VELOCE
A PREMERE IL GRILLETTO.



ECCOTI CON LA TUA PICCOLA SNOW SPEEDER
ALLE PRESE CON UN A.T.A.T. GIGANTE



MODALITÀ SPEEDER BIKE - AZIONE VELOCE
FINO ALL'ULTIMO RESPIRO.



QUESTI SONO SOLO
ALCUNI DEI BEI TIPI
CHE INCONTRERAI
NELL'UNIVERSO

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

ACCELERATORE
3D
RICHIESTO

Fai la conoscenza del Principe Xizor - sinistro
servitore del Lato Oscuro. In *Shadows of
the Empire* insieme a lui incontrerai moltissimi

nuovi personaggi della saga di *Guerre Stellari*, nuovi veicoli e ambientazioni. Grazie alla tua scheda acceleratrice
3D, troverai un universo veloce e pieno di colori, e così dettagliato che potrai vedere il grilletto di una pistola.

Gettati nella mischia in 5 modalità di gioco, utilizzando ground shooter, space combat, speeder bike,
jet pack e snow speeder - tutto questo nel tentativo di proteggere Luke dalle grinfie di Xizor - un volto
del male così oscuro, che lo troverai solo nelle tenebre. www.lucasarts.com



by CTO

<http://www.cto.it>

TOTAL ANNIHILATION



Non so se il fuori ve ne siete accorti o meno, ma a quanto pare stiamo assistendo a qualcosa di bizzarro: dopo la vagonata di cloni, più o meno riusciti, del sempre mitico Doom (da Heretic a Fallo con Barbie 3D), sembra che ora sia la volta di quelli dedicati a C&C. Nessuno sembra ancora averne avuto abbastanza di questi giochi e, proprio per questo motivo, ormai i cloni di DUNE 2 hanno numericamente raggiunto quelli dello SpataffiapersonaTM della ID.

Una dopo l'altra le software house più disparate se ne escono con titoli e controtitoli riguardanti guerre e battaglie ambientate in ogni dove, scopiando e fotocopiando pari pari uno stile di gioco che ormai anche mia nonna conosce (non è vero, di fatto mia nonna ha visto solo Quake e all'inizio pensava fosse il telegiornale!).

Fortunatamente questa volta non ci troviamo affatto davanti a una cosa del genere, infatti questo Total Annihilation, lo dice il nome stesso, altri non è che uno di quei gestionali creati appositamente per sensibilizzare l'opinione pubblica ai reali problemi della fame nel mondo, della sovrappopolazione e, naturalmente, di quelli legati ai quintali di agrumi che ogni anno vengono distrutti e non devoluti ai poveri (eh sì, queste non sono cose da prendere sotto gamba). Le immagini vi trarranno sicuramente in inganno, ma

Quando la vostra mira scarseggia e un semplice Mammoth Tank, un piccolo Orca o anche un Jaggernaught ripieno di tritolo non bastano a liberarvi dagli avversari affamati d'oro, di Tiberium o di chissà cos'altro, non sarà il caso di passare al "poligono"?

presto capirete come tutti queste faccende abbiano effettivamente a che fare con quegli strani robottoni che si prendono a calci sui menischi...

Per poter capire appieno la storia, dobbiamo fare un salto avanti di qualche secolo, in un periodo nel quale l'intera galassia, ormai colonizzata grazie alla scoperta dei Cancelli Spaziali, sta conoscendo un periodo di pace e serenità senza precedenti (probabilmente Pippo Baudo è tornato alla Rai!).

Un governo galattico conosciuto col nome di CORE è al potere e anche la morte ormai è stata sconfitta dalle conoscenze scientifiche di questa organizzazione. La duplicazione elettronica delle matrici cerebrali in macchine sofisticatissime, così d'abbandonare le fragili spoglie mortali in favore di un corpo ben più resistente, è ormai una pratica collaudata, anche se parecchi individui, non molto entusiasti di questa

riproduzione, hanno iniziato a insorgere formando una sorta di movimento ribelle chiamato ARM. La pace da lungo tempo mantenuta ha incominciato così a vacillare sotto ai colpi di esoscheletri robotici e organismi cibernetici dai riflessi umani, e ormai è questione di tempo perché l'intero universo subisca le conseguenze di una guerra che durerà millenni e che lascerà solo devastazione e morte negli animi di creature che non hanno mai vissuto. Toccherà a voi prendere in mano le redini di questo cavallo meccanico impazzito (e vai di Pulitzer!)...

Dopo aver scelto come sempre la parte con cui schierarsi, sia essa CORE o ARM (ciascuna coi propri mezzi ed edifici caratteristici di cui tra l'altro ho fatto una strisciata), sarebbe il momento di dare un'occhiata al gioco vero e proprio: al primo clone di C&C a tre dimensioni! No, non voglio dire che lo



Commander sta iniziando la costruzione di un nuovo generatore solare. I pistolini verdi che vedete, altri non sono che i nanorobot che poi andranno a formare la struttura dell'edificio. Ficus!

Oooh, che pace. Siamo riusciti a far tornare il sole sulla verde valle degli orti e ora anche il tizio che mangia lo yogurt immerso nella natura verrà a ringraziarci con le sue amiche talpe, il gufo, le lucciole e chissà cos'altro.



Nella presentazione, a parte qualche momento carino, non è che si capisca molto lo spirito del gioco. Questa è comunque una delle riprese meglio riuscite del Commander... Fate ciao con la manina!

Tutto il mondo è poligono! Ecco l'esempio più bello: il vento che, oltre a spostare le foglie degli alberi fa propagare un incendio. Lì in mezzo mi sento un po' come Grisù il draghetto...



potrete giocare in soggettiva impersonando carriarmatini, aereuzzi o soldatini, ma che l'intera area di gioco sarà in 3D con colline, monti, mari e fiumi di diverse altezze/profondità e che ogni veicolo/oggetto sulla mappa sarà poligonale. Tutto questo si riassumerà in un solo termine: realistica! Ma andiamo come sempre con ordine.

A capo di ognuno dei due clan sopra citati vi sarà un Commander, un'unità robotica particolarmente potente, la cui funzione principale sarà quella di costruire i diversi edifici e raccogliere le principali fonti d'energia, insomma, un misto fra un Harvester e un contadino di Warcraft, che di fatto potrebbe essere visto come la vostra base (intesa come edificio).

Il vostro compito, in accordo alle missioni che dovrete completare di volta in volta, sarà come sempre quello di creare quante più forze militari possibili eliminando, spiando o sbaragliando poi tutti gli avversari... Beh, detto così sembrerebbe facile, il fatto è che per creare le suddette "forze militari", avrete bisogno di due elementi fondamentali che, sembra strano, questa volta potrebbero anche crescere sugli alberi...

Sto parlando del metallo, materia prima che si può trovare in particolari miniere, e dell'energia elettrica, ottenibile sia grazie agli agenti atmosferici come il vento, il mare e il sole (ho lanciato a Jason Fitzgerald, PR della GTI, l'idea di mettere anche quelli alla mortadella e lui mi ha risposto "morta-della se ne fa un'altra!"... ah, questi inglesi!), che tramite l'assorbimento di organismi viventi come alberi, arbusti o licheni. Di volta in volta il nostro Commy potrà creare al volo fabbriche capaci di estrarre il prezioso materiale oppure edifici capaci di fornire l'elettricità grazie alla quale le precedenti fabbriche potranno

Ennesimo filmato d'intermezzo: un robotino ha appena evitato di finire schiacciato sotto le ruote di un carroarmato e si prepara a raggiungere la spiaggia. In Spagna facevo anch'io così, solo che sotto braccio avevo l'asciugamano e non un cannone nucleare... dettagli.



unità per tipo, andando avanti però, nelle vostre fabbriche appariranno particolari robot/carril/aerel/navi costruttrici, grazie ai quali potrete sviluppare tecnologie sempre più all'avanguardia... Si avranno così torrette per la difesa, lancia razzi, cannoni al plasma, ditte per Mech ancora più letali e su su fino alle armi più pericolose dell'universo, come missili nucleari, cannoni ionici e, all'apice del tutto, testate chimiche basate sulla tecnologia "calzino puzzolente" (mode-

stamente l'idea è stata mia, mi chiedo se quelli della Cavedog vogliono però aggiungere questa incredibile arma nella versione finale). Insomma, l'apoteosi. Ogni scontro con gli ammassi di latta avversari sarà gestito in tempo reale come accadeva per C&C; a tal proposito, potrete dividere le vostre forze in piccoli gruppi, decidere come si comporterà ogni mezzo (ritirarsi appena vede un lombrico, agire come copertura, attaccare sempre, etc.), spostarvi



H7. Acqua, D3. Oh no, mi hai affondato il sommergibile! Ora beccati questo... <prottti> Nooo, le armi chimiche non valgono!

Quando una torretta viene ripresa da questa angolazione, è raro che abbia lunga vita. E' un po' come quando nei film d'orrore il tizio si allontana dal gruppo e dice "Sì, torno subito!" e poi lo si ritrova un pezzo per volta.



funzionare. Oltre a questo sarà anche possibile edificare enormi batterie per l'immagazzinamento di queste materie prime e, com'era lecito attendersi, stabilimenti per la creazione di robot dediti alla protezione della vostra cittadina... e qui inizia il divertimento!

Le forze militari potranno essere essenzialmente di quattro tipi: Mech da guerra, carri armati, aerei e navi. Inizialmente avrete solamente una scelta limitata a cinque o sei

Un attacco in massa è senza dubbio molto rischioso, ma quando si hanno dalla propria una trentina di robot che funzionano con la benzina verde è un peccato non farli muovere...



Quando si dice la pazienza. Guardate quante formichine stanno uscendo dal formicaio... Ora penso sia il caso di buttare un po' di DDT nella tana per vedere che effetto fa.

inventandovi chissà quale strategia, dare ordini multipli che verranno eseguiti in successione (vera novità!) e soprattutto avvalervi di ciò che vi circonda per tattiche precedentemente impensabili per un gioco del genere... non ditemi che vi siete dimenticati che le mappe saranno in 3D, vero? Ottimo, perché altrimenti come fareste ad immaginarvi carri che dall'alto di una rupe bombardano robot senza che questi ultimi riescano a raggiungerli? Come sarebbe possibile far fuori una nave da guerra incagliata in una baia dal fondale più basso del previsto? E soprattutto, che gusto ci sarebbe nel lanciare un pianoforte dal decimo piano in testa a un passante se il danno equivallesse a uno lanciato dal piano terra?

TOTAL ANNIHILATION

Il guadagnarsi una collina è sinonimo di successo. In questo caso potete vedere che anche il nemico se ne è accorto e così abbiamo iniziato una pacifica gara di birra e salsicce.

Come in tutti i giochi del genere è importante imparare ad utilizzare la gittata e la robustezza delle proprie strutture se si vuole avere la meglio. In questo caso il Commander nemico si è dimenticato che le mie torrette sputano più lontano di lui!



animazioni ben più fluide di quelle dei normali bit-map (non che si noti la differenza, viste le dimensioni dei veicoli), questo si tradurrà in una gestione del mondo ben più "matematica" del solito, sfociando pertanto in esplosioni con pezzi e pezzettini dappertutto, ombre e luci in tempo reale, fattori atmosferici capaci per esempio di spostare le fronde degli alberi e propagare incendi, e tante altre piccole chicche che miglioreranno parecchio i caratteristici paesaggi di gioco (io sinceramente mi accontentavo già di quelli in C&C). Tra l'altro, dalle foto potete già vedere la diversità delle locazioni, che andranno dalla foresta ai deserti, dalle isole equatoriali ai vasti spazi di qualche pianeta desolato; in ognuno di questi posti sarete voi a determinare



Insomma, converrete con me che con tre dimensioni il tutto si complicherà ulteriormente, nel bene o nel male, e che tutta la pappardella strategica studiata a tavolino fino ad oggi potrete buttarla in pasto ai cani di Resident Evil (scusate ma l'ho appena finito e ho ancora gli incubi!). Io stesso, durante la prima partita a cui ho potuto metter mano, mi sono visto spazzare via un intero team di robot da un bambino con una fionda appostato su un albero... o forse era un Commander armato di D-Gun? Beh, poco importa, fatto sta che ho miseramente perso per un fattore che non avevo minimamente considerato: la stramaledtissima terza dimensione!

La cosa bella è che, logicamente, ogni mezzo avrà le proprie caratteristiche, la propria potenza di fuoco e le proprie armi, così, se vorrete contrattaccare un imbecille appostato su un colle, vi converrà mandarci sopra un robot piuttosto che lanciargli addosso un carro armato ben più lento e impacciato nel salire sui promontori, oppure sfruttare l'artiglieria che avrà dei cannoni a medio raggio capaci di abbattere il cecchino ancor prima che il robot scalatore metta gli scarponi...

Hehehe, esplosioni come questa sono normali quando il Commander si mette a mangiare i borlottini della Signora Pina... provateli, negli scontri armati fanno miracoli.

Se comunque fino ad ora le cose vi sono sembrate interessanti, aspettate di sentire questa e davvero potrete passare al commento. Come ho già detto all'inizio della review, ogni veicolo sarà poligonale: oltre a potervi gustare



Per quanto strano possa sembrare, è sempre meglio tenere il Commander vicino al fronte in modo che il suo D-Gun possa fare da supporto al dispiego di forze... OK, questa cosa con me non ha mai funzionato, però mi dicono che si fa così!



Un'altra peculiarità del nostro Capitano è quella di poter catturare gli edifici nemici; in questo caso si sta dando da fare con un Cancellone Spaziale e fra poco la missione sarà finita.

AD OGNI FAZIONE CORRISPONDE UNA REAZIONE



CORE: I malevoli sostenitori della riproduzione mentale. La loro tecnologia è basata principalmente su robot in cui è stata fornita una matrice cerebrale ottenuta dall'unione di quelle dei migliori soldati dell'universo. Per costruire edifici e qualsiasi altra cosa, sfruttano il principio dei nanorobot, una tecnologia avanzatissima che solo ultimamente è stata concepita dai nostri stessi scienziati (non sto banfando, l'ho letto su Focus di qualche mese fa, giuro! ndFBS) [il Simonetto, per essere preso sul serio, deve spergurare a destra e a manca. ndMB]. Essenzialmente la cosa funziona più o meno così: si creano dei piccolissimi robot di dimensioni cellulari, gli si fornisce un'intelligenza mnemonica e la capacità di duplicarsi, poi, somministrandogli segnali elettrici specifici li si può costringere ad unirsi per formare superfici di ogni tipo... Chissà, uno stesso gruppo di

robot potrebbe dar vita a un tavolo e, non appena vi siete stancati di quel mobile, potrete ritrasformarli in una sedia o in un vaso da notte. In Total Annihilation potrete vederli all'opera nella costruzione di tutto ciò che vi circonda, dai veicoli alle casette di marzapane.

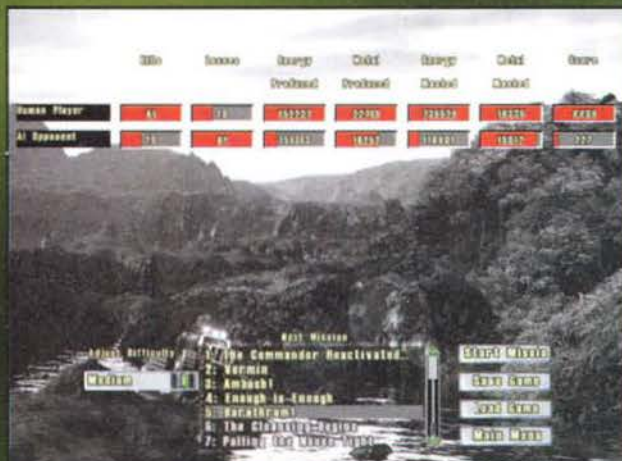
ARM: Gli individui spaventati dalla riproduzione mentale, hanno preferito avvalersi della clonazione e della tecnologia basata sugli esoscheletri cibernetici per far fronte alla malvagia ondata del CORE. Anche loro, come i nemici, usano la nanotecnologia per produrre cose, anche se in effetti un mio carissimo amico, che lavora proprio nei laboratori dell'ARM, mi ha detto che loro stanno attualmente sviluppando un'arma capace di sciogliere i legami tra i microrobot delle strutture (sto banfando, questa cosa non l'ho mai letta né sentita da nessuna parte! ndFBS). Si parla di prendere una tizia qualsiasi, di vestirla come Biancaneve e di mandarla sul campo di battaglia... E' stato calcolato che sette nano-costruttori su dieci si staccheranno dal gruppo per andare da lei cantando: "Hay ho, hay ho, andiamo a lavorar".

La CORE tenterà certamente la carta della mela avvelenata o, ancora meglio, del Principe Azzurro dotato di un partecellare lungo così...



cosa sarebbe meglio usare per ottenere energia o metallo: in alcune zone non vi sarà mai vento, in altri il ferro potrà essere raccolto solo dalle carcasse dei nemici, e così via. Si vociferava poi che su Internet saranno mensilmente messe a disposizione nuove mappe, armi e gadget che poi potrete tirarvi giù in tutta comodità o che potrebbero esservi servite al volo sul Silver Disk di TGM... vi sembra poco? Beh, allora non vi resta che dare un'occhiata a quello che penso personalmente del gioco e poi, se proprio volete, rompere il maialino per andare a comprarlo. Aloha!

FBS



Poteva forse mancare la tipica schermata riassuntiva che ci mostra come siamo andati durante il livello? Naaaaa.

Su questa tranquilla spiaggia equatoriale, nessuno si sarebbe potuto immaginare un'arma del genere: un cannone ionico a ripetizione!!! Avete presente l'attacco satellitare di C&C? Bene, questo è peggio!

H A R D W A R E

Questa è una ricetta molto semplice che sicuramente i vostri amici troveranno deliziosa e, al tempo stesso, soddisfacente sotto tutti i punti di vista. Per prima cosa preparate un bel Pentium a 100 MHz con almeno 16 MB di Ram, 40 MB liberi sul Disco Duro, un CD-Rom XXXX (4X), Svcg e Windows 95. Installate questo Total Annihilation e guardate la faccia dei vostri amici che sicuramente sarà del tipo "Ma non è meglio che tu metta da parte un po' di soldi per passare a un processore un po' più possente?". A questo punto potrete fare due cose: cambiare realmente il processore in modo d'aver il più canonico 133 MHz (per una velocità di gioco normale), magari con 32 MB di Ram, oppure lasciar stare questo genere di cose e dedicarvi al giardinaggio... anche se i vostri amici sicuramente non gradiranno le vostre begonie al sugo.

La grafica di gioco ha diversi settaggi per la risoluzione in-game: dalla normale 640x480 alla 1600x1280, passando per l'immane 800x600, la 1024x768 e la 1280x1024. Inutile dire che in questi casi, così come per il multiplayer (modem, null modem o rete che sia), le richieste per il processore/Ram aumenteranno notevolmente e potranno giungere addirittura a un P200 con 48MB di Ram nel caso si voglia una ricetta per dieci persone... Buon appetito.

PC

Io sono forse uno dei pochi individui al mondo che, giocando praticamente a tutto quello che gli capita sotto mano, non è

riuscito vedere in Red Alert quel gran gioco che tutti avevano trovato così intripante... Mettendo da parte per un attimo la mia fissa per i giochi fantasy, e quindi la predilezione per Warcraft 2, il nuovo capitolo di C&C era strategicamente impressionante, nulla era lasciato al caso, non era possibile fregare gli avversari utilizzando sempre la stessa tecnica perché ne esistevano talmente tante che prima o poi una ci fregava. Ogni volta che iniziavo una partita in doppio mi sembrava di giocare a scacchi (forse perché giocavo con uno al mio livello) e in effetti l'unico modo per terminare il tutto era con una mega ammucciata di mezzi (ho detto mezzi, purtroppo), e chi si era visto si era visto... Insomma, c'era troppa strategia e ben poca "personalità" nei veicoli, almeno per i miei gusti, e dopo pochi giorni lo misi da parte.

Questo Total Annihilation invece è diverso, c'è sì parecchia strategia, ci sono sì un casino di mezzi a disposizione, ma il fatto che ognuno abbia un proprio nomignolo scemo e delle caratteristiche ben specifiche lo rende diverso dalle solite simulazioni belliche zeppe di carne da macello e morte (questa poi... ora mi arriveranno a casa le cartoline d'iscrizione per quattrocento club pacifisti diversi). Dovrete iniziare a ragionare in maniera diversa dal solito: la vostra base questa volta è mobile e con un solo colpo è in grado di radere al suolo un edificio di dieci piani. Portare avanti un attacco col Commander ricorda molto Syndicate Wars e sicuramente non vi capiterà di rado...

Graficamente non ho proprio nulla da ridire: i poligoni si comportano bene e l'idea di far svolgere il tutto in un'area 3D dà molto più spessore alla battaglia; il fatto di poter sfruttare le caratteristiche geografiche a proprio vantaggio, scontrandosi per mettere le mani su una collina o una foresta, fa molto "Platoon" e l'interfaccia in questo ci dà una mano.

A proposito d'interfaccia, molti si sono lamentati per la sua complessità e per le sue lacune, andando avanti a giocare vi posso dire che queste famigerate lacune sono praticamente inesistenti; certamente sono ancora molti i miglioramenti che si potrebbero fare, ma la possibilità d'impartire una serie di ordini alle unità (alla Space Hulk, per intenderci) e poter assegnare alle fabbriche i mezzi da costruire a catena, è molto più utile e reale di quello che accadeva in tutti gli altri strategici (vi immaginate un generale che deve dare un benessere per ogni carroarmato che deve uscire da una fabbrica?). Inoltre, il fatto di poter organizzare le unità in gruppi a seconda del tipo, vi aiuterà non poco durante le venti e passa missioni per ogni fazione (tra l'altro non è che siano proprio facilissime, fate conto che io sono rimasto bloccato per un paio di giorni alla scema degli ARM...). E che dire poi della modalità "Schermaglia" e Multiplayer? Beh, la prima sarà sicuramente un buon campo di addestramento qualora poi optate per la seconda, e sicuramente tra la marea di mappe create appositamente per questo scopo troverete quella dei vostri sogni (o incubi!).

Beh, penso sia ora di tirare le somme (oooh, issa; oooh, issa). Sono convinto che Total Annihilation avrà comunque il suo successo, inevitabilmente tantissima gente continuerà a preferire Red Alert, ma non è detto che questo gioco targato Cavedog non possa appassionarvi quanto il successo Westwood. Che altro posso dirvi, la scelta spetta a voi, io ci darei comunque una sbirciatina, magari i vostri soldati verranno schiacciati dal piedone metallico di un robot.





**ABBIAMO
DATO ALLA
DISTRIBUZIONE
UNA NUOVA
FORMA**



ROMA CHE GIOCA

giochi, hobbies e tempo libero

**PALAEUR
23-26
OTTOBRE
1997**

*Comune di Roma
Regione Lazio*

**Romachegioca è
Una scarica di puro divertimento:**

Elettronico con:

100 PC per videogiochi
Console
Internet

Musica con:

Gruppi dal vivo
Karaoke... in gruppo
Spettacoli ed animazione
...Discoteca serale nel parterre!!!

Sport con:

Arrampicata Sportiva
Ping Pong
Arti marziali
Tiro con l'Arco
...Altri ancora

Giochi da tavolo di:

carte
Tridimensionali
Di ruolo

Tornei di:

Biliardo
Scacchi
Trial indoor
Videogiochi
Magic
Wargame

Ed altro ancora:

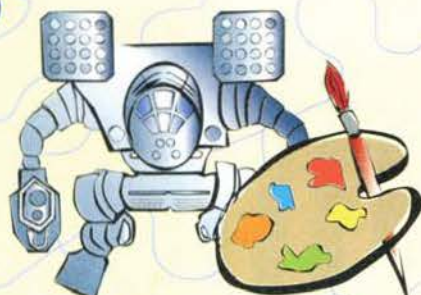
**Dibattiti, Novità, Modellismo, Cinema... e
tanto divertimento assicurato!!!**



**MUSICA
SPETTACOLO
DISCOTECA**



**LIBRI
CINEMA
TEATRO**



**HOBBIES
GIOCHI DA TAVOLO**



**VIDEOGIOCHI
INTERNET
MULTIMEDIALI**



SPORT

olivetti
personal computers

CM
Computer
Market

ASSOCIAZIONE
NAZIONALE

ANIMATORI
TURISTICI
RICREATIVI
E SOCIALI

RTL
102.5
HIT RADIO



FONOPOLI

CENTRO IDEE IN MOVIMENTO

MOONLOOKER

LA NUOVA FORMA DELLA DISTRIBUZIONE

Tutto quello che noi abbiamo gli altri l'hanno dopo di noi. Tutto quello che gli altri hanno noi l'abbiamo prima di loro.



All trademarks and copyrights are recognised. Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.



MOONLOOKER s.p.a.

Società di Distribuzione di Videogames e accessori per PC e console

VIA TIBULLO, 13 - 00193 ROMA - TEL. (06) 6869598 r.a. - FAX (06) 6869705 r.a.

7TH LEGION

La guerra per la supremazia tra i wargame strategici in tempo reale è appena cominciata. Riuscirà la settima legione a prevalere sui numerosissimi e agguerriti rivali?

GAMES MACHINE
STAR
PLAYER
90-94

Devo aver già scritto su qualche pagina che da un po' di tempo a questa parte un genere di videogiochi sembra proliferare senza sosta. Non mi sto riferendo, però, ai titoli alla Doom, indubbiamente i più clonati e imitati della storia, ma ai cosiddetti wargame strategici in tempo reale. Si tratta di un filone che ha visto gli albori diversi anni fa con un titolo uscito un po' in sordina, ma avente alle spalle un nome di tutto rispetto, quello dei Westwood Studios. Quel gioco era Dune 2 e non credo di essere blasfemo asserendo che all'epoca si

Gli scontri diventeranno presto caotici e decine di mezzi differenti potrebbero fronteggiarsi contemporaneamente.



Gli effetti di esplosioni e spari vari sono altamente scenografici. Nella battaglia in corso è anche presente un ragno meccanico, uno dei mezzi più bastardi del gioco.

e competitivo. Il momento della consacrazione avvenne con i due Warcraft, partoriti dalla geniale Blizzard e con l'ideale seguito di Dune 2, Command & Conquer, vero successo mondiale specialmente considerando i vari data disk e il prequel-sequel Red Alert. A partire da quel momento praticamente tutte le software house del pianeta hanno messo in cantiere un wargame strategico in tempo reale e i cloni si sono moltiplicati a vista d'occhio. Se una situazione di estremo affollamento



trattò di una delle esperienze ludiche più intriganti che avessi mai provato. A partire da quel momento è sembrato che il pubblico PCista apprezzasse parecchio quella particolare variante un po' strana, un po' caotica, un po' arcaica, del classico gioco strategico basato su turni. Nonostante il successo, però, l'esplosione vera e propria non ci fu e dovettero passare almeno tre anni prima che qualcuno tornasse alla carica proponendo qualcosa di avvincente

Scena altamente drammatica. Un drago biomeccanico dei Chosen, gli eletti, ha appena fatto a brandelli un marine della legione. Avreste dovuto vedere la ferocia e l'accanimento dell'orribile creatura.



Su MMX le esplosioni illuminano lo scenario di gioco, dando all'ambiente un aspetto particolarmente intrigante. Notate l'obiettivo aggiuntivo indicato dalle scritte su schermo.

deve essere ben accolta, poiché garantisce abbondanza di titoli e varietà di scelta (senza dimenticare che la concorrenza spinge a migliorare il prodotto offerto), allo stesso tempo il rischio di generare confusione o addirittura saturazione di una fetta di mercato non va affatto trascurato. Inoltre, in un complesso così frammentato e popolato, riuscire a emergere dalla massa non è affatto facile. Quello che fa la differenza è un qualcosa in più, un elemento quasi impalpabile che costringe il giocatore a non abbandonare la poltrona e a rigiocare anche le missioni più ostiche. Soprattutto



7TH LEGION



considerando che i vari titoli presentati non è che siano poi così innovativi gli uni rispetto agli altri. In fondo si tratta sempre di raccogliere e gestire delle risorse scarse, di sviluppare un'efficiente esercito e di conquistare il territorio spazzando via il nemico.

Ma evidentemente alla Epic MegaGames non la pensano così e questo 7th Legion sembrerebbe proprio confermarlo, dato che non pochi sono gli elementi di innovazione presentati. L'ambientazione è quella di un futuro lontano, probabilmente verso la metà del prossimo secolo, epoca questa in cui il nostro caro pianetino avrà sopportato talmente tante

L'ENNESIMO OLOCAUSTO

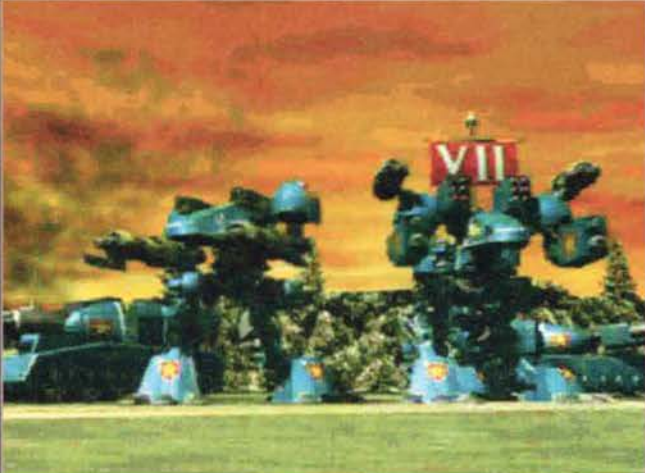
Come ho avuto modo di sottolineare più volte, stando a quello che succede nei videogiochi sembra che la nostra cara Terra sia inevitabilmente condannata a un futuro caratterizzato da un collasso tremendo. Non che oggi giorno le aspettative possano essere particolarmente rosee, ma mi sembra incredibile che qualsiasi prodotto ludico preveda una qualche catastrofe nucleare e il conseguente esodo della popolazione. Comunque, veniamo a noi e cerchiamo di capire come quelli della Epic MegaGames abbiano interpretato il futuro. Come volevasi dimostrare tra qualche secolo la Terra sarà ridotta a un ammasso di macerie e di residui tossici. La sovrappopolazione da un lato e l'inquinamento dall'altro avranno avuto la meglio su qualsiasi campagna di sensibilizzazione.

Inutili saranno state anche le leggi sul controllo delle nascite e sulla tutela delle riserve naturali: tutto sarà coperto di cemento e di scorie radioattive. Capirete dunque come un quadraccio simile non sia auspicabile nemmeno al peggior dei nemici e pertanto apparirà legittima la soluzione del grande esodo. Tuttavia, spostare su stazioni orbitanti svariati miliardi di persone non è una cosa semplice e pertanto la cernita degli individui più meritevoli avverrà basandosi su alti valori morali e sui principi etici: insomma, chi c'ha più grano e potere parte e chi non è raccomandato resta con il sedere sulle scorie radioattive.

Di fronte a tanta e tale manifestazione di giustizia le grandi folle si riverseranno nelle strade e prenderanno d'assalto gli edifici delle autorità. La repressione sarà tuttavia dura e le rivolte saranno ovunque domate. E così le astronavi cariche di snob con la puzza sotto al naso faranno rotta verso il cielo, mentre sulla Terra i rimasti inizieranno a prendersi a capocotte l'un l'altro. Dopo essersi incrociati per bene le fronti spaziose, però, questi reietti si rimbocheranno le maniche e anche grazie alla riduzione del numero della popolazione, piano, piano riusciranno a rimettere le cose a posto. I discendenti della stirpe umana si divideranno quindi in sette legioni, basando la divisione su credenze religiose e fede politica. Nel contempo gli eletti avranno finito di sfruttare le risorse delle stazioni orbitanti e dei pianeti appoggio e pertanto desidereranno tornare a casa. La leggenda vuole che il ritorno sarà preceduto da tre segni inelucubrabili: un giorno e una notte senza che il sole tramonti, un giorno e una notte senza che il sole sorga e, infine, una pioggia di fuoco cadrà sulla Terra. Lo scontro, come avrete facilmente intuito sarà inevitabile e voi ne sarete testimoni.



Le mappe di gioco sono molto vaste, ma spesso per terminare la missione non sarà necessario esplorare tutto il territorio. Peccato.



Imponenza, fierezza, potenza, queste sono le qualità che i potenti mech della Legione sprigionano da ogni bulgione. E intanto alte sventolano le insegne del corpo.

angherie che l'orecchio destro di Evander Holyfield a confronto sarebbe ancora da concorso di bellezza. Probabilmente qua attorno troverete un bel boxettone dedicato alla storia che si cela dietro la trama del gioco, comunque sappiate già da adesso che in 7th Legion potrete schierarvi a fianco di una delle due fazioni disponibili. Da un lato i cosiddetti "eletti", discendenti di un gruppo di prescelti che secoli prima avevano abbandonato la Terra, ormai ridotta

Le ambientazioni di gioco sono varie e ben realizzate. Guardate questa pacifica radura, per esempio, guardatela perché tra poco non ci sarà più...



in ginocchio da piaghe e pestilenze e dall'altro il risultato della rigenerazione del popolo rimasto a casa. I superstiti alla terribile catastrofe naturale, infatti, dopo aver ricostruito la propria civiltà si divideranno in sette legioni differenti, ciascuna comandata da gerarchi autoritari e inflessibili. Voi sarete alla guida della migliore, della più valorosa, di quella composta da uomini coraggiosi e indomiti, di quella che è un esempio e un monito per tutti: la leggendaria settima legione!

La prima cosa che balza agli occhi, inserendo il CD nel caddy è l'introduzione, particolarmente lunga e dal taglio cinematografico. Pur non rappresentando un capolavoro assoluto, le sequenze animate hanno quel non so che di evocativo (carismatico - direbbe Bossetti...) che attanaglia immediatamente il giocatore facendolo appassionare alla vicenda. Impossibile stabilire quali siano i buoni e quali i cattivi. Impronunciabile l'affibbiare alle due fazioni una ben definita etichetta. Da un lato abbiamo dei rifiuti della società abbandonati su un pianeta ormai agli sgoccioli, caparbi e capaci di ripristinare una situazione di vivibilità e dall'altra degli esuli, desiderosi di rimettere piede in patria.

Comunque, qualsiasi sia la fazione che deciderete di supportare, qualsiasi siano i colori che adotterete sappiate che la battaglia che vi attende sarà tutt'altro che semplice, dato che 7th Legion è uno dei giochi strategici più difficili che abbia mai giocato. Lo schema di gioco è lineare e semplice, eppure alcuni elementi che andremo piano piano a scoprire lo rendono un po' anomalo e difficile da domare, specialmente se lo si approccia nel modo classico.



CARTA VINCE CARTA PERDE

Uno degli aspetti più innovativi del gioco sarà la simulazione del fato o del destino attraverso la presenza di carte speciali, giocabili in qualsiasi momento e aventi effetti differenti. Ecco un piccolo elenco di quelle che ho avuto e non ho sprecato subito.



One in A Million: una delle carte più devastanti, dato che gioca su un proprio mezzo consente di eliminare tutte le armate nemiche visibili solamente distruggendone una.



God Hammer: una delle più comuni. Infligge danni sul nemico e ne esistono diverse versioni.



Skill Steal: sottrae il power up al bersaglio e li distribuisce tra le proprie unità.



Stealth: consente l'avanzamento mimetizzato.



Summon Apparition: ne esistono diverse versioni e servono a evocare guerrieri morti, tenebre o guerrieri fantasmi.



Reveal Card: consente di scoprire le carte in mano all'avversario.



Chaos: genera confusione tra le truppe nemiche che iniziano a correre e a sparare all'impazzata.



System Disruption: provoca caos nelle fabbriche nemiche che producono unità a caso.



Infiltrate: consente di impossessarsi di un edificio nemico e di utilizzarlo a piacere.



Jocker: assolutamente imprevedibile. E' sempre l'ultima spiaggia...



Skill Strip: elimina tutti i power up dell'unità bersaglio.



Blast Of Fog: genera una cortina fumogena che protegge le truppe.

Le truppe del Chosen sono gasate almeno quanto le vostre e spuntarla non sarà facile. Questa schermata è tratta da una delle sequenze più emozionanti dell'intro. Da vedere.



Esplosioni a non finire in questo scenario innevato. I ruderi degli edifici spesso nascondono qualcosa. Occhio che non si tratti di qualche caro armato nemico, però.

di denaro che periodicamente rimpingueranno le vostre casse. In questo modo, secondo gli autori si è voluto privilegiare l'aspetto strategico della battaglia, consentendo al giocatore di concentrarsi maggiormente sugli aspetti tattici, piuttosto che su altre faccende tipicamente manageriali. Non è che il sottoscritto sia poi così d'accordo, dato che in questo modo si viene a privare il gioco della cosiddetta strategia del taglio dei sostentamenti, con attacchi ai mezzi di estrazione o alle raffinerie. Tuttavia, giocando, la mancanza delle risorse non si sente più di tanto e la complessità delle azioni di guerra non vi farà certo rimpiangere l'assenza della gestione delle risorse, tutt'altro. L'azione di gioco che ne consegue è molto più frenetica, a tratti caotica e dovrete fare non poca pratica prima di riuscire a governare al meglio i vari aspetti del gioco.

Dato che i soldi sono la cosa più importante (e in sottofondo parte la partita a biliardino con gli amici...), avrete occasione di recuperare delle somme extra anche in altre maniere. La più lampante

è legata al compimento di determinati "task". Oltre all'obiettivo principale della missione vi verrà assegnato, di tanto in tanto, anche un obiettivo secondario, generalmente con un premio in denaro per il suo conseguimento. Queste sotto missioni vi verranno indicate in tempo reale con una scritta su schermo che non arreca alcun fastidio allo svolgimento del gioco vero e proprio. Uno dei pallini fissi del game designer, infatti, era quello di non dover costringere il giocatore a muoversi attraverso menu e fastidiosi cambi di schermata e, per questa ragione, ogni cosa sarà a portata di mouse, direttamente sulla schermata di gioco. Se poi i soldi raggranellati con i fondi o con le missioni secondarie non vi dovessero bastare potrete sempre tentare la fortuna rinvenendo casse o altri contenitori in giro per gli scenari di gioco. I vari ambienti, infatti, saranno dei veri e propri ricettacoli di tesori, nel senso che potrete trovare girovagando tra macerie e rovine delle casse dal prezioso contenuto. Generalmente, impossessandovene, otterrete dei power up, delle armi particolari, aumenti di capacità di combattimento... ma potreste anche trovare dei crediti. Ovviamente aprire una cassa sconosciuta può essere pericoloso e la possibilità di incappare in trappole, bombe o altre diavolerie è sempre pesante come un'incudine sul capo. Quella che è stata definita da tutti la maggior stranezza del gioco sono le carte. In poche parole si tratta di una simulazione di quello che potremmo definire caso o destino, dato che ogni



Ecco cosa intendo parlando di missioni indoor. Notate le cattivissime icone dei soldati: si tratta di corpi d'élite che non avrete facilmente nel gioco.



7TH LEGION

Anche se quello in basso sembrerebbe un albero, in realtà è un marine camuffato. Incredibile? No, merito dei power up nascosti nelle casse....

È l'inizio della quarta missione, una delle più complesse, dato che con pochissimi mezzi bisogna penetrare nelle difese nemiche e recuperare alcuni mech. Il trucco sta nel girovagare un po' e recuperare una bella dose di power up.



due forniture di fondi monetari, vi verrà elargita una carta speciale, posizionata nell'apposito contenitore in alto a destra. Le carte in totale sono 52 e sono di vario genere (attacco, difesa, sorpresa, equipaggiamento...). Possono essere giocate in qualsiasi istante semplicemente

sull'unità o sul gruppo di unità che si intende

influenzare. Il loro effetto è devastante e vanno utilizzate con molta parsimonia, dato che potrebbero cambiare in pochi secondi l'esito di un'intera missione. E non crediate che il nemico non le utilizzi, dato che di tanto in tanto vedrete i vostri uomini impazzire e aprire il fuoco contro i compagni, incappare in qualche malfunzionamento o essere attaccati da orde di guerrieri non morti.

Per quanto riguarda l'interfaccia di gioco ci troviamo di fronte al solito sistema interamente gestito tramite mouse. Si selezionano le unità cliccandoci sopra o tracciando un rettangolo attorno ad esse (il numero di unità selezionabili contemporanea-

Ecco il gioco multiplayer. Per il giocatore rosso è ormai la fine e le truppe blu si divertono a rovesciare le strutture della base nemica. Gli effetti dei raggi laser e dei missili sono molto realistici.



mente è molto alto) e si impartiscono gli ordini cliccando direttamente sull'obiettivo o sulla locazione della mappa. In particolare si può stabilire anche il tipo di spostamento e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse si apre un piccolo menu in cui si possono selezionare diverse modalità di comportamento. Le unità possono anche essere raggruppate in plotoncini ai quali si può assegnare un tasto di richiamo che facilita non poco l'assegnamento di ordini,

specie nelle fasi più concitate degli scontri.

La costruzione degli edifici e delle unità avviene nel solito modo e ciascun elemento presente è individuato da una barra di energia che ne indica lo stato; man mano che l'unità subisce dei danni la barra cambia colore, fino ad arrivare al nero.

Le unità disponibili per ciascuna fazione sono circa venticinque e sono molto ben caratterizzate. In particolare il look dei pesanti bipedi da guerra o degli esoscheletri potenziati è davvero intrigante e azzeccato. Due paroline meritano anche i dinosauri frutto di alterazioni biogenetiche, utilizzati come cavalcature dalle truppe di elite dei due eserciti. La loro ferocia è para-

gonabile solo alla fame di carne umana che li fa balzare su qualsiasi nemico nelle vicinanze.

Lo sviluppo di nuove tecnologie è molto graduale e fondamentale si rivela l'upgrade delle singole unità. Al riguardo nella modalità Skirmish (se non sapete di cosa si tratta leggete più avanti), le singole unità che sopravvivono alle battaglie vanno avanti, migliorando le proprie caratteristiche belliche, aggiungendo al gioco uno spessore particolare.

Oltre al gioco singolo per il quale è dichiarata l'incredibile cifra di una quarantina di missioni, 7th Legion supporta ampiamente anche la modalità multiutente, sia appoggiandosi a Internet, sia su rete locale o via modem. In questo caso fino a otto giocatori possono sfidarsi contemporaneamente (sette tengono le singole legioni e uno gli eletti). Inoltre esiste l'intelligente modalità Skirmish, che simula una partita multigiocatore in rete, utilizzando sette avversari computerizzati al posto di quelli umani, ma uguale in tutto e per tutto alle sfide multiple.

Il gioco supporta la tecnologia MMX, nel qual caso esiste la possibilità di modificare il dettaglio grafico e di godere degli splendidi effetti delle esplosioni e delle animazioni dei vari mezzi. Settabile su qualsiasi Pentium, invece, è il sonoro, suonato non da CD, ma ugualmente notevolissimo.

Stefano "Duspa" Lisi

PC

7th Legion è un gioco interessante e il voto affibbiatogli sembrerebbe proprio confermarlo. L'aspetto grafico è indubbiamente buono, così come quello sonoro. L'alta risoluzione è stata ben sfruttata e, anche se alcuni scenari sembrano poco dettagliati, le unità sono ben distinguibili e sono tutte animate in maniera molto veritiera (fatta magari eccezione per alcuni tipi di mech che sembrano pattinare sul ghiaccio...). Gli scenari sono vari e con la loro conformazione influenza l'azione. Anche se non ho notato un'effettiva influenza sul gioco della tanto decantata terza dimensione (l'altezza di colline, montagne e la depressione di valli e crateri), gli ambienti in cui si svolgeranno le battaglie non saranno da sottovalutare, magari solamente perché si guida un robottono altro sedici metri. Paludi, alberi, fiumi, ponti, sono tutti elementi che dovranno essere attentamente presi in considerazione se si vorrà arrivare alla vittoria finale.

L'intelligenza artificiale non mi è sembrata particolarmente sviluppata, o meglio, mi è sembrata affetta ancora da qualche piccolo difettuccio che mi lascia credere che l'uscita del titolo targato MicroProse possa essere stata effettuata in tutta fretta, magari per fronteggiare la pubblicazione di Dark Reign, Total Annihilation e compagnia bella. I vostri uomini, in particolare sembrano un po' inebetiti e talvolta fatterete a far eseguire loro gli ordini. Al contrario, le truppe manovrate dal computer si comportano in maniera impeccabile e ciò determina una certa difficoltà intrinseca nel gioco. In tal senso non vi aspettate di finirlo in un paio di giorni e considerate sempre che dovrete pianificare attentamente le varie mosse: ammassare unità vicino alla base nemica e attaccare non sarà, infatti, possibile.

Ma il gioco è bello o brutto, vi chiederete voi? Ad essere sinceri, avendo visto e giochicchiato con tutti i titoli in circolazione, 7th Legion è quello che mi ha intriguato di più per l'ambientazione, per le unità molto hi-tech, per la grafica semplice ma pulita e per tutta la serie di innovazioni che finalmente sembrano portare una ventata di aria fresca in un filone fin troppo omogeneo. L'introduzione delle carte non è malaccio e anche se i puristi dei wargame potrebbero storcere il naso, vi assicuro che l'effetto è devastante. Non altrettanto mi sento di dire sulle casse contenenti i vari power up che fanno assomigliare 7th Legion a uno shoot'em up arcade piuttosto che a un gioco strategico.

La giocabilità è nel complesso buona anche se ho riscontrato alcuni problemi di gestione dell'interfaccia (rieco la sensazione di tutta fretta...). Le missioni sono numerose, non sono facili e sono dannatamente coinvolgenti. Inoltre, l'alternanza tra ambienti esterni e "indoor" consente di variare uno schema altrimenti troppo ripetitivo.

Insomma, un prodotto che avrebbe certamente potuto diventare il nuovo punto di riferimento, ma che per una serie di piccolezze non si guadagna l'agognato Top Score. Comunque lo Star Player c'è tutto.

H A R D W A R E

Per arruolarvi nella Legione Straniera dovete aver compiuto diciotto anni e avere una donna da dimenticare, per giocare a 7th Legion, invece, vi basterà un Pentium 133 con 16MB di RAM e lettore CD a quadrupla velocità. Il mouse è poi indispensabile, come pure una bella scheda sonora e Windows 95.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

92

GALE

Ci vuole un bel coraggio!


Broderbund®



WARLORDS III

WARLORDS 3

La saga dei signori della guerra è arrivata ad un altro capitolo, ancora più impegnativo ancora più coinvolgente. L'impero è caduto, il caos si è impadronito della Terra e otto Signori si preparano per la battaglia finale!

Manuale in italiano.

Requisiti tecnici: WINDOWS '95, 16 Mb RAM, 40 Mb liberi su HD, Lettore CD 4x, Scheda sonora e video compatibile con DirectX 3.0 o superiore.

Per il Supporto Multiplayer: Supporto a 8 giocatori via rete locale IPX: connessione in rete, supporto a 4 giocatori via 28.8K bps o più veloce; connessione a Internet, supporto a 2 giocatori via 28.8K bps o modem più veloce e null modem cable.



€ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

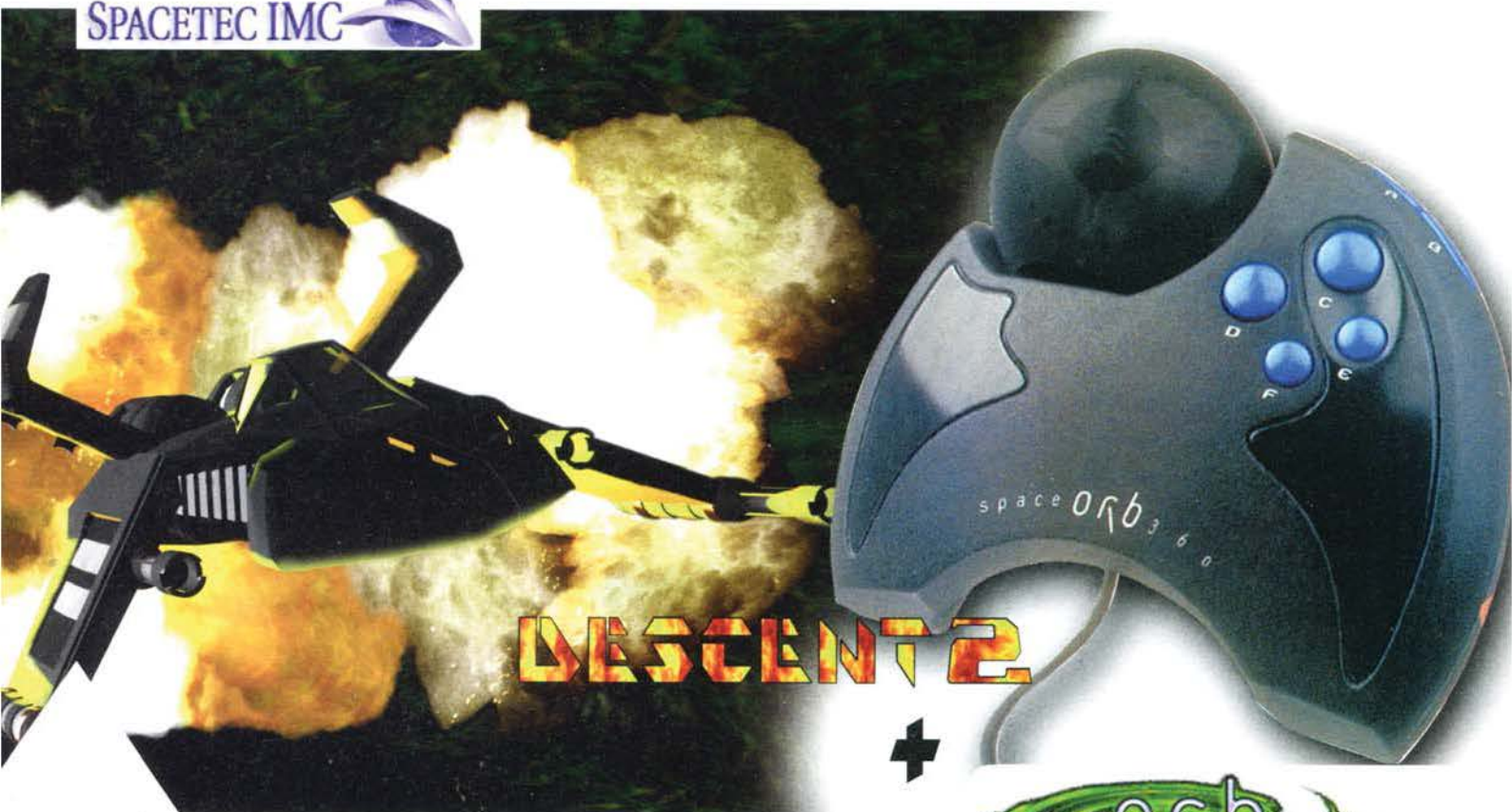
www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

Il vero 3D, si gioca così!

SPACETEC IMC



space orb 360

Requisiti tecnici: PC portatili o IBM compatibili.

SPACE ORB 360 + DESCENT 2

Ecco una grande vendita abbinata: SPACE ORB 360, pad dalle prestazioni eccezionali e DESCENT 2, software ideale per metterlo alla prova. Non per niente DESCENT 2 è il primo grande software in 3D, un successo che qui trovi in versione integrale! SPACE ORB 360 e DESCENT 2 li puoi

avere oggi a un prezzo davvero imbattibile! Completamente rinnovato, SPACE ORB 360 è l'unico pad utilizzabile anche con i PC portatili. Insieme a lui, potrai entrare veramente nel gioco e sperimentare ciò che ancora non conosci.

€ 149.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

LEADER
HARDWARE
Qualità Interattiva.

AGE OF EMPIRES

Civilization ritorna e questa volta è in tempo reale: è tempo di abbandonare i turni per qualcosa di più eccitante, in una sorta di incrocio fra il capolavoro di Sid Meier e Command & Conquer. Il risultato? Clamoroso.

Centellinate ogni singola parola che compare su queste quattro pagine, perché sto per parlare di un titolo assolutamente devastante, annunciato abbastanza in sordina, ma in grado di definire un nuovo standard nel regno dei giochi strategici in tempo reale. Lo so che già a questo punto sarete sconcertati: ma come, dov'è finita la solita sconclusionata introduzione del Bossetti? Le pindariche divagazioni? Gli scapestrati aneddoti? Niente di tutto ciò e per almeno tre buoni motivi: il primo, fondamentale, è che non sono assolutamente in uno stato mentale adatto a scherzare; il secondo è che il gioco in questione è piuttosto complesso e richiede una maratona in cui mi sono cimentato più volte in passato e, infine, il terzo è che non voglio assuefare i lettori con troppe amenità, con il rischio poi di non fare apprezzare gli aneddoti d'annata che ogni tanto compaiono in queste righe.

Civilization è un titolo che ha segnato l'intera storia dei videogiochi, affermandosi come un prodotto strategico di uno spessore tale da annichire semplicemente i concorrenti passati e presenti; malgrado il gioco non fosse esente da difetti (primo fra tutti l'intelligenza degli avversari computerizzati, non certo allo stato dell'arte), è indubbio che porsi al comando di una civiltà, con lo scopo di vederla espandere dai primi timidi villaggi fino ai viaggi spaziali, è stata una delle esperienze più appaganti per un videogiocatore (a patto di essere disposti a trascorrere diverse ore davanti

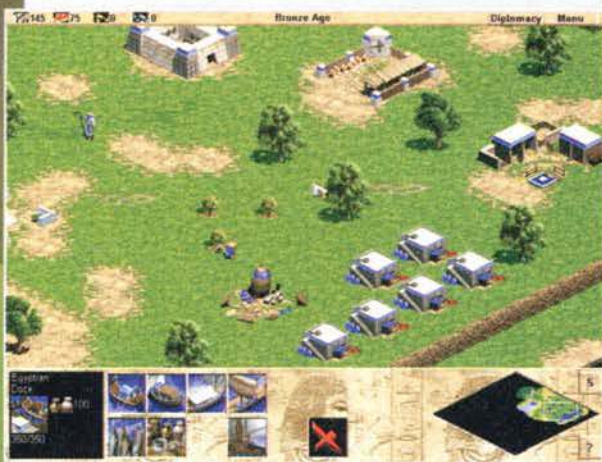
al monitor). Non mi cimenterò in una mini-recensione del gioco, ma ci terrei particolarmente a sottolineare un paio di punti, confrontando il capolavoro di Sid Meier con Master of Orion 2, un

Le nostre unità stanno attaccando, pressoché indisturbate, la caserma nemica, struttura nella quale vengono prodotti gli eserciti (notate la barra della salute, o energia che dir si voglia, posta sopra le teste degli uomini).

Notate alcuni dei miei villani che stanno arando il campo; praticamente tutte le animazioni delle unità sono ottime da ogni punto di vista e anche lo scrolling dello schermo è decisamente fluido.



Il prete, posto sulla parte sinistra dello schermo, ha il potere di curare i nostri uomini e di convertire le unità avversarie: il processo richiede un po' di tempo (può però essere velocizzato con la scoperta di particolari tecniche), ma dal momento che può essere eseguito dalla distanza, è generalmente un ottimo modo per fiaccare l'esercito del nemico. Nella barra dei comandi, che si trova nella parte inferiore dello schermo, potete notare i tipi di barca che possiamo costruire.

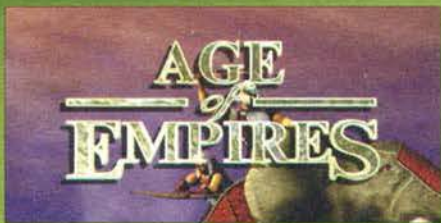


gioco a dir poco clamoroso con cui ho passato centinaia di ore. Sostanzialmente, si può affermare che malgrado lo schema di gioco di entrambi possa risultare inaccessibile ai più, il secondo è molto più semplice, mancando quasi completamente i problemi di tipo gestionali che si dovevano affrontare in Civilization. Mi spiego meglio: le colonie si espandevano in ogni caso, la crescita della popolazione era costante e l'unico problema poteva essere rappresentato dalle spese necessarie per mantenere

Questa schermata ci mette al corrente dei progressi della missione di ciascuna fazione; volendo essere sinceri, è del tutto inutile.

le proprie strutture; in realtà, a meno di non essere dei veri mediocri, già dopo i primi venti minuti le ristrettezze economiche non erano che un pallido ricordo e il problema principale era rappresentato esclusivamente dalla guerra con gli altri avversari spaziali. Consentitemi a questo punto una piccola parentesi egocentrica: avendo ottenuto un punteggio di 2420 a una partita di Orion 2, ritengo di incarnare la perfezione assoluta in tale gioco, esattamente come in Puzzle Fighter (è avvilente vedere il duo Max-Silvestro subire ripetute autentiche umiliazioni: sarà l'età o il mio carisma?). Non ho detto questo tanto per vantarmi, quanto per giustificare il fatto che ho sempre preferito districarmi fra le colonie spaziali che le varie città; in effetti, in Civilization vi era un paradosso non irrilevante: da un lato le strutture disponibili erano enormi e gestire una città non poteva di certo essere considerata un'impresa facile (essendovi costanti problemi con i ribelli, gli affamati, la scienza, eccetera), dall'altro il titolo scontava un'impostazione un po' troppo militarista per cui, tutti coloro che come me amavano sviluppare all'inverosimile le proprie città, venivano regolarmente castigati dall'avversario, computerizzato o





Ammirate quante belle strutture sono riuscito a costruire! I miei uomini sono attualmente impegnati nella costruzione di una maestosa piramide; in effetti, i faraoni avevano a disposizione qualche schiavo in più, ma il Bossetti è contro lo sfruttamento, per cul...



umano che fosse. Riassumendo: mentre con Orion il giocatore sapeva a cosa andava incontro (partite impostate sostanzialmente sulla guerra), in Civilization più volte si rischiava di provare un senso di frustrazione per il fatto che tutte le potenzialità del gioco (come le strutture più avanzate) non potevano essere sfruttate, dal momento che bastava costruire subito una mare di unità per avere la meglio su chiunque.

Siamo finalmente giunti ai giorni nostri: dopo quasi un anno di "titubanza", il mercato è stato letteralmente invaso da una marea di cloni di Command & Conquer (solo questo mese c'è Total Annihilation, Dark Colony, 7th Legion e il titolo di copertina, Dark Reign), prodotti anche di grande spessore ma che non fanno altro che evidenziare le profonde differenze fra uno strategico in tempo reale e uno con un più marcato aspetto gestionale. In effetti, in un Red Alert qualsiasi non ci si deve preoccupare di troppe cose: è sufficiente garantirsi un costante rifornimento di materie prime (generalmente di un solo tipo), dopodiché occorre costruire alcune strutture con le quali produrre varie unità e, infine, andare a prendere a calci sulle gengive il nemico. Le cose non sono così semplici, dal momento che progettare un attacco non si rivela l'operazione più facile di questo mondo, ma è scontato che un appassionato come me di tutto quanto assomigli alla parola "strategia" abbia sempre preferito una partita a Civilization rispetto a una a Red Alert. Per fortuna, la

Questa è stata l'unica missione un po' impegnativa della campagna di allenamento; dalla foto non potete esaminare i problemi tattici dello scenario, ma vi basti sapere che con quelle navi sono riuscito a bloccare uno dei due punti di accesso alla mia isola, potendo in tal modo evitare di costruire qualsiasi unità militare terrestre.



mai state considerate per quello che sono (e cioè un folle esempio di megalomania di pochi stupidi faraoni che, al confronto, fanno impallidire i progetti artistici dei regimi dittatoriali di questo secolo), così i greci furono impegnati fin da subito in scontri con il vicino. Inutile dire che, in ogni caso, voi dovrete sperimentare sul campo quanto ciò sia stato difficile. Il materiale culturale presente nel gioco è strepitoso e consente di farsi una discreta cultura su tutte le civiltà presenti: ogni missione ha un suo background che rispecchia in modo generalmente molto fedele la realtà e al termine di ognuna otterrete anche un rapporto che giustificherà dal punto di vista storico le vostre azioni (in altre parole, con il vostro successo avete ripercorso esattamente i veri avvenimenti dell'epoca).

La civiltà egizia non è altro che il pretesto per una campagna d'apprendimento: le missioni, seppur belle, sono tutte eccezionalmente facili (e questo anche al livello di difficoltà più alto), ma consentono di farsi un'idea molto precisa riguardo alle potenzialità del gioco. Generalmente, lo schema alla base di tutto è questo: si parte con un pugno di uomini o qualche struttura, dopodiché occorre anzitutto procurarsi le risorse (cibo, legname, oro e pietra) dal momento che quelle che vengono messe a disposizione all'inizio sono sempre altamente insufficienti per il raggiungimento dell'obiettivo. Sottolineiamo fin da subito che procurarsi le risorse è un'impresa tutt'altro che facile: anzitutto perché queste non abbondano di certo e inoltre perché tale processo è decisamente lento e nella maggior parte delle circostanze ci si trova letteralmente con l'acqua alla gola. Il villano può rivestire alternativamente i panni del cacciatore, del contadino, del minatore o del boscaiolo, ma è chiaro che si necessita sempre di un congruo numero di lavoratori al fine di assicurarsi un flusso costante di risorse; non è detto che vi servano sempre tutte e quattro: solo il cibo e la legna sono indispensabili al fine di costruire le strutture e arruolare le varie unità e a tal scopo è necessario



Queste catapulte sono l'arma più devastante del gioco; lente nei movimenti, sono in grado di scagliare dei colpi di incredibile potenza, che uccidono all'istante qualsiasi unità e disintegrano in men che non si dica anche le strutture.

I filmati sono una dei pochi aspetti criticabili del gioco; un loro maggior numero non avrebbe di certo guastato e avrebbe contribuito a creare ancora maggiore atmosfera.

Microsoft ha deciso sia giunto il momento di sfornare giochi all'altezza della sua fama (Flight Simulator a parte), lasciando da parte i timidi tentativi, di cui si è resa protagonista in passato, con cui ha tentato di affermarsi in un campo in cui Gates non ha ancora palesato tutto il suo genio.

È giunto finalmente il tempo di parlare di Age of Empires, un titolo sviluppato, guarda caso, da un tale Bruce Shelley, ossia un progettista che affiancò Sid Meier nella creazione del suo capolavoro assoluto. In breve, potremmo affermare che il titolo di cui vi parlo in queste pagine riesce a congiungere gli elementi più esaltanti di uno strategico in tempo reale, con quelli che hanno fatto la fortuna di Civilization, e cioè la possibilità di veder progredire i propri "sudditi", in un progresso virtualmente senza fine.

Una volta vista l'orrenda introduzione, siamo chiamati a decidere quale civiltà portare alla gloria: nella beta in nostro possesso ne erano presenti quattro (Egizi, Greci, Babilonesi, più un'altra orientale), ma nella versione definitiva il numero dovrebbe essere notevolmente maggiore (ci saranno anche i Fenici, gli Assiri, i Persiani...). Chiariamo subito una cosa: il gioco è strutturato in missioni durante le quali, sempre che riusciate a portarle a termine (e vi assicuro che il compito è tutt'altro che facile), ripercorrerete la storia della civiltà di cui vi trovate al comando; pertanto, come gli egizi si trovarono avvantaggiati dalle piene del Nilo, ma impiegarono (io direi "sperperarono") un'infinità di risorse umane in quelle forme d'arte che, purtroppo, non sono





Se non erro, questa è la prima missione dei babilonesi e c'è già poco da ridere; i livelli di difficoltà sono cinque, ma ho trovato il terzo già più che soddisfacente (in termini pratici: ho picchiato la testa innumerevoli volte).

La modalità 1024x768 consente di visualizzare un'ampia porzione di terreno e pertanto di farsi un'idea molto accurata della situazione; giusto per commentare la fotografia, direi che mi sono inaridito nel procacciamento delle risorse e, dal momento che non ho più nemmeno un'unità difensiva, l'unica cosa da fare è rigiocare la missione.

scovare dei boschi, dei frutteti o degli animali da cacciare. Fortunatamente, non appena si progredirà un poco si scoprirà la tecnologia per costruire delle fattorie e il problema del cibo sarà sostanzialmente risolto; l'unica risorsa veramente scarsa è il legno, nel senso che di fattorie se ne possono costruire all'infinito, a patto però di avere un bel bosco nelle vicinanze, che non si rigenera di certo da un giorno all'altro. A mano a mano che si procede con la costruzione di nuove strutture, si disporranno di nuove unità militari (ce ne sono abbastanza, ma non si impazzisce come con Civilization, dal momento che l'ambientazione del gioco è concentrata in un periodo di tempo ben preciso); il progresso è "organizzato" all'interno di quattro età (quella della pietra, del bronzo, del ferro, e la cosiddetta "tool age" che sarei propenso a tradurre come età della pietra levigata, dal momento che "età degli utensili" non ha molto senso) e il passaggio da una all'altra è possibile quando si dispone di una certa quantità di cibo, o di altre materie prime. Una volta passati in una nuova età, si hanno a disposizione nuove strutture e, conseguentemente, nuove unità; generalmente si parte sempre dalla "Stone Age", ma per avere il meglio del nemico è necessario progredire di parecchio, dal momento che questi si trova in vantaggio tecnologico rispetto a noi - non molto realistico, ma comunque necessario per rendere divertente il gioco.

Col passare del tempo si renderanno meno pressan-



ti le esigenze di materie prime, sia perché è possibile commerciare con i propri avversari (sebbene dagli scambi sia consentito ricavare solamente oro), sia perché il processo di raccolta viene notevolmente velocizzato con le nuove tecnologie che si rendono disponibili. Gli avversari, nel frattempo, non se ne stanno di certo con le mani in mano e di tanto in tanto scagliano alcuni attacchi (talvolta particolarmente devastanti) che ci costringono a rigiocare la missione se non avremo tenuto in

Altro pannello di settaggio delle missioni random... Già, perché vi ho detto che ci si può sempre servire del generatore casuale di scenari, vero?

adeguata considerazione l'aspetto militare della faccenda (e questo è un mio errore tipico: mi "imbellisco" talmente con lo sviluppo della tecnologia e delle strutture, da dimenticarmi quasi completamente delle unità; e sì che sono un antipacifista convinto). Ciascuna unità ha precise caratteristiche (resistenza, capacità in attacco, eccetera), ma la gestione delle stesse durante la battaglia e l'interfaccia che consente i normali spostamenti è ridotta all'osso: è possibile solamente creare dei gruppi e assegnarli ai tasti numerici. In effetti, questa è proprio una lacuna del gioco: non sarebbe costato molto poter assegnare a un'unità la protezione di strutture o degli indifesi villani; d'altro canto, è anche vero che lo scenario non è troppo esteso e che una difficoltà del gioco consiste proprio nel dover tenere tutto sotto controllo.

L'aspetto militare è decisamente divertente, soprattutto quando si tratta di organizzare la difesa della propria città; ci si può avvalere delle mura, ma dal momento che occorre avere a portata di mano i boschi e le miniere, l'operazione non è così semplice. Inoltre, se si indugia troppo con la costruzione di unità non si realizzeranno progressi tecnologici soddisfacenti (a causa della scarsità delle risorse), per cui si rischierà di venire sopraffatti da un nemico che dispone di armi più evolute; vale ovviamente anche l'inverso, come ho amaramente constatato diverse volte.

Dovendo valutare le missioni, direi che i progettisti hanno fatto un lavoro superlativo, dal momento che gli incarichi da portare a termine sono tali e tanti che non si prova mai la sensazione del "già visto, già giocato"; in alcuni casi è infatti necessario allestire un temibile esercito e spaccare in due il nemico, in altri ritrovare degli oggetti prima degli avversari, per non parlare delle volte in cui ci si



Altro che complicati pannelli per gestire la diplomazia! D'altra parte, gli scenari non sono amplissimi, per cui sarebbe stato impensabile avere a disposizione le opzioni di Civilization (non oso contare quante volte ho nominato quel gioco...).

trova impegnati nella disperata ricerca di risorse al fine di progredire in una nuova era o costruire un monumento di particolare importanza. Anche la conformazione fisica del territorio gioca un ruolo di notevole importanza: provate a trovarvi nel bel mezzo di un terreno povero di materie prime e mi saprete dire.

La gestione della diplomazia lascia un po' a desiderare, ma del resto è naturale che non tutti gli aspetti possano essere curati al limite del fanatismo; diversamente, le singole missioni richiederebbero qualche giornata (già così non si scherza: si va dalla ventina di minuti alle tre ore). Con gli avversari è possibile solamente stabilire il tipo di rapporto e cioè neutra-





Poiché questo è l'unico uomo presente nello scenario, viene illuminata solo la porzione di territorio circostanze; notate gli animali in penombra: essi significano cibo e, quindi, fonte di sussistenza.

Eran trecento eran giovani e forti... E si sono inariditi (questa è la più bella rima baciata con flambé che abbia mai partorito).



tanto di unità e intelligenza artificiale del computer (in termini di atteggiamento e di priorità) che possono essere riprogettati a piacimento. Addirittura, è possibile aggiungere i propri filmati per illustrare le proprie campagne:

praticamente, se avete l'ambizione di trovare lavoro alla Microsoft nello sviluppo di "Age of empires - campaign disk" (prodotto che mi sono inventa-

del commento sia assolutamente superfluo: chi di voi non ha capito che razza di titolo è questo Age of Empires?

Mauro Bossetti

le, nemico e alleato: in quest'ultimo caso si possono creare delle vere e proprie squadre composte da più giocatori (sia umani che computerizzati), in modo da rendere le partite sempre diverse fra loro e ancora più entusiasmanti.

A questo punto, se ci trovassimo alle prese con un gioco bellissimo, dovremmo fermarci qui, avendo praticamente analizzato tutti gli aspetti del gioco. Invece, in Age of Empires le cose stanno diversamente, dal momento che il titolo fornisce un supporto per la sua personalizzazione in grado di annichilire qualsiasi, e sottolineo qualsiasi, titolo presente sul mercato. Diamo per scontata la presenza del multiplayer, un po' meno quella di un editor strepitoso che consente di disegnare le proprie mappe a piacimento; ciò che fa la differenza (e che differenza!) è la possibilità di creare non solo singole missioni, bensì intere campagne, con



Ecco il grandioso editor di missione, con cui ci stiamo sbizzarrendo a imbruttire uno scenario fornito nella confezione.

Ecco le impostazioni che sono disponibili per le singole missioni, slegate dalle campagne; notate quante civiltà siano disponibili.

to sul momento, ma che non è detto che non esca in futuro), disposte di tutto il materiale necessario per cimentarvi nell'opera. Dulcis in fundo, la possibilità di cimentarsi in un death match anche contro avversari esclusivamente computerizzati, per non parlare della presenza del generatore casuale di mappe e degli scenari precalcolati.

Mai come in questo caso mi rendo conto di come il box



Superbo, sensazionale; la Microsoft ha finalmente sfornato un capolavoro assoluto, un mostro di giocabilità in grado di

assicurare centinaia di ore di divertimento sfrenato. Dal punto di vista tecnico, segnaliamo che le diverse modalità grafiche (640x480, 800x600, 1024x768) influenzano notevolmente le partite: alla risoluzione minore, la ridotta porzione di schermo visibile costringe a una più attenta progettazione delle difese, mentre la 1024x768 ci fornisce un quadro più ampio della situazione. Il sonoro è un po' limitato e avremmo apprezzato un maggior numero di colonne sonore e di effetti. La documentazione si difende egregiamente, ma è tempo di abbandonare quest'analisi per considerare il gioco in sé. Gioco che rappresenta una mirabile sintesi fra i titoli strategici in tempo reale e il capolavoro di Sid Meier che avrà citato una dozzina di volte: dal momento che, inizialmente, la tecnologia a disposizione non consente di attaccare il nemico (a meno che non si abbiano manie suicide), occorre progettare attentamente lo sviluppo della propria città e infine elaborare la tattica più opportuna per avere la meglio. La longevità è garantita dall'esagerazione di missioni disponibili (veramente spettacolari), opportunamente riunite in gloriose campagne che ricreano lo sviluppo delle varie civiltà, mentre i patiti del multiplayer e della personalizzazione del gioco si imbattono in qualcosa semplicemente imparagonabile rispetto a tutti gli altri giochi.

In conclusione, se siete stanchi di impegnarvi con un pugno di uomini e qualche struttura, oppure se siete in cerca di qualcosa di più eccitante di un gioco a turni, comprate questo Age of Empires, chiudetevi in casa e datevi per dispersi per i prossimi due mesi a venire. Letteralmente fantastico.

H A R D W A R E

Il gioco, come ovvio, gira alla perfezione su Windows 95 (sebbene richieda uno schermo tutto suo), per cui dovrete avere almeno un Pentium 90, 16 mega di memoria e un CD ROM qualsiasi (i caricamenti sono quasi inesistenti); se il vostro monitor supporta la risoluzione 1024x768 a un refresh rate recente (75Hz), servitevi di tale modalità e il gioco vi sembrerà ancora più bello.

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Ritorna il grande spolvero del Bossetti, in uno dei box che fino a qualche mese fa non mancavano mai nelle recensioni di giochi strategici; premesso che ho preso tante mazzette sulle gengive, direi che come prima cosa ci si deve preoccupare di avere un bel gruppetto di soldatini a difesa della propria base: dal momento che occorre progredire di due età prima di disporre di qualcosa veramente potente, è perfettamente inutile preoccuparsi troppo dei progressi tecnologici se non si è in grado di difendere le strutture. Detto ciò, vi consiglio di non portare a termine tutta la campagna di apprendimento: essa è talmente facile da rendere addirittura inutile la maggior parte delle tecnologie avanzate: basta un pugno di uomini per avere la meglio degli avversari; in altre parole: non imparate granché con le tecnologie e vi rovinare il gusto della sorpresa. Infine, servitevi a più non posso delle mura: non costano molto e se riuscite ad arroccarvi in una buona posizione, il nemico vedrà i sorci verdi per mettersi in difficoltà; d'altro canto, considerate che all'interno della linea difensiva dovete necessariamente avere una fitta boscaglia, altrimenti addio legname e addio sogni di gloria...

Una volta che sarete diventati dei campioncini, potrete finalmente spassarvela con il multiplayer: è infatti possibile giocare con giocatori umani servendosi di tutti i collegamenti possibili immaginabili, compresa la rete, Internet, connessione diretta via cavo e via modem... Lunga vita e prosperità.



ASGHAN

"Dragons of Syth"



Parenti & Serpenti

"salta, striscia, arrampicarti, scomparsi, camuffati, lancia incantesimi. Hai un arco saldato al braccio? E allora usalo! Fai attenzione: i draghi che cerchi sono nella caverna di Syth... è là che devi distruggerli, prima che loro distruggano il tuo regno... ma occhio ai parenti: c'è un certo Zio Morghan che è più pericoloso di un serpente! E non farti distrarre dai filmati di presentazione: sono bellissimi, è vero, ma la Tua missione è più importante!"

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD-ROM



Silmarils

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

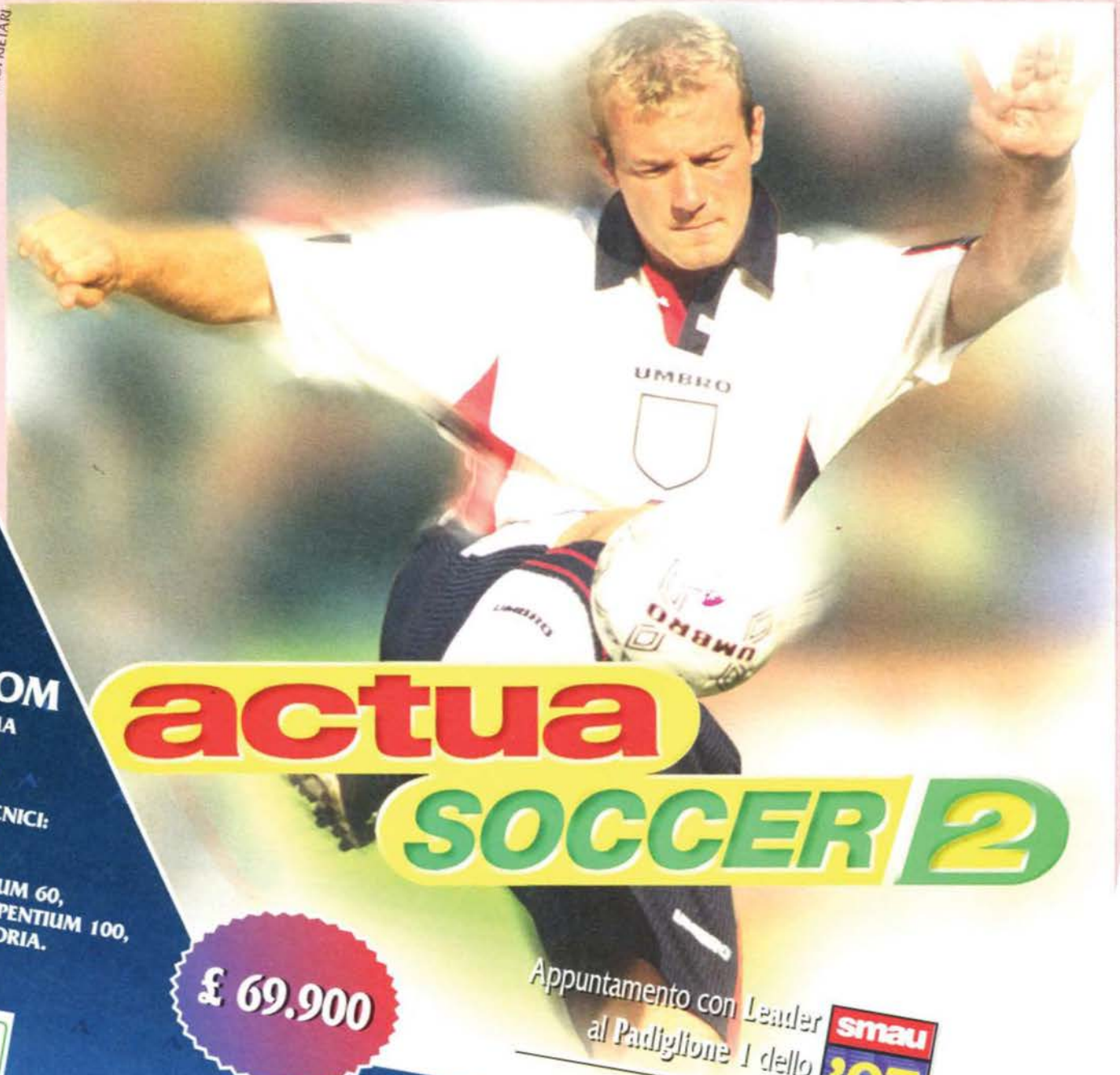




Shearer firma pe

Un evento che rivoluzi

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



actua SOCCER 2

£ 69.900

Appuntamento con Leader
al Padiglione 1 dello



D-ROM

GRAMMA
ANNUALE
ALIANO

SITI TECNICI:

95,
SSORE:
O PENTIUM 60,
GLIATO: PENTIUM 100,
DI MEMORIA.

21177

Actua Soccer 2

na il mondo del calcio.

Il campionato in subbuglio.

Chi vorrebbe essere un semplice spettatore od un unico calciatore quando avendo ACTUA SOCCER 2 può essere TUTTO IL MONDO DEL CALCIO insieme? ACTUA SOCCER 2 ripropone l'emozione, l'intensità, i brividi, le tattiche, lo spettacolo, la tecnica, le genialità del calcio vero grazie a nuove tecnologie con modelli 3D ricavati da filmati veri. Tutte le squadre del campionato italiano di serie A sono aggiornate all'avvio della stagione 97/98. E in più c'è la possibilità di giocare un Torneo delle Nazioni contro le più forti squadre nazionali, compresa l'Inghilterra di Alan Shearer.

Diventiamo inutili!

Allarme tra i calciatori italiani

“Actua Soccer 2 è così completo che può sostituire tutti noi”. Sembra un'esagerazione ma questo è il primo commento espresso da numerosi calciatori italiani che hanno provato il nuovo gioco di simulazione creato da Gremlin e distribuito da Leader. “Meglio così - a parlare è un noto campione spesso insofferente verso i duri allenamenti - l'impegno è lo stesso e si suda un po' meno!”

- TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO DI SERIE A
- ALLENAMENTO ANCHE SUI CALCI PIAZZATI



EXTREME ASSAULT

TRA GLI ALIENI E LA CONQUISTA DELLA TERRA
C'È SOLO UN OSTACOLO:

TU!

FARANNO DI TUTTO PER DISTRUGGERTI.

CON ASTUZIA E TENACIA, VIA TERRA E VIA CIELO,

IN GROTTA E TUNNELS, VULGANI E GIUNGLA,

MA DALLA TUA HAI UN FORMIDABILE SIOUX AH-23,

UN ELICOTTERO D'ATTACCO AD ALTA TECNOLOGIA

ED UN CARRO ARMATO DI NUOVA GENERAZIONE T1.

AVANTI ALLORA, LIBERA LA TERRA DA QUESTI OSPITI

SGRADITI E GODITI UNA SCARICA

DI ADRENALINA GARANTITA!

CD-ROM



MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

IBM PC 100% COMP., 90 Mhz
PENTIUM, MS-DOS 5.0,
WINDOWS 95, 16 MB RAM,
40 MB LIBERI SU HD, LETTORE
CD-ROM 2X, SCHEDA GRAFICA
VESA COMPATIBILE.
CONSIGLIATO: 133 Mhz PENTIUM,
16 MB RAM, 110 MB LIBERI SU HD,
SCHEDA VIDEO PCI BUS, JOYSTICK,
SOUNDBLASTER 16/AWE 32.

Numero Verde
167-821177

£ 79.900

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



DEP. TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



Ne è passato di tempo, eh? Pensare che tutto era iniziato per colpa di un mago imbecille con l'hobbie del volo spaziale... che gli Dei se lo pigliano!

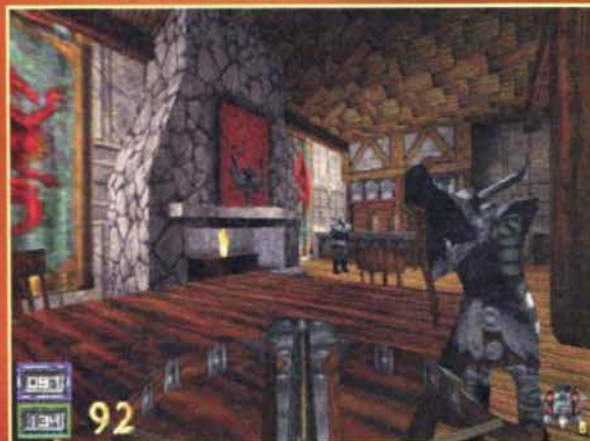
Ah, scusate, non mi sono nemmeno presentato: mi chiamo Themedefbies e sono uno dei Saggi di Mur,

palla di vetro, rubata tempo addietro al Gigante di Cristallo della Montagna Sacra (non so se avete capito il leggero doppio senso), tentando di concentrarmi sulla Valle delle Vergini Disinibite, captai per errore un segnale, una predizione che narrava di una terribile catastrofe che si sarebbe abbattuta sui



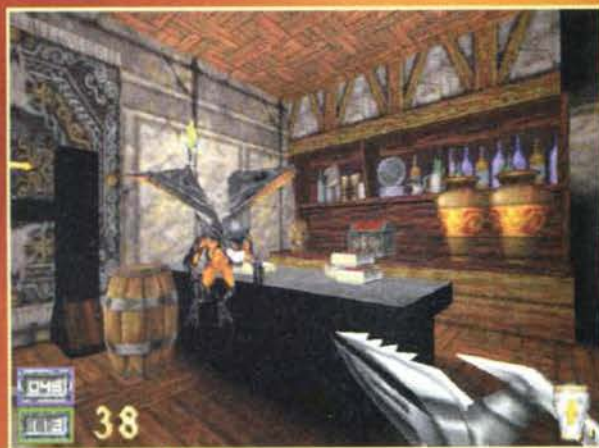
In Heretic li si poteva trasformare in galline, in Hexen fu la volta dei maiali, ora finalmente abbiamo messo

le mani sul bastone dell'Ovinomante... Quest'inverno maglioni di lana per tutti: offro io!



Primo luogo fantasy per Antonomasia: la locanda. Il fatto di potersi riparare dietro alle colonne o ai tavoli vi sarà molto utile per avere la meglio su questi cafoni.

Hexen 2 è un RPG, spero non ve lo siate dimenticato, perciò eccovi la mia scheda con tanto di abilità guadagnate mietendo anime in quantità.



Secondo luogo fantasy per Giuseppina (amica di Antonomasia): il negozietto. Quello svolazzante deve essere il commesso, "Scusi, mi servirebbe un metro di corda e allora mi chiedo se..." Zack!!!

o meglio, l'ultimo dei Saggi di Mur... già, prima eravamo in due, ma poi il mio compare Ciapalautobus è morto in circostanza misteriose, sapete com'è: l'alcool e un doppio lavoro come "mangiatore di fuoco" non legano molto. Ad ogni modo sembra che ora tocchi a me raccontarvi quello che sta succedendo in questo nostro piccolo mondo, Thyriion se preferite. Tutto accadde poco più di un anno fa: grazie alla mia

Ancora il primo gruppo di livelli, quelli che potete anche giocare nel demo. In questo caso siamo nel cortile di una chiesa e, oltre a una strana campana, non sembra esserci altro... (Con voce diabolica) Sto mentendo, bua-zuazuz!



nostri amati continenti: l'arrivo dei quattro cavalieri dell'Apocalisse! Inizialmente pensai a qualche scherzo da parte di uno dei miei Saggi confratelli ma poi, ricordando di essere l'ultimo e di aver tolto le palle di vetro dai cadaveri degli altri (che avventura fu quella...), misi da parte l'idea e lentamente finii per

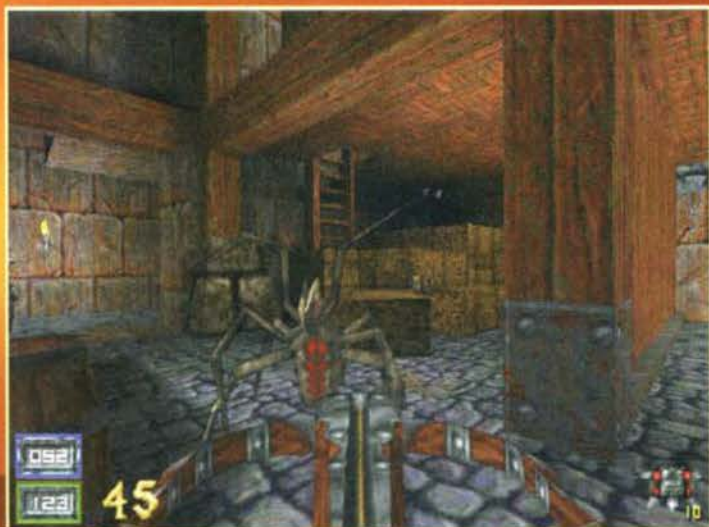
Il giardino di Medusa, regno di Septimus. La simpaticona si sta avvicinando per fare amicizia e il mio guerriero è uno che normalmente fa perdere la testa alle donne...





credere io stesso alla visione... A questo punto, i più scettici tra voi potrebbero obiettare sull'effettiva efficacia del mio strumento, per quanto mi riguarda non posso che sostenerne la validità dicendo che lo scorso anno prevedi che la Juventus avrebbe vinto lo

lo del creato, il terzo di una triade di fratelli sfuggiti dall'oscurità al di là dello spazio... Eidolon, l'ultimo dei Serpent Raider < Rumore di tuono lontano >!
Così, intrappolato da questa storia, pericolosa ma al tempo stesso affascinante quanto una delle Vergini Disinibite dell'omonima Valle, iniziai a fare indagini sugli altri due debosciati fratelli del suddetto Eido-



scudetto... qualunque cosa esso sia. Ma torniamo a noi. Secondo le mie visioni, le lande di Blackmarsh, Mazaera, Thysis e Septimus sarebbero state attaccate da questi quattro demoni e rese schiave grazie ai loro eserciti di Golem e creature mefitiche. Il bello è che sentii anche che c'era qualcosa di molto più potente nascosto dietro a queste quattro presenze: un'entità capace di viaggiare attraverso la quarta dimensione e raggiungere ogni ango-



Il mio Negromante ha appena trovato questo simpaticissimo tomo di "Schegge d'Osso" (la terza arma), sarebbe il caso di provarlo e la guardia appostata lassù mi sembra proprio un bel bersaglio.

Incredibili, questo è l'unico aggettivo adatto per definire i quattro cavalieri dell'Apocalisse. Questo qui è Carestia ed è solo il primo del gruppo. A parte le animazioni superbe, dovrete vedere come cavolo pestano.



Mulino Bianco, trallalla trallallà...

Ora un piccolo segreto, il mio tallone d'Achille: ho una fifa matta dei ragni, e con la sfortuna che ho ne ho appena beccato un gruppo nascosto al calduccio del fienile.

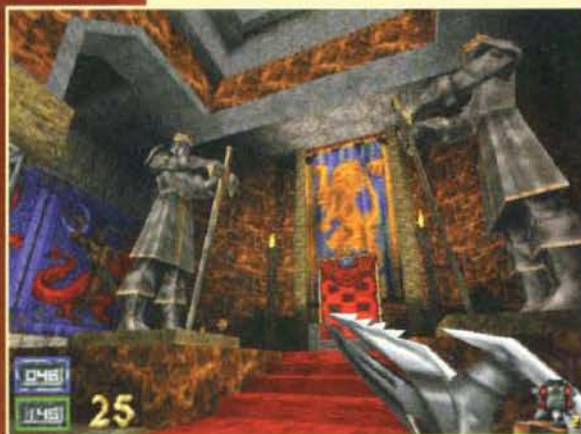
Ion. Ne vennero fuori due nomi: D'Sparil e Korax, a cui, millenni or sono, venne affidato

il compito di conquistare altrettanti pianeti... Il destino non fu però generoso con questi due mattacchioni ed entrambi trovarono pane per i loro denti: D'Sparil venne affrontato e sconfitto da un singolo elfo della razza dei Sidhe (Cronache di Heretic), mentre Korax cadde sotto ai colpi di tre eroi senza macchia e senza paura (Baratus il guerriero, Parias il chierico, e Daedolon il mago; Cronache di Hexen). Questi fatti, uniti alla mia solita fede incrollabile, mi hanno fatto supporre che, se già in altri mondi qualcuno era riuscito a liberarsi dei primi due Serpent Raider, allora ci poteva essere una speranza anche per Thyrior. Magari potevo proprio essere io quella speranza, ma ahimè, dopo aver ordinato per posta tutta la serie a fumetti di Dragon Ball (così, giusto per vedere d'imparare qualche mossa segreta...) e non averla ancora ricevuta, ho preferito allargare il mio invito a qualcuno di voi là fuori, qualche giovane avventuriero con tanto tempo libero e tanta voglia di visitare posti

Un Golem! Vogliate notare alle sue spalle la simpaticissima camera arredata con gusto e sapienza da un vero macellaio.



Hello... c'è qualcuno in casa?



esotici...

Ho voluto realizzare dei volantini di mio pugno che ho poi provveduto a distribuire un po' ovunque, si accettano paladini, crociati, negromanti ed anche ladri, l'importante è che si abbia il diploma della Sacra Scuola Media di Okuto o quanto meno quello della Nanto... ma non è detto che alla fine non possa soprassedere a 'sto fatto (a questo punto vi rimando al box sui personaggi che vi permetterà di capirne le particolarità da Gioco di Ruolo. NdFBS).

Le cose stanno così: ognuno potrà avere con se una sola arma, una caciotta dolce e un po' di pane, il resto lo potrete trovare là: dalle armi speciali (anche se al massimo il vostro zaino ne potrà contenere 4) ai gadget più disparati. Oltre a ciò, come certamente saprete, esiste una particolare forma d'energia magica chiamata "Mana", che funziona da "munizione" per le armi che si usano in giro per il pianeta, siano esse spade, bacchette, ordigni esplosivi o aspirapolvere (letali per lo sporco impossibile). Essenzialmente vi sono due tipi di mana: il blu e il verde; il primo è ben più limitato e servirà per quelle meno potenti (io lo uso per il mio rasoio elettrico), mentre il



Appena entrati nel Tempio di Nefertum sono due le cose che saltano all'occhio: tutto quanto è crollato e un Golem ne è stato la causa... Dov'è Lara Croft?

secondo è ottimo per ogni occasione. Alcuni esperti sostengono che in giro vi sono armi che sfruttano entrambe le energie al tempo stesso, ma io, che non sono nato ieri, non credo che ciò possa essere vero; infatti se le due forme verde e blu fossero unite, l'energia che si sprigionerebbe sarebbe così potente da far finire un nemico in pezzi come se fosse fatto di poligoni accelerati per chip grafici 3DFX... qualsiasi cosa voglia dire.

Una cosa è certa: visto i posti che dovrete visitare, un'arma del genere vi sarebbe comunque utile... Ah

già, non vi ho ancora parlato di questi posti. Come ho già detto saranno quattro, ognuno difeso da una barca di mostri e, dulcis in fundo, da uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse, nell'ordine: Carestia, Morte, Pestilenza e Guerra.

La prova che vi appresterete ad affrontare non sarà comunque composta da una semplice serie di livelli da superare in sequenza (come in Quake, Duke e ogni altro gioco 3D), ma, così com'era capitato nelle prime Cronache di Hexen, ogni "mondo" sarà una combinazione di livelli costantemente collegati da

Uno stralcio della presentazione, dove il solito vecchio saggio del villaggio (quello che normalmente in Ken veniva sempre ucciso dai cattivi per essere saltato fuori lamentandosi) sta facendo un riassunto delle puntate precedenti.



Qualche volta avrete la possibilità, salendo su delle apposite piattaforme, di controllare armi ben più potenti di quelle nel vostro arsenale. Questa Balista è solo un esempio e la torre là in fondo è già un rudere...

teletrasporti, un'insieme di locazioni che potranno essere visitate in più battute quando più vi aggrada. Questo fatto, vedendo l'impostazione RPGistica della storia, è a dir poco utile: una chiave o un

HEY, MA SEI PROPRIO UN PERSONAGGIO!

LADRA: In assoluto il mio personaggio preferito. La sue caratteristiche principali sono la destrezza e la possibilità di muoversi senza fare rumore. Continuando a uccidere i nemici, l'esperienza vi farà guadagnare delle abilità davvero grandiose: per prima cosa la possibilità di divenire invisibili se ci si pone immobili in un'area buia (grandiosa in doppio) e poi il cosiddetto Backstabbing, un colpo speciale che potrà essere fatto qualora si riesca a

giungere alle spalle del nemico senza che esso se ne accorga... la nostra ladra estrarrà il suo pugnale e glielo ficcherà tra le scapole facendogli un danno quattro volte superiore al normale.

Le armi a disposizione sono un Katar (lo strano pugnale che potete vedere in parecchie foto qui in giro), la balestra a tre dardi (mana blu), le granate (mana verde) e il mitico Bastone di Set (entrambi i mana): un'arma con la quale potrete sfere energetiche o, lasciandola caricare tenendo il pulsante premuto, devastanti scarabei dorati.



PALADINO: Il primo degli allegri eroi che potranno essere selezionati altri non è che un guerriero che adora affettare la gente, l'ideale per iniziare a gironzolare per Blackmarsh. Protetto dal Dio Kravnos, divinità dell'acqua e della guerra (battaglia navale?), i suoi punti forti, oltre alla simpatia e al buonumore, sono la possibilità di resistere molto più del normale in acqua e, a mano

mano che guadagna esperienza, fare sempre più danno nel corpo a corpo. Oltre a questo, qualche volta può capitare che sul punto di morte, invece di cadere al suolo per il colpo fatale, guadagni forza e diventi un invincibile Berserker assetato di sangue... non vi basta?

Le sue armi sono i suoi guanti chiodati, la mitica spada Vorpai (potenziata da mana blu), un'ascia che potrà essere addirittura lanciata (mana verde) e il Purificatore (entrambi i mana): un affare inizialmente diviso in due parti che produce schegge di fuoco esplosive.



CROCIATO: Un uomo di fede, un'inarrestabile macchina di morte sostenuta solo dalla credenza religiosa riposta nel suo Dio: San Carlo, protettore delle patatine in sacchetto. Nonostante il crociato non sia uno dei personaggi più potenti, le sue caratteristiche e abilità che col tempo si potranno guadagnare lo rendono un avversario da non prendere sotto gamba. Dal terzo livello d'esperienza il Crociato sarà in grado di curarsi: durante i combattimenti, quando meno ve l'aspetterete, vedrete la sua energia salire di botto. Come se ciò non bastasse, ogni tanto, uccidendo un nemico potrete vedere apparire una sfera che, una volta presa, aumenterà la vostra potenza per qualche istante, facendovi assorbire le peculiarità del nemico ucciso.

Le armi a disposizione, oltre al martello da guerra col quale inizierete l'avventura, saranno la Mazza dei Ghiacci (mana blu), con la quale trasformerete i mostri in statue, il Bastone della Meteorite (mana verde), capace di lanciare pietre in ogni dove, e il Lightbringer (entrambi i mana), un affare inizialmente diviso in due parti che lancia un raggio di luce in grado di rimbalzare su pareti e friggere il nemico... davvero spettacolare da vedere.



NEGROMANTE: Poteva forse mancare il mago? Certo che no, perciò eccovelo nella sua nuova veste. Nonostante la sua debole costituzione, i poteri del Negromante sono tra i più potenti che vi possano essere. Non appena ucciderete un nemico nei panni di questo personaggio, vedrete apparire una sfera di pura energia, la cosiddetta Soul Sphere. Non appena la prenderete, alla

vostra esperienza verrà aggiunta quella del fello che ha osato contrattaccarvi, un fatto che farà aumentare ancora di più la vostra schizofrenia congenita!

Le armi a disposizione sono la falce, con la quale potrete addirittura succhiare energia a colui che colpirete, l'incantesimo dei Dardi Incantati (mana blu), quello dei frammenti d'Ossa (mana verde) e, dulcis in fundo, il Raven Staff (entrambi i mana), l'arma composta da due parti capace di focalizzare l'energia psichica dell'usufruttore di magia in un torrente di fuoco.





oggetto specifico di cui potreste necessitare per dis-serrare una porta potrebbe non trovarsi nello stage in cui è presente il lucchetto o la porta stessa, quindi non dovrete solamente andare in giro ad annientare nemici nel modo più sanguinoso, ma dovrete anche usare la testa in modo da superare i molti enigmi e ricordare cosa vi state lasciando dietro... Esempio: Blackmarsh, la culla della civiltà medioevale da cui partirete, sarà composto dal villaggio dei contadini, dal castello del Re, dalle stalle del palazzo, dai giardini e via di questo passo; voi potrete gironzolare come meglio credete e nel contempo raccogliere informazioni e oggetti che verranno poi usati automaticamente quando servirà... chiaro?

Bene, andiamo ora avanti con la geografia. Dopo Carestia, che andrà eliminato a Blackmarsh, sarà la



In questa camera di mummificazione credo che qualcosa stia andando nel verso sbagliato; o quegli scorpioni sono imbalsamatori travestiti oppure io sono nei guai... Ok, sono nei guai!

I fedeli del culto di Anubi mi stanno dando un caldo benvenuto. Oltre a potervi colpire con dardi magici, i sacerdoti potranno lanciare fiamme modello "Gru Rossa di Nanto", la cosa bella è che voi potrete smontarli pezzo per pezzo mirando a gambe e braccia...

L'ennesimo sacerdote di Anubi è venuto a salutarvi. Sicuramente deve aver sentito l'odore di Ciappi: me ne porto sempre dietro una confezione per ogni evenienza...



Il Tempio di Horus, la prima meta dell'egiptico mondo di Thysis. Non so voi ma io sto già iniziando a telefonare ad Asterix... mi ricordo che l'ultima volta se l'era cavata egregiamente con Cleopatra e soci.



volta della Morte, annidata tra i templi sumeri di Mazaera; vi sarà poi Pestilenza a Thysis, nell'antico Egitto, e Guerra, nella romanica Septimus. Badate bene che solamente colui che uscirà illeso da tutti e quattro questi luoghi potrà poi arrivare al cospetto di Eidolon, l'ultimo ostacolo per ottenere la pace su Thyron. So che detto così il tutto potrebbe sembrare molto difficile, quasi impossibile, ma sono certo che con un po' di perseveranza e con l'esperienza che ognuno guadagnerà procedendo con il cammino, le cose miglioreranno molto, risultando quasi ridicole alla fine dell'avventura... o almeno questo è quello che mi ha raccontato un bambino di legno col lungo naso che, durante una trasmutazione in merluzzo, ho trovato nella pancia di una balena... Non mi resta molto altro da dire. E' con mano incerta e con cuore gravido di pioggia dunque, che lascio la mia penna su questo freddo tavolo di marmo. Il futuro, a dispetto della mia palla di vetro, è ancora incerto, e col



H A R D W A R E

Per far sì che Hexen 2 parta senza problemi (almeno in bassa risoluzione), dovrete avere almeno un Pentium a 90MHz con 16-32MB di Ram, un centinaio di MB liberi in Hard Disk, SVGA, un CD-Rom 2x (tanto verrà usato solo per i brani musicali) e tutto quello che normalmente c'è in un computer: tastiera, monitor, mouse, cavi, cavetti, viti, ragnatele e polvere. Se però volete iniziare a giocarlo in alta risoluzione, allora sarebbe il caso di possedere un P133MHz con 32 MB di Ram.

Hexen 2 riconosce di default schede accelerate con chip 3DFX e pertanto, semmai ne possedete una (consiglio a tutti di prenderla... è stato uno dei migliori acquisti che abbia fatto negli ultimi anni), non avreste il problema della configurazione minima sopra descritta, visto che già con un semplice P100 riuscireste a godervi il gioco a 65.000 colori in alta risoluzione (640x480) senza il minimo rallentamento, a parte quelli causati dal buffer del sonoro (vedi commento).

tempo sono sicuro che non riuscirò nemmeno più a vedere RAI 2. Comunque vadano le cose, la mia preghiera e la mia benedizione saranno sempre con coloro che decideranno di affrontare la sfi...

<Drilling>

Ops, scusate, suonano alla porta.

Hey, salve postina. Wow, è arrivato il pacco coi fumetti di Dragon Ball! Benissimo...

Scusi, ma noi ci conosciamo? Mi ricorda tanto qualcuno... Mmmm... Haaaaa, il Gigante di Cristall... SCRUNK!

FBS

PC

Anche Quake è andato. Dopo un anno era logico attendersi qualcosa capace di detronizzare il mega successione ID (almeno nel campo dei giochi in vero 3D... sapete che Duke Nukem mi rimarrà sempre nel cuore) e a quanto pare quel "qualcosa", ancor prima degli attesi Unreal & Co., è Hexen 2. Il normale motore del "vecchio" Quake è stato rinnovato e arricchito con qualche opzioncina in più, dai movimenti dei personaggi, molto più realistici, fino ad arrivare alla caterva di roba che si potrà spaccare. L'impostazione da RPG nasconde qualcosa che anche coloro che hanno odiato Dark Forces o il primo Hexen, non faticeranno a definire intripante: il fatto di dover spaccare teste o impallinare a dovere tutto ciò che si muove passa in secondo piano lasciando il posto ad una maggiore interattività con ciò che vi circonda; non basterà cercare chiavi o pulsanti, ora si potrà gironzolare per il paese spaccando tavoli e armadi alla ricerca di oggetti da sfruttare per dei veri e propri enigmi d'avventura grafica, senza dimenticare però che lì intorno vi sono tante creature brutte e cattive (la solita scusa per massacrare senza pietà... che bella la vita, hihihì).

Tecnicamente siamo dunque su standard piuttosto alti (dovreste vedere i mostri di fine livello). Azzeccata l'idea di diversificare ogni personaggio fornendogli poteri speciali, soprattutto per il doppio, anche se il fatto di avere solamente 4 armi per ciascuno mi è sembrato un po' limitato (e non uscite fuori con storie del tipo: "Sì ma alla fine sono 16!", io ne voglio USARE 16, non sapere che ci sono potendone sfruttare solo 4 per volta!). Una cosa che invece non è assolutamente limitata è la fantasia di coloro che hanno ideato i 25 e passa livelli: tutti molto belli, soprattutto quello romano e quello egizio che riesce a battere il Mission Pack n.2 di Quake in quanto a spettacolarità e complessità.

Che dire poi del sonoro? Sia i brani midi che quelli su CD (16 tracce) ricalcano un po' lo stile del primo Hexen, con remix azzeccati e musiche d'atmosfera ideali per una serata in compagnia della strega Bachea e un paio di mummie; per quanto concerne gli effetti sonori ecco le note dolenti... Nonostante i suoni siano incredibilmente realistici, gran parte delle volte il loro buffer è da hard disk, in altre parole qualche volta l'azione rallenterà a causa del caricamento di un'esplosione, di una freccia che parte, etc. (a meno che non abbiate più di 32 MB di RAM). Certamente non basta questo per rovinare il tutto, comunque è un peccato che non si sia potuto fare qualcosa per evitarlo.

Insomma, come avrete capito il mio giudizio è più che positivo: se siete degli amanti di questo genere di giochi, vi piacciono gli RPG fantasy e non avete paura di perdere la testa per qualche enigma (qualcuno ha messo a dura prova anche me), tuffatevi a testa bassa perché Hexen 2 reincarna ciò che avete sempre voluto, se invece quello che cercate è solo violenza allo stato puro e il sangue (non che qui non ce ne sia), armatevi di martello e disintegratevi l'alluce del piede: per Quake 2 manca ancora parecchio.

Ah, per chi dissentisse sul voto, magari credendo che quello di Hexen 2 equivalga a quello di Quake, posso dire che tra i due vi è più di un anno di differenza: un 94 di adesso vale senz'altro di più di un 94 di allora. Aloha!

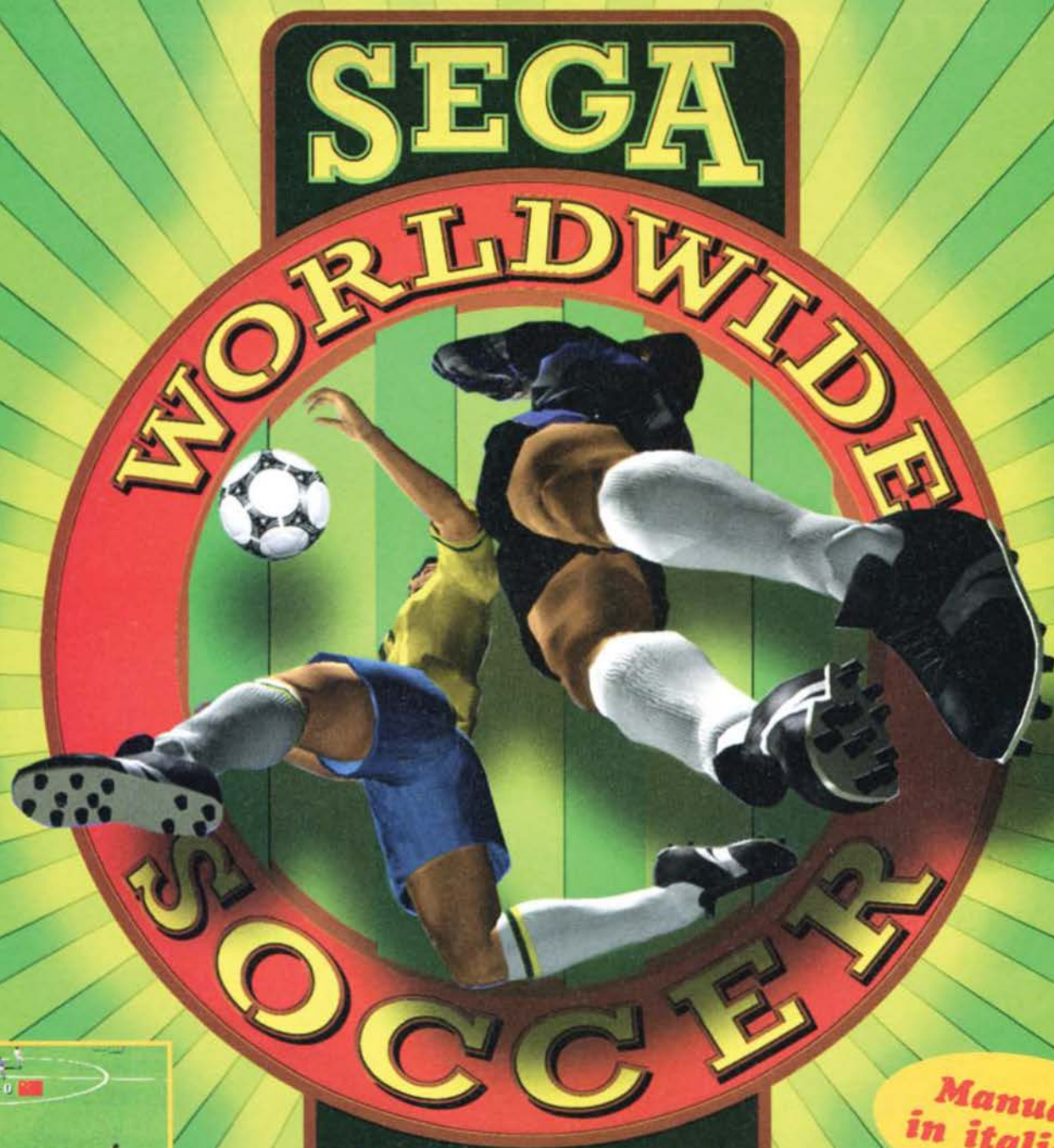
PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

94

GLOBAL

SEGA™ PC

*Non è mai stato così divertente
giocare a calcio*



*Manuale
in italiano*

Per Windows® 95

By Infomaster

Shadow Warrior

**LOTTARE PER LA VITA PUO' ESSERE...
...MOLTO DIVERTENTE!!**



MANUALE

IN ITALIANO

CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 90 Mhz O SUPERIORE,
16 Mb RAM, LETTORE
CD-ROM 4X, SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE, VGA 256
COLORI O SUPERIORE,
DOS 6.2 O SUPERIORE.

£ 99.900

EIDOS
INTERACTIVE



LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Numero Verde
167-821177

DARK EARTH

"Il mondo antico, l'epoca dorata del Prima, cominciò a finire con il Grande Cataclisma. Il nero fuoco venuto dal cielo inghiottì la terra, questa si aprì e il mare la sommerse. Le Città di Luce elevate dagli antichi ritornarono polvere e le Tenebre invasero il mondo per sempre. Allorché le coppe piene

della collera divina ebbero finito di vuotarsi sul nostro mondo, gli eletti risparmiati dal Sole-Dio si rialzarono nel mezzo del caos. Guidati dalla loro fede, partirono alla ricerca d'una terra tralasciata dalle Tenebre, dove la vita potesse rinascere..."

Così si apre questo primo titolo della Kalisto Entertainment, neonata software house francese che con Dark Earth per PC, ma senza dimenticare l'imminente Nightmare Creatures (Playstation e PC), si sta lanciando prepotentemente nel mondo videoludico. La spettacolare introduzione e una tonnellata di materiale di riferimento allegato ci fanno capire

come, all'inizio del terzo millennio, una gigantesca cometa sia passata estremamente vicino alla Terra, lasciando cadere migliaia di enormi meteoriti che si sono andati a schiantare su tutta la superficie del pianeta, senza che l'uomo potesse fare alcunché. Ovviamente, il cataclisma che ne conseguì ebbe proporzioni catastrofiche. Prima di tutto, i sopravvissuti furono ancora meno



di quelli che resisterono al virus che, ne "L'Ombra dello Scorpione" di S. King, aveva sterminato il 95% della popolazione mondiale. Ciò sia a causa degli effetti immediati delle spaventose esplosioni, che rasero al suolo la grandissima maggioranza dei centri abitati, sia per l'incredibile mutazione del clima terrestre. Il cielo divenne infatti una cappa di polvere nera, impedendo al Sole di portare

quei benefici di cui la Terra aveva goduto per milioni di anni. L'aria, gelida, era talmente spessa da impregnare i polmoni prima di cristallizzarsi sulle labbra screpolate di chi la espirava. La fotosintesi era un termine il cui significato andò perduto nei bagliori di qualche ricordo... Tutto era avvolto da una tenebrosa nuvola di smog, la quale consentiva una visibilità che raramente superava il mezzo chilometro. Nel corso degli anni morirono a milioni: piante, animali, uomini... Solo i più forti seppero adattarsi.

Per ciò che riguarda le piante, solo quelle che avevano bisogno di poca luce ce la fecero: alcune alghe, licheni e funghi (che non contengono clorofilla), e alcune specie di colore scuro che, andando dal marrone al nero, contribuirono alla sinistra aria di desolazione dell'Oscurato, termine con il quale gli abitanti di Dark Earth definiscono quelle aree che nella realtà del gioco sono disabitate per il 98%. Ciò ha naturalmente provocato il caos nella catena alimentare, causando la morte di decine di milioni di grandi erbivori, come cavalli, bovini ed elefanti; dei carnivori, a causa dell'incredibile scarsità di prede, e degli onnivori che, se a rigor di logica dovevano essere



Eccoci nella stanza del Preposto Dhorkan. Abbiamo appena finito di ricevere i primi ordini della giornata ed è giunto il momento di andare a montare di guardia...

Un'interessante inquadratura di una splendida fanciulla che sta ultimando le prove per il suo spettacolare show. Su Dark Earth le bellezze, per lo meno, non mancano.



Il "papi" è a stretto colloquio con la Grande Predicatrice Lory, e le sta passando qualcosa di strano. Più avanti nel gioco si capirà di cosa si tratta e, statene certi, vi servirà per poter "accedere" in una certa cripta...

...E, a quanto pare, ha deciso di passare un po' della sua carica pure a noi. Tranquilli, comunque, non sarà certo una leggera scossa a metterci fuori gioco.



DARK EARTH

quelli forse messi meglio, dovettero comunque fare i conti con la fame, il freddo e le malattie. Stessa sorte toccò comunque a molti fra uccelli, primati e roditori. Rimasero così a pullulare parecchie specie di insetti, aracnidi, scorpioni e nuovi, vari, esseri mutanti temuti per le loro punture velenose.

Come detto precedentemente, a distanza di anni solo i più forti sopravvissero, ma a causa delle condizioni impervie furono costretti a mutare stile di vita; e tra questi, naturalmente, c'era anche l'Uomo. Ci vollero alcune generazioni perché i pochi baluardi di speranza e civiltà si aggrapparono nuovamente alla vita. In poche zone, dove miracolosi raggi di luce perforavano il manto nero del cielo, i superstiti, nomati poi dai loro discendenti "i Marciatori", costruirono delle piccole città fortificate che chiamarono Stalliti. Qui essi ripresero nuovamente coscienza del fatto che il giorno seguiva alla notte. Cominciarono a indagare tra le loro memorie per cercare di comprendere e utilizzare i strani marchingegni salvatisi dall'era antecedente il Grande Cataclisma (il Prima) e, soprattutto, si dedicarono anima e corpo al culto della loro unica grande divinità: il Sole



Ecco tre fantastici primi piani del nostro eroe nei tre differenti stadi in cui si ritroverà nell'arco di questa vicenda: prima della cura, dopo l'avvelenamento e quando il livello di contaminazione raggiunge il culmine. A dire il vero, ci sarebbe un'ulteriore metamorfosi, ma è meglio che non ve la mostri, per non scioccarvi ulteriormente. E poi, fino al livello tre siete ancora in gioco, se mai doveste raggiungere lo stadio finale, dite pure addio ai vostri sogni di gloria: game over.



Volete vedere la faccia di Thanandar versione mostro finale? Nooo? Beh, allora beccatevi in versione capo supremo delle creature dell'Oscuro. Quando lo dovrete affrontare alla fine, sarà ancora più cattivo...

per le Terre Oscure (o Oscuro che dir si voglia), spostandosi da uno Stallite all'altro, sfidando i pericoli, e spaventando la gente comune raccontando storie di amenità mutanti. Chissà poi se sono solamente inventate o c'è un fondo di verità... Venendo alle persone di una certa posizione, dicevamo dei Predicatori: essi non sono altro che sacerdoti di una certa cultura, i quali si dedicano giorno e notte allo studio del Prima e al culto del Sole-Dio (le varianti sul tema stavolta sono: Grande Solaar e Padre-Luce). I Guaritori, manco a dirlo, sono i medici di turno, mentre i Custodi del Fuoco, infine, sono l'unico corpo armato degli Stalliti e, guarda caso, il nostro protagonista è proprio uno di loro: Arkhan, figlio del Predicatore Rylsadhur (si scriverà così? Mah...).

Il gioco inizia una mattina come tante altre, con Arkhan che si risveglia, dopo uno strano sogno, nella propria camera all'interno della Caserma. Al suo

o, come lo chiamano adesso, Sole-Dio. L'aspetto religioso è forse quello che caratterizza maggiormente le nuove gerarchie politico-sociali. Persa infatti conoscenza di quanto fosse "tecnologica" l'umanità prima del cataclisma, il loro nuovo modo di vivere, basato principalmente sulla sopravvivenza, è fortemente condizionato dalla divisione tra il Bene e il Male, la Luce e le Tenebre, il Sole e l'Oscuro. Controllare, conservare e irraggiare la luce solare per proteggersi dall'oscurità che tutto avvolge è per loro la necessità primaria. Proprio per questo gli Stalliti sono circondati da mura, con mastodontici



A quanto pare, con la venuta dell'Oscurezza qualche creatura demoniaca è uscita all'aperto facendo una strage...

All'interno della caserma ci sono anche le cose più futili. Alle nostre spalle, una spettacolare fontana e alla nostra destra la riserva personale di Stohlh (un liquore a base di funghi) del Preposto Dhorkan.

E finalmente eccolo, in tutto il suo splendore: il Cuore di Luce!!! Sarà davvero la fonte della vostra guarigione? Beh, finendo il gioco, lo scoprirete...



Qui siamo all'interno del laboratorio del Ficcanaso Danrys, un nostro caro amico. Lui purtroppo è morto, ma posso giurare che non è stato Arkhan in un momento di follia...



portali a protezione da qualunque insidia possa venire dall'esterno e la stessa città è suddivisa in due sezioni: quella alta, in cui vivono i Predicatori, i Guaritori e i Custodi del Fuoco, e quella bassa, in cui risiedono i Ficcanaso, gli Allevatori e i Costruttori, vengono ospitati i Vagabondi e, naturalmente, scorrazzano i fuorilegge.

Giusto per mettere i puntini sulle i, va precisato che i Ficcanaso sono praticamente la gente povera che vive "arrangiandosi" alla bell'e meglio, gli Allevatori si occupano, appunto, di allevare i buoi e i maiali rimasti e i Costruttori di costruire qualunque cosa, dall'utensile all'abitazione, mentre i Vagabondi sono coloro che si rifiutano di vivere all'interno degli Stalliti e preferiscono viaggiare

fianco c'è la bella e dolce Kalhi (una Ficcanaso), amore della sua vita. Naturalmente, quest'ultima è lì come abusiva e se la beccano sono dolori. Ciò lo si apprende da una breve conversazione introduttiva che subito viene lasciata al vostro controllo, di modo che sarete voi a decidere se continuarla o meno. Guardandosi intorno è possibile apprezzare in battuta la raffinatezza dei fondali e la cura per i dettagli. L'impatto visivo di questo gioco è davvero notevole.

L'engine è una versione ampliata e corretta di quello, oramai classico, introdotto da Alone in the Dark quasi cinque anni fa. I fondali non sono altro che immagini 2D in alta risoluzione, figlie di ambienti reali studiati precedentemente a tavolino e immortalati da diverse inquadrature fisse. I personaggi,

invece, sono realizzati a poligoni, con varie tecniche di texture mapping e gouraud shading per aumentarne il dettaglio, e animati utilizzando probabilmente un sistema di motion capture. Non posso affermarlo con certezza, ma dato il livello di realismo dei movimenti, mi sembra alquanto improbabile che i grafici abbiano animato i personaggi "a mano". Analogamente, noterete che anche i controlli sono semplici ed efficaci: i dialoghi e le azioni (aprire, spingere, cercare, ecc.) si gestiscono tramite un solo tasto - la barra di spazio - mentre l'inventario, una volta chiamato a video, è suddiviso in due sezioni (armi e oggetti) e prevede tre pulsanti - uno per impugnare l'oggetto selezionato, uno per usarlo e uno per uscire senza fare nulla.

Tornando alla trama, dopo qualche secondo un Custode del Fuoco bussa alla porta: è venuto a chiamare Arkhan perché si presenti davanti al Preposto Dhorkan, il capo in persona nonché rompicatole di turno. Tagliando corto, dovrete vestirvi, prendere la spada e uscire. Dopo una breve conversazione col Custode di cui sopra, vi presenterete da Dhorkan che, rimproverandovi per il "solito" ritardo, vi assegnerà il vostro primo compito: andare a montare di guardia al Tempio, dove sta per iniziare una sorta di riunione. E qui iniziano i guai... Già, per-



Le tenebre sono calate sulla Città Bassa e noi ci siamo "imbruttiti" parecchio... ma il Ficanaso che abbiamo di fronte è messo ancora peggio.

Qui ci siamo appena addentrati nel covo dei Konkalti e, come si nota, a sbarraci l'accesso alla stanza di Sordos (il gran capo) ci sono un paio di scagnozzi (uno è imboscato sulla sinistra).



... ma a quanto pare le guardie non hanno bloccato il nostro cammino... E nemmeno quel grassone di Sordos ci riuscirà.

Una bella istantanea della caserma avvolta dall'Oscurità. Tra non molto qui non resterà più un granché...



ché raggiunta la postazione, assieme al vostro compagno di guardia, udite degli inquietanti rumori provenire dall'interno. A questo punto, parte la prima (se si esclude l'introduzione) di una lunga serie di spettacolari sequenze animate. Sfondando la porta, capite subito che la situazione è tragica. Un criminale pugnala un Predicatore senza alcuna pietà, mentre un secondo si sta avventando sulla Grande Predicatrice Lory (capo assoluto dei Predicatori). A questo punto, il primo ammazza il Custode del Fuoco che era con voi e vi dedica i suoi riguardi. Risultato? Comincia il combattimento numero uno. Uscendone vincitori (non è che ci voglia poi molto), parte la seconda sequenza animata, che forse faremo meglio a chiamare "prima barra bis", dato che è il proseguimento naturale degli eventi. Be', sta di fatto che riuscite a salvare Lory, ma ci rimettete in salute. Il criminale, anziché gettare la strana sostanza che aveva in mano sulla Grande Predicatrice, la butta sulla vostra faccia, contaminandovi. Le conseguenze sono disastrose. Successivamente, gli altri diranno che si tratta del "Male Oscuro", intanto voi, dal bel giovine baldanzoso che eravate (un po' villosa a dire il vero), vi siete trasformati in una sorta di mostro, con mezza faccia martoriata, la voce profondamente cambiata e il vostro aspetto in continua mutazione. Facile capire che la vita, da questo momento in avanti, sarà molto più ardua di quanto avete mai osato immaginare, dato che in tanti vi volteranno le spalle (senza contare quelli che vi assaliranno credendovi una creatura dell'Oscurità) e che qualcosa va fatto per cercare di guarire, oltre a scoprire chi ha attentato alla Grande Predicatrice e perché. Dopo questa delucidazione, bisogna tornare sull'interfaccia di gioco per spiegare alcune cose. Primo, in basso a sinistra c'è l'indicatore della salute. Il rosso all'interno del termometro segna il quantitativo della vostra energia, una volta a zero siete morti e avete finito di giocare. La parte esterna, quella che si colora di grigio scuro, indica il livello di contaminazione. Più cresce e più aumentano gli effetti del Male che vi sta divorando. Ciò compor-

terà una continua mutazione e, alla lunga, vi farà diventare un incrocio tra l'incredibile Hulk e Demon Hunter, ma più brutto e peloso e con il cervello di Ciop (avete presente lo scoiattolino scemo di Paperino?). Sentirlo parlare sarà un bijou: "io mica fare così", "brutto, cattivo, cattivo..." eccetera con un vocione da oltre tomba. Inoltre, va detto che, premendo Tab, potrete cambiare in un qualunque momento la modalità con cui agire: normale (Luce) o imbruttita (Tenebre). Ciò comporterà degli effetti notevoli sia sui dialoghi, sia sulle azioni vere e proprie. Per la serie "un altro fantastico bijou", è uno spettacolo vederlo prendere a calci qualcosa che non riesce a usare, grugnendo.

La trama, infine, rimarrà a grandi linee la stessa, ma potrà subire delle variazioni sia per quanto è appena stato detto, sia per il fatto che avrete piena libertà di azione o quasi, dato che, di fatto, potrete uccidere chi desiderate: vostro padre, la vostra fidanzata e via dicendo.

"Il futuro del pianeta è nelle mani dell'Uomo, una creatura fragile ed effimera, presa tra due forze in lotta tra loro, che vanno al di là della sua comprensione..."

Emanuele "SHIN" Scichilone

PC

Certo che come biglietto da visita non c'è proprio male. Personalmente, dati i tempi, preferisco gli engine un po' più

"spettacolari", vedi quello dell'imminente Nightmare Creatures (Tomb Raider doce), ma d'altro canto non si può avere tutto dalla vita. Gli aspetti positivi in Dark Earth abbondano, al contrario dei presupposti dell'ambientazione che sono, come dire, un tantino "neri". Trovo lo stile grafico particolare, accattivante soprattutto per gli esseri umani nelle sequenze animate, con questi sorrisi perfidamente diabolici. Sforza poi nel pieno dei miei gusti quando andiamo ad analizzare la cura dei dettagli, le ombre e le sfumature, che rendono, a mio avviso, perfettamente l'idea del post-olocausto (durante il gioco si scopre che il disastro l'hanno combinato sia i meteoriti, ma anche i missili nucleari che erano stati sparati per tentare di distruggerli). La trama è molto buona sotto ogni aspetto. Parte da un background estremamente curato, già valido per un gioco di ruolo (che esiste in Francia) e dei libri (in fase di traduzione, ma non penso per l'Italia), figuriamoci per un arcade adventure sviluppato dagli stessi che hanno creato questo "mondo". Giocando, dapprima si percepisce che l'intreccio si complica notevolmente (ma non fatemi dire di più!), e poi si nota che la trama si snoda in modo avvincente, articolandosi piuttosto a lungo e proponendo alcuni colpi di scena secondo me ben piazzati, anche se il finale di un gioco per computer è tutto fuorché imprevedibile. Concludendo, l'elevata qualità della realizzazione si rispecchia anche per ciò che concerne il sonoro: musiche d'atmosfera, bei dialoghi, effetti azzeccati. Che dire di più? Ah sì, la versione da noi recensita è in inglese coi sottotitoli in italiano, ma si vocifera di una possibile localizzazione piena.

H A R D W A R E

Di rigore almeno un Pentium configurato con Windows 95, ma la buona notizia è che anche su macchine di fascia bassa la velocità di aggiornamento si attesta sempre su livelli più che accettabili.

PRESENTAZIONE	●	94
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	
		GALEA

Radilog

di un

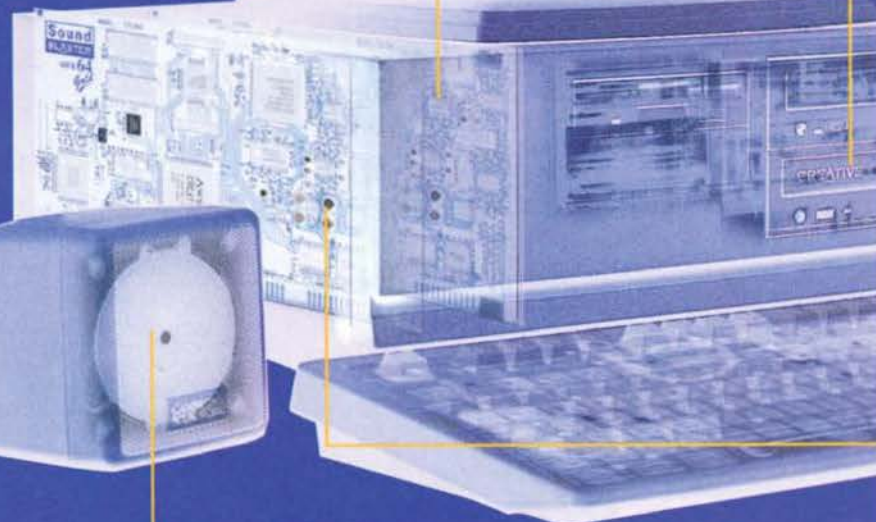
Presto disponibile

Graphics Blaster Exxtreme

Aggiungete alla massima qualità sonora anche le migliori prestazioni nel campo della grafica 3D. Questo nuovo acceleratore grafico vi farà scoprire velocità, realismo e qualità di immagine eccezionali.

Altoparlanti SoundWorks® CSW200

Ottenete il massimo dalla vostra AWE64 Gold con questo sistema a tre altoparlanti che garantisce la migliore qualità sonora disponibile oggi sui PC.



Trasformare il vostro PC in una travolgente stazione multimediale è semplice e conveniente grazie alla nostra combinazione vincente di soluzioni di alta qualità. Da sole o insieme, ognuna di esse lavora alla grande per darvi le esperienze più coinvolgenti. Se volete "rinfrescare" il vostro computer, scegliete le periferiche più "calde" del momento.



rafia computer perfetto

Kit PC-DVD Encore™ Dxr2

Entrate anche voi nella rivoluzione che il DVD rappresenta per film, giochi e spettacolo con la tecnologia che anticipa il futuro.

Sound Blaster® AWE64® Gold



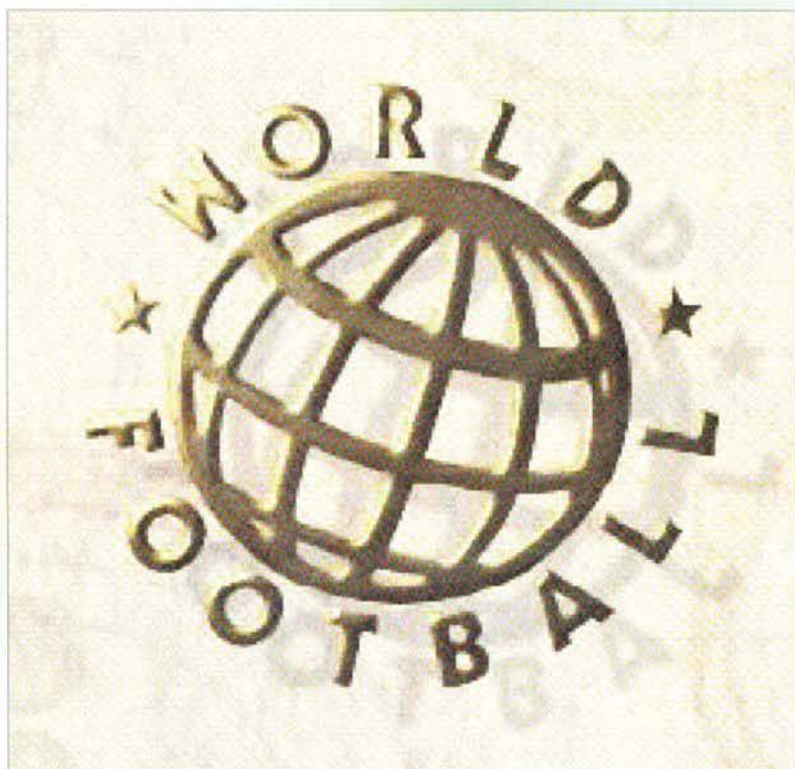
Lo dicono tutti i premi che ha vinto: la fantastica Sound Blaster AWE64 Gold è in assoluto la migliore scheda sonora per prestazioni e compatibilità. Se siete appassionati di giochi, vi porterà alle vette più alte del realismo sonoro con i suoi superlativi campioni SoundFont™ e la coinvolgente tecnologia

E-mu® 3D Positional Audio. Se siete musicisti di buon livello, vi permetterà di scatenare la vostra creatività con suoni di incredibile realismo, grazie alle sue 64 voci contemporanee e alla stupefacente qualità Wave-Table, finora riservata solo a costosi prodotti professionali. E in più, come tutti i prodotti Creative, le schede AWE64 (Gold e Standard) vi offrono la sicurezza di funzionare al meglio con il maggior numero di programmi, superando qualsiasi altra scheda sonora anche in compatibilità.



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM



"Er barcarolo vaaa... contro corentee... e quando canta l'eco s'arisentee..."



In qualsiasi momento di gioco potrete accedere al pannello delle opzioni premendo il tasto Esc. In questa sezione è possibile modificare numerosi parametri, come pianificare le sostituzioni o cambiare strategia.

Stiamo per disputare una partita amichevole. Dalle iconcine a sinistra è possibile settare le varie opzioni di gioco, a partire dalla lunghezza dell'incontro fino ad arrivare alle condizioni atmosferiche.

Perdonino i Padani questa citazione dotta, tratta da un celebre stornello capitolino, ma mi sembrava il miglior omaggio a un'Italia unita e a una software house che coraggiosamente, proprio come il barcarolo della romanza romanesca, rema un po' controcorrente proponendoci questo titolo calcistico. Giocando a World Football, infatti, non si notano poligoni, non si vedono texture, il campo non rotea, non "zooma", non ci vuole un patch per la 3DFx, ma è sufficiente una qualsiasi SVGA, dato che si tratta di un gioco in puro, purissimo 2D. E pensare che non serve neppure un PC con una configurazione che ancora deve nascere... roba da non credere, abituati come siamo a computer (e moto...) ninja. Del resto, il fatto di rispolverare il vecchio caro 2D non è che poi mi dispiaccia più di tanto, dato che alcuni tra i titoli calcistici che più mi hanno appassionato erano proprio a due dimensioni e i calciatori non erano composti da poligoni ma da piattissimi sprite.

Lasciando da parte virtuosismi programmatori e grafica all'ultimo grido, i game designer della Ubi Soft si sono maggiormente concentrati sulla pura giocabilità, fattore questo che in un prodotto del genere



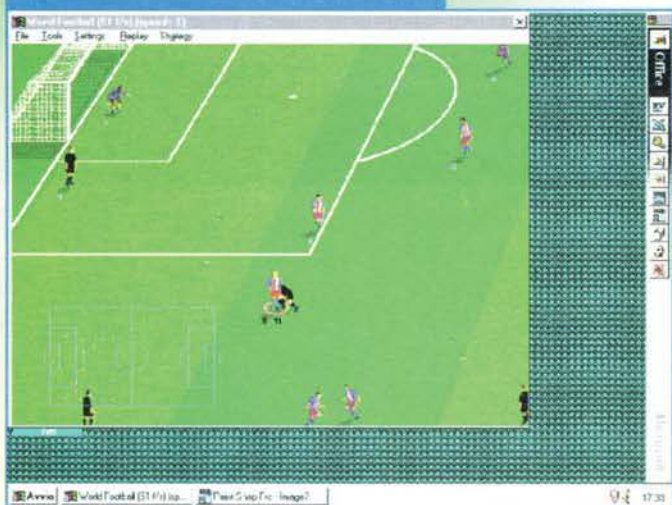
dovrebbe essere sempre la priorità assoluta. L'impostazione è decisamente arcade, tuttavia alcuni aspetti di carattere simulativo non sono stati trascurati, come per esempio i valori che caratterizzano i vari giocatori (non è che vengano rispettati molto sul campo, ma fanno scena...) o le condizioni clima-

tiche (solo pioggia o sole, ma dovrete vedere con quale differenza la palla viaggia sul campo nelle due opposte situazioni). Le competizioni disputabili sono le solite della partitella amichevole, del campionato (personalizzabile o standard), della coppa e del mini-torneo, per cui non mi dilungherò troppo sulla loro descrizione, dato che ne avrete già sentito parlare decine e decine di volte.

Quello che invece è in parte insolito è la possibilità di disputare incontri indoor a calcetto (moda lanciata recentemente da Fifa 97), altamente spettacolari e frenetici, dato che non esistono pause nel gioco (il campo, infatti, non è delimitato e anche se la palla finisce oltre le linee laterali o di fondo, non è dichiarata fuori: rimbalzando sulle pareti che circondano il rettangolo di gioco, torna in campo e la battaglia è pressoché continua).

La partita è nel vivo, peccato che il campo sia bagnato e che la palla non riesca a stare ferma...

Giocare in finestra non è il massimo dell'efficienza e l'unico vantaggio (alquanto discutibile) è di avere direttamente disponibile la riga dei menu a tendina.



Esistono tre visuali di gioco, o meglio tre opzioni di zoom, dato che la telecamera è sempre la stessa (quella laterale, idealmente piazzata sopra le tribune centrali). Escludendo la visuale più ravvicinata, la quale impedisce di vedere più di due o tre uomini per volta e rende la costruzione della manovra particolarmente difficoltosa, la scelta rimane tra la classica via di mezzo e una più curiosa vista da lontano. In quest'ultimo caso, anche se non si riesce a godere al meglio delle varie animazioni dei calciatori si ha comunque sott'occhio quasi tutto il campo e le azioni potranno essere eccezionalmente orchestrate. La vera bellezza di questo titolo, infatti, sta proprio nella cura con cui ogni movimento è stato riprodotto (340 frame di animazione per ogni calciatore) e nella possibilità di costruire il gioco. Certo, non ci troviamo di fronte a una giocabilità impressionante, soprattutto per la pratica necessaria a familiarizzare con i comandi,



Ecco una splendida rete segnata in una partita di calcio. Anche in questo caso il menu panchina è lo stesso, come analoghe sono le splendide animazioni dei calciatori.



Le opzioni di gioco verranno stabilite su questo taccuino. In ogni momento dell'incontro potrete comunque modificarle a piacimento.

La strategia in campo è come al solito fondamentale e, oltre ad assegnare ruoli e maglie, dovrete impostare l'aggressività e il tipo di gioco della squadra. La lavagna vi sarà utile compagna... a meno che non preferiate andare in campagna a sognare la... legna. LEGNA, ho detto LEGNA...

La partita sta per cominciare e i cori dei tifosi incoraggiano a gran voce i propri beniamini. Anche questi elementi coreografici (finalmente un campo di gioco con la pista di atletica attorno) fanno vedere il buon lavoro svolto dai programmatori della Ubi Soft



in apparenza semplicissimi, ma un po' ostici se siete dei palati fini e non vi accontentate di scodellare la palla in avanti sperando che qualche punta la butti dentro.

La completezza del database dei calciatori non è affatto male e sono presenti le squadre di ogni continente per un totale di 358 team, con più di 6000 calciatori memorizzati nel ricchissimo archivio. Inoltre, le squadre sono aggiornate a inizio campionato e, anche se si notano alcuni strafalcioni come ad esempio Capioli alla Roma, tutti gli appassionati saranno felici di apprendere che Vialli e Zola sono correttamente inseriti nel Chelsea e Rizzitelli nel Bayern Monaco. E' inoltre possibile editare e aggiornare nomi e ruoli, per cui i patiti del realismo "senza limitismo" saranno accon-



tentati.

Una volta tanto, il commento non disturba il gioco e fa piacere sentire sottolineate alla maniera degli speaker inglesi le azioni salienti. L'opzione di replay è completa, anche se soffre della mancanza di altre visuali (un po' come tutto il gioco).

P.S. Ma perché i programmatori PC che decidono di fare un gioco di calcio non danno un occhio a titoli che sembrerebbero stare su un altro pianeta, tipo Winning Eleven per Playstation o Perfect Striker per N64? Non credo che l'odierna tecnologia PC non sia in grado di gestire un prodotto del genere. Noi aspettiamo...

Du' Spaghi

PC

Come già ampiamente detto, World Football è un gioco contro tendenza, che snobba computer ninja e grafica 3D. Di conseguenza,

viene a perdere qualcosa in termini di spettacolarità pura e, anche se le animazioni dei calciatori sono ben fatte e la fluidità dei movimenti e dello scrolling del campo è notevole, la prima impressione che si ha vedendolo girare è che si tratti di un gioco di un paio di anni fa.

Bisogna comunque riconoscere che la tecnica del Rotoscoping, quella utilizzata dai programmatori per gestire le routine grafiche e le animazioni dei calciatori, svolge egregiamente il suo dovere e spesso si rimane estasiati dai gesti atletici dei giocatori. E tutto ciò favorisce il divertimento e la giocabilità.

Assieme alla longevità, infatti, il fattore divertimento e immediatezza è stato quello che i programmatori hanno o avrebbero tenuto in maggior considerazione. In realtà, il giudizio è a mio avviso un poco più complesso, in quanto l'obiettivo è stato raggiunto solo in parte, soprattutto a causa di una gestione del sistema di controllo perlomeno migliorabile.

Innanzitutto siamo tornati al fantomatico "effetto colla", grazie al quale i giocatori possono procedere per chilometri con la palla incollata al piede ed esibirsi in dribbling tanto ubriacanti quanto irreali (è vero che così il controllo è più semplice, ma una via di mezzo tra il pallone colla e quello saponetta sarebbe stata perlomeno più realistica...). Inoltre, il sistema che governa tiri e passaggi, come già detto in ambito di recensione, si presenta un pelino ostico se si cerca il tocco di fino, per cui la costruzione del gioco non ne giova di certo. Peccato, perché sia la visuale, sia le dimensioni del campo e la non eccessiva frenesia avrebbero invece permesso di sviluppare meglio la manovra.

Un altro neo a mio avviso insostenibile in questo genere di giochi è il fatto di poter segnare sempre e comunque da determinate posizioni del campo. In Sensible Soccer (che ricordi... che gran giocone... ma dove sono finiti i Sensible? Stanno preparando l'evoluzione aggiornata alle tecnologie attuali del loro calcio: stupore...) bastava scoccare una fucilata dal vertice dell'area, in Fifa bastava tirare appena entrati in area, anche senza dare alcuna direzione, e in questo World Football è sufficiente mettersi davanti al portiere prima del rinvio per far rimpallare la palla in rete. Disgustorama.

Il livello di difficoltà non mi è sembrato molto elevato e non fatterete molto a vincere campionato e coppe. In particolare, i portieri sembrano dei veri beoti e spesso i goal fioccheranno da tutte le parti. Tuttavia, nonostante queste peccie, mi sono divertito abbastanza con questo titolo, sia per le animazioni davvero ben fatte, sia per la completezza del database sui calciatori. Graficamente carino, ritengo fermamente che questo World Football possa essere considerato come un importantissimo primo passo verso il ritorno ai giochi di calcio 2D e se alla Ubi soft non si daranno per vinti, presto ne vedremo delle belle. L'81 finale vale un incoraggiamento.

H A R D W A R E

Per giocare tranquillamente a World Football avrete bisogno di un Pentium 60 equipaggiato con 8MB di Ram, lettore CD a doppia velocità e scheda sonora compatibile. Windows 95 completa poi i requisiti di sistema.



Sconto
20%

PRENOTA IL

SCONTO DEL 20% SU TUTTE LE NOVITÀ IN PRENOTAZIONE



Saremo presenti
in SMAU '97
da giovedì 2
a lunedì 6 ottobre 1997,
ore 10 - 19, pad. 11,
stand M13 e L12

RICHIEDI IL CATALOGO
DEI PRODOTTI IN CD-ROM



<http://www.mondadori.com/newmedia>

RICHIEDI IL CATALOGO
DI VENDITA PER
CORRISPONDENZA

MONDADORI

INFOCLUB

IL PRIMO CLUB DI INFORMATICA A CASA TUA

AL FAX N° 030/3198252

RICHIEDI IL CATALOGO
DEI LIBRI E DEI CORSI



<http://www.mondadori.com/education>

MONDADORI INFORMATICA

C E N T E R

SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

Sconto
20%

PRENOTA IL TUO SCONTO

Prenota il tuo gioco in un negozio Mondadori informatica Center e avrai diritto ad uno **sconto del 20%** sul prezzo di copertina!

Ma ricorda: lo sconto è riservato solamente a chi prenota il gioco prima della sua uscita ufficiale.

Corri nel punto vendita Mondadori Informatica Center più vicino col coupon compilato e potrai risparmiare fino a 20.000 sui tuoi giochi preferiti.

LA PROMOZIONE È VALIDA SU TUTTE LE NOVITÀ IN USCITA



Tomb Raider 2

MONDADORI INFORMATICA

C E N T E R

MILANO

C.so di P.ta Vittoria 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

BOLOGNA

Galleria Falcone Borsellino 2A
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

PISA

Viale Gramsci 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

BRESCIA

Via Spalto S. Marco 10
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

ROMA

Via Appia Nuova 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

ROMA

Piazza Cola di Rienzo 116/118
Tel (06) 32650600
Fax (06) 32650604

TORINO

C.so Duca degli Abruzzi 106
Tel (011) 5808197
Fax (011) 500455

PALERMO

Via Messina 38, (traversa Via Libertà)
Tel (091) 6110106
Fax (091) 6110551

PADOVA

Via Scrovegni 16/A
Tel (049) 628943

BARI

Piazza Umberto I, 48
Tel (080) 5421516
Fax (080) 5423278

VERONA

Piazza Bra, 24
Tel (045) 8002670
Fax (045) 8002670

TUO SCONTO!

**MONDADORI
INFORMATICA**



Dark Reign

Jedi Knight

Falcon 4

**The Curse of
Monkey Island**

Quake 2

**Formula 1
Racing Simulator**

Obsidian

Blade Runner

BLADE RUNNER

PRENOTA IL TUO SCONTO

Consegna questo coupon in un negozio Mondadori Informatica Center indicando i tuoi dati, i giochi desiderati e la loro quantità e avrai diritto allo sconto del 20% sul prezzo di copertina. La promozione non è limitata ai prodotti presentati su queste pagine, ma è valida per tutti i giochi nel caso in cui essi vengano prenotati prima della loro data ufficiale di uscita.

Nome

Cognome

Via N.

Città Prov. Cap.

Tel. Fax

e-mail

Titolo

Q.tà

- Tomb Raider 2
- Dark Reign
- The Curse of Monkey Island
- Jedi Knight
- Falcon 4
- Quake 2
- F1 Racing Simulator
- Obsidian
- Blade Runner
-

**20%
SCONTO**

Mondadori garantisce la massima riservatezza dei dati da lei comunicati. In questo coupon è la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Mondadori - Responsabile dati, via Mondadori - 20090 Segrate MI. I suoi dati potranno essere utilizzati per inviare informazioni commerciali, campioni gratuiti e omaggi anche da parte di altre aziende di nostra fiducia. Se non desidera ricevere altre proposte firmi questa casella (legge 675/96)



"Esiste un'operazione magica di massima importanza, l'inizio di una nuova era. Quando diventa necessario pronunciare una parola, un intero pianeta deve essere bagnato nel sangue..."

comincia l'avventura. Siamo nella città di Ziegturni, uno dei luoghi principali del reame di Nosgoth, bilanciato da flebili equilibri tra male e bene. Kain è un giovane di sangue blu che vorrebbe passare la notte in una taverna, ma il proprietario lo caccia senza mezzi termini. Uscito dalla taverna, Kain viene assalito da un'orda di banditi e, malgrado la sua strenua resistenza, viene sopraffatto e ucciso con una spada nel bel mezzo della schiena. Tutto finito? Neanche per idea, perché il nostro Kain si sveglia in un'altra dimensione, già vista nell'introduzione, e davanti a lui il necromante fautore della maledizione di Malek. Il nome dello stregone è Mortanius e questi offre a Kain la possibilità di vendicarsi e reclamare il sangue dei suoi assassini. Kain accetta ma non sa ancora quello che lo attende.

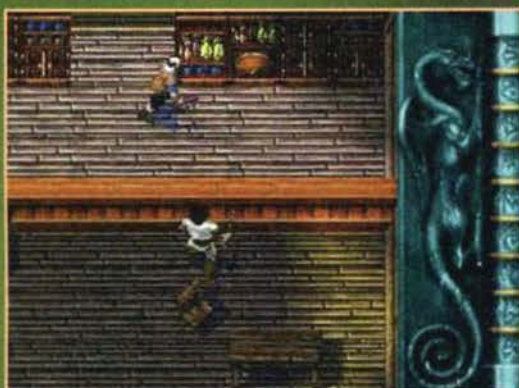
"Tutto ha un prezzo, soprattutto la ven-

Con questa frase decisamente criptica veniamo introdotti al mondo di Legacy Of Kain, un misturone di generi che spaziano dal fantasy all'horror, dall'RPG all'arcade adventure.

Forse però è meglio, almeno per il momento, non mettere troppa carne sul fuoco, visto e considerato che di cose da dire ce ne sono parecchie e che, come al solito, lo spazio è decisamente tiranno (e oserei aggiungere "tanto per cambiare"...).

Stavo dicendo dell'introduzione, caratterizzata dalla frase di cui sopra e pronunciata da una voce goticheggiante, fuori campo: i successivi secondi sono un pout-pourri di immagini, forse poco chiare ma che con il passare del tempo assumeranno un significato ben preciso.

Uomini che vengono impalati, un vampiro che assedia un castello abitato da maghi e stregoni di ogni genere, e un urlo che risuona lungo i corridoi deva-



L'inizio delle disgrazie del povero Kain, qui ancora in forma umana... Il taverniere non lo vuole far dormire lì e lui è costretto ad andarsene, non sapendo che fuori lo aspetta la morte!



La mappa di Nosgoth: qui vengono segnalati i luoghi dove avete attivato i landmark, delle colonne che fungono un po' da segnalibro e che vi permetteranno di muovervi velocemente usando la forma del pipistrello...



stati dalla furia del non morto: Malek! Chi sia il vampiro, chi siano i maghi e, soprattutto, chi sia questo Malek, non ci è dato sapere, almeno all'inizio.

L'apparizione di un necromante che maledice Malek per l'eternità e di un sacrificio umano dannatamente brutale sono elementi che non contribuiscono di certo a comprendere la storia. E a questo punto

Kain, in versione vampirizzata, al cospetto dell'oracolo, il quale gli dirà che Vorador è in grado di... eh, se ve lo dico che gusto c'è?

Un'immagine che ne vale due: primo, potete vedere l'alta risoluzione (ma dovrete vedere come fa fatica a muoversi); secondo, la colonna rossa sulla destra è l'unica cosa che vi permetta di salvare la vostra partita.



Ecco come si nutre il nostro Kain: inferisce sul suo nemico in modo da renderlo barcollante e poi ne succhia il sangue a distanza! Sono finti i tempi in cui bisognava morderla sul collo, la gente!

detta...". Il nostro è divenuto un non morto, un vampiro che vive con il sangue degli esseri umani, che ripudia il giorno e vive di notte, una creatura dai poteri magici pressoché illimitati. La missione del nuovo Kain è quindi quella di cercare i propri assassini e potere quindi tornare nell'oblio della morte. E' un vero peccato però che il progetto di Mortanius non sia propriamente quello di offrire semplicemente a Kain la possibilità di riposare in pace: il giovane nobile è coinvolto in un disegno molto, ma

molto più grande di lui, e tutte le preghiere del mondo, se mai servissero a qualcosa, rimarranno inascoltate alle orecchie delle divinità di Nosgoth, un reame sull'orlo del collasso.

Le colonne dell'equilibrio sul quale il territorio si appoggia si sono crepate e minacciano di crollare: uno spirito dirà a Kain qual è il suo compito e gli spiegherà che potrà cercare una cura per la sua maledizione solamente dopo che avrà ristabilito l'equilibrio.

Dopo questa lunga ma doverosa parentesi, passo subito all'analisi tecnica di questo Legacy Of Kain, produzione nata dal connubio tra Crystal Dynamics, Silicon Knights e BMG.

Blood Omen è un arcade adventure bidimensionale



Durante il prosieguo della avventura, Kain verrà in possesso delle cosiddette "forme" e di magie potentissime, che richiederanno l'impiego del mana, rappresentato dalla colonna di destra che vedete in una foto di gioco qualsiasi.

Le forme permettono a Kain di assumere un diverso aspetto e di trarne vantaggi enormi: con la forma del lupo si possono saltare ostacoli; con la nebbia si passa attraverso porte, si cammina sull'acqua senza subire danni e non si viene picchiati dai nemici; e via discorrendo...

Disseminati lungo il percorso che vi porterà a svelare il mistero che si cela dietro l'incrinatura delle colonne, troverete inoltre quelli che sono considerati dei segreti: ce ne sono la bellezza di cento e se li scoverete tutti... beh, non lo so, non ci sono ancora riuscito!

Cosa altro dire di un gioco del genere? Beh, questo l'ho detto, di questo ne ho accennato, quest'altro non è importante... Beh, non vi rimane altro da fare che continuare la lettura della recensione con commento e didascalie, questa volta complementari come non mai.

Andrea "Mao In Black" Della Calce

Potrebbe essere la vecchiaia ma che io mi ricordi questa scena non era presente nella versione per Playstation. Che abbia realmente le travogole? Oppure nella versione per console è stata omessa in quanto di dubbio gusto? Mah...



Ed ecco Kain in una delle tante aree segrete (cento per la precisione) in una delle sue tante forme (nel particolare il lupo marsicano, anche se non si direbbe).

Questo bel giovanotto è Mortanius e sta offrendo a Kain la possibilità di tornare in vita e vendicare la sua morte. Come vedremo però, tutto ha un prezzo. E che prezzo...



con una visuale a volo di uccello, il che lo rende molto simile agli RPG che impazzivano sulle console anni fa, anche se le somiglianze finiscono qui.

Il giocatore controlla Kain, all'inizio equipaggiato solamente di una spada e tanto coraggio. Le armi di Kain cambieranno col proseguire della avventura ma il potere più importante è disponibile dall'inizio: la possibilità di bere il sangue degli esseri umani e commutarlo in energia, al termine della quale si muore.

Non esiste un numero di vite vero e proprio, visto e considerato che con l'ausilio di alcuni oggetti magici si può facilmente tornare in vita: quando si saranno terminati anche questi, il gioco finirà e voi verrete bollati con il marchio dei "fallitacci di Nosgoth".

Questa schermata statica indica che si è arrivati nei pressi di "qualcosa di grosso" e che è possibile usare la forma del pipistrello per raggiungere in quattro e quattr'otto il luogo raffigurato. Molte volte però, è meglio farsela a piedi...

PC

Come accennavo all'inizio, Legacy Of Kain è il crocevia dove si incontrano diversi generi di giochi e ambientazioni: il

risultato è comunque molto convincente sotto il punto di vista prettamente narrativo, forse un po' meno sotto quello ludico, almeno per quanto riguarda la versione PC.

Il pubblico del personal computer infatti, è stato privato per anni di giochi come questo, semplici, con una grafica essenziale ma ottimamente realizzata e una struttura decisamente intrigante. Ed è forse per questo motivo che molti potrebbero storcere il naso davanti a Legacy Of Kain, considerandolo a priori un gioco datato, tecnicamente non sconvolgente. Insomma, "brutto da vedere".

Proprio l'altra sera mi è capitato di intavolare un discorso con un lettore riguardante proprio Legacy Of Kain e questo mi ha detto che non l'avrebbe mai comprato perché ha la grafica di un gioco di due anni fa.

Al di là di quelli che possono essere pareri personali e quindi del tutto soggettivi, mi rendo conto di come ormai l'utenza PC sia arrivata sul viale del non ritorno. Purtroppo le schede 3D, la grafica a diciotto miliardi di colori e i processori che vanno più veloci di una Lamborghini Diablo hanno fatto perdere il senso della dimensione, della realtà delle cose, del divertimento puro.

Legacy Of Kain non sarà certo lo stato dell'arte per quanto riguarda la grafica, ma è senza ombra di dubbio un gioco decisamente valido sotto il punto di vista della trama e, perché no, del game-play (mi perdonino i puristi della lingua, ma in questo momento non sono riuscito a trovare un sinonimo italiano che renda bene come questo di chiaro stampo anglofono...)(struttura di gioco? Mah... NdSS).

Mi viene anche da ridere al pensiero di una rivista estera che ha bollato Blood Omen con un vergognoso "SUCKS!" (bello però il doppio senso, visto che si parla di vampiri...) affibbiandogli un indecoroso 52%, quando poi le foto non andavano oltre le prime quattro locazioni di gioco...

Se vi riconoscete nella descrizione fatta pocanzi del lettore che se ne sbatte su un gioco è bello solamente dalla grafica, andate oltre e dimenticate pure questo titolo, questa recensione, l'universo e tutto quanto.

Se invece credete in una buona struttura narrativa, una buona costruzione arcade e un resto che si assista su livelli dignitosi, prendete pure in considerazione l'acquisto di Legacy Of Kain, un titolo che comunque suggerisco senza la minima riserva a tutti gli amanti degli arcade adventure.

H A R D W A R E

Per vestire i panni di Kain e andare in giro per Nosgoth a succhiare il sangue della gente, basta avere un Pentium di fascia medio bassa. Ovviamente, se si vuole utilizzare l'alta risoluzione è necessario avere un Pentium notevole, anche se effettivamente è una richiesta hardware non giustificata (scatta su un 133). Per il resto nulla da segnalare, se non che vi consiglio vivamente l'uso di un pad a quattro tasti, anche se l'impiego della tastiera non è pessimo come credevo.



I TESORI DI AVALON



GLI SCRIGNI DELLA TERRA DEI SOGNI SONO SPALANCATI. SU QUALI GEMME SI POSERANNO LE VOSTRE MANI? QUALI GIOIELLI CONTEMPLERANNO I VOSTRI OCCHI? L'UNICO PROBLEMA È SCEGLIERE...

I negozi **AVALON** ti offrono un vasto assortimento di titoli legati a **Star Trek**, ai **Wargame** e ai **Giochi di Ruolo** più celebri. Inoltre potrai trovare una vasta scelta

di titoli "budget", a prezzi bassissimi. Ma **AVALON** non è soltanto **CD-Rom**; tutti i negozi **AVALON** posseggono un vasto assortimento di **Giochi di Ruolo** e di Car-

te, **Fumetti**, **Libri**, **Videocassette**, **Modellismo**, **Miniature** e **Compact Disc**. Vieni ad **AVALON...** entra anche tu nella **Terra dei Sogni!**

ECCO A VOI UNA BREVE SELEZIONE DI CIÒ CHE OGNI NEGOZIO AVALON POTRÀ OFFRIRVI.

PC CD-ROM		Titolo		Titolo		Usate questo modulo per effettuare i vostri ordinativi a mezzo posta relativi ai prodotti presentati in questa pagina. Contrassegnate i titoli che intendete ricevere e inserite tutti i dati relativi all'invio del vostro ordinativo. Compilate in modo chiaro e corretto, scrivendo in stampatello, utilizzando preferibilmente una penna ad inchiostro nero. In questo modo avrete la certezza di ricevere il tutto il più velocemente possibile e senza spiacevoli disguidi. Inviatelo poi a: Stratelibri Sez. New Media , via Frigia 25, 20126 Milano. Condizioni di pagamento: in contassegno.
Titolo	Prezzo L.	Titolo	Prezzo L.	Titolo	Prezzo L.	
<input type="checkbox"/> Ace Ventura	89.900	<input type="checkbox"/> Karma	49.900	<input type="checkbox"/> S-Zone	19.900	Nome _____ Cognome _____ Via _____ Città _____ CAP _____ Prov. _____ Tel. _____ Età _____ Data _____ Firma _____
<input type="checkbox"/> AD&D Birthright	99.900	<input type="checkbox"/> Kingdom Magic	39.900	<input type="checkbox"/> Total Annihilation	89.900	
<input type="checkbox"/> AD&D Forgotten Realms Archives	89.900	<input type="checkbox"/> KKND	79.900	<input type="checkbox"/> Warcraft II exp set ITA	49.900	
<input type="checkbox"/> Atlantis	109.900	<input type="checkbox"/> Little Big Adventures II	99.900	<input type="checkbox"/> Warlords III	99.900	
<input type="checkbox"/> Battleground Borodino	119.900	<input type="checkbox"/> Lord of the Realms 2 EXP	39.900	<input type="checkbox"/> Wipeout	29.900	
<input type="checkbox"/> Battleground Bull Run	119.900	<input type="checkbox"/> Magic the Gathering	89.900	<input type="checkbox"/> X-COM Apocalypse	99.900	
<input type="checkbox"/> Cannon Fodder/Beneath A Steel Sky	29.900	<input type="checkbox"/> Magic the Gathering Battle	119.900	<input type="checkbox"/> X-Wing Vs. TIE Fighter ITA	89.900	
<input type="checkbox"/> C&C Counterstrike	32900	<input type="checkbox"/> Megapak 7	89.900	<input type="checkbox"/> X- Man Comics	29.900	
<input type="checkbox"/> Constructor	89.900	<input type="checkbox"/> Outlaw	109.900	<input type="checkbox"/> Yoda Stories	59.900	
<input type="checkbox"/> Dragon Dice	99.900	<input type="checkbox"/> Pandemonium	99.900	Playstation		
<input type="checkbox"/> Dungeon Keeper	99.900	<input type="checkbox"/> Panzer general	49.900	Titolo		
<input type="checkbox"/> Evidence	89.900	<input type="checkbox"/> Premier Manager 3 De Luxe	21.900	<input type="checkbox"/> AD&D Iron & Blood	59.900	
<input type="checkbox"/> G-Nome	69.900	<input type="checkbox"/> Resident Evil	99.900	<input type="checkbox"/> Dark Forces	99.900	
<input type="checkbox"/> Great Battles Of Alexander	99.900	<input type="checkbox"/> Spider Man Comics	29.900	<input type="checkbox"/> FIFA 96 Platinum	50.000	
<input type="checkbox"/> Heroes of might & Magic 2 ITA	99.900	<input type="checkbox"/> S.P.Q.R.	79.900	<input type="checkbox"/> Overblood	99.900	
<input type="checkbox"/> Heroes of might & Magic 2 EXP	69.900	<input type="checkbox"/> Star Trek Borg	119.900	<input type="checkbox"/> Rebell Assault II	99.900	
<input type="checkbox"/> Hexen 2	99.900	<input type="checkbox"/> Star Trek Klingon	39.900	<input type="checkbox"/> Vandal Heart	99.900	
<input type="checkbox"/> Iron Man Comics	29.900	<input type="checkbox"/> Star Trek Generazioni	99.900	<input type="checkbox"/> V-Rally	89.900	
<input type="checkbox"/> Iznogoud	89.900	<input type="checkbox"/> ST: Voyager entertainment utility	79.900	<input type="checkbox"/> Warcraft II	95.900	
		<input type="checkbox"/> Steel Panther camp Disk 2	49.900	<input type="checkbox"/> Wing Commander IV	99.900	

PER INFORMAZIONI E ORDINI POSTALI: **Tel 02/27071540 Fax 02/27071543**

AVALON MILANO
Via Settembrini 20
Tel. 02/29400410

AVALON TORINO
Via Magenta 0
Tel. 011/5617252

AVALON BOLOGNA
Via C. Battisti 9/B
051/234459

AVALON FORLÌ
Via Pedrali 21
0543/33523

AVALON PADOVA
Via U. Foscolo 3
049/658290

e presto anche...

AVALON ROMA Via Bissolati 68 - infoline 02/2707151

Inaugurazione con ricchi premi ai partecipanti il 15 Novembre alle ore 15.00

RV-FLASH 3D

is Magic



Voodoo based

RV-FLASH 3D è il nuovo e rivoluzionario acceleratore grafico 3D basato sul chip **Voodoo Graphics**.

RV-FLASH 3D trasforma il tuo PC in una vera e propria console multimediale, facendoti vivere la sensazione di essere realmente all'interno del gioco. Funziona con qualsiasi scheda video.

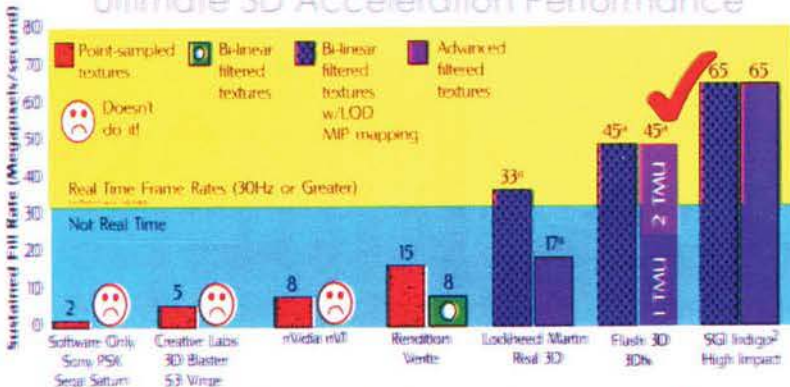
RV-FLASH 3D supporta tutti gli effetti 3D come l'effetto nebbia, translucency, transparency, composite textures, animated textures, texture morphing and anti-aliasing. Disegnata per Windows95.

RV-FLASH 3D è totalmente plug and play e supporta Microsoft Direct 3D.

- ◆ Innovative 3D Acceleration Technology
- ◆ 3Dfx Interactive Voodoo Graphics chip set
- ◆ Ultimate 3D Acceleration Performance
- ◆ Support Direct 3D, GLIDE, ATB, OpenGVS
- ◆ Support OpenGL, Heidi (Optional)
- ◆ Full motion simultaneous 3D acceleration
- ◆ Works with your existing graphics card



Ultimate 3D Acceleration Performance



Arcade Game 3D quality over 30FPS

3D Feature Comparison	SONY PSX SEGA Saturn	nVidia nV1	Rendition Verite S3 Virge	Creative 3D Blaster	RV-Flash3D (3Dfx Voodoo)	LockMart Real3D	SGI Impact
VGA+ Resolution		✓	✓	✓	✓	✓	✓
Alpha Blending	✓		✓	✓	✓	✓	✓
Depth Buffering			✓	✓	✓	✓	✓
Linear Z-Buffering			✓	✓	✓	✓	✓
High Res. 16-bit Buffering				✓	✓	✓	✓
Basic Texture Map Options							
Perspective Correction			✓	✓	✓	✓	✓
Subpixel Correction	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Point Sampling			✓	✓	✓	✓	✓
Bilinear Filtering				✓	✓	✓	✓
Advanced Texture Map Options							
Advanced Filtering					✓	✓	✓
Texture Compositing					✓	✓	✓
Animated textures					✓	✓	✓
Texture Morphing					✓	✓	✓
Atmospheric Effects			✓		✓	✓	✓
Stability							
CPU				✓	✓	✓	✓
Solution				✓	✓	✓	✓

sono distribuite in Italia da:



GRUPPO ELETTRODATA

Numero Verde
167-096540

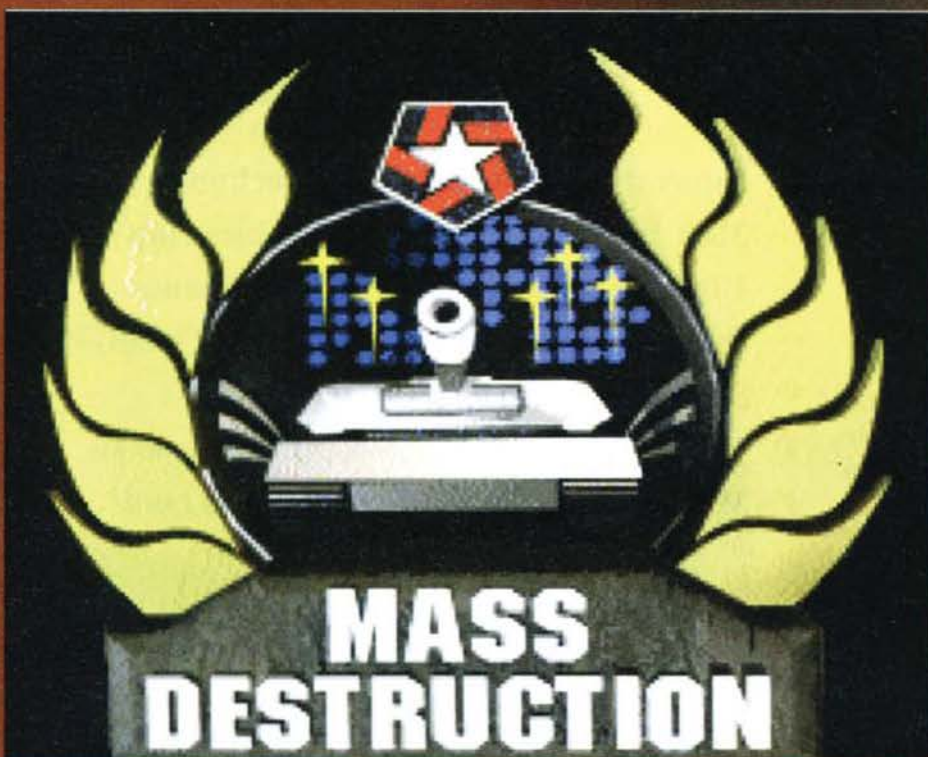
www.elettrodata.it



Qualità Interattiva.

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



L'imbruttimento che attanaglia il Bossetti in questi giorni ha ormai raggiunto livelli inaccettabili anche per un mentecatto del suo calibro. Quello che temiamo un po' tutti è un'eruzione improvvisa, un cataclisma incontrollato... insomma una bella DISTRUZIONE DI MASSA!



Fino a poco fa sulla sinistra c'era un bel palazzo: tra pochi istanti resteranno solo un mucchio di macerie fumanti. Colgo l'occasione per farvi notare il pannello di controllo nella parte bassa dello schermo.

Ebbene sì, l'instancabile compagno di lavoro, il prode guerriero della notte, l'alfiere del "carisma inside", nonché il fallito da competizione per eccellenza, sta clamorosamente soccombendo sotto i colpi di un destino beffardo e a nulla valgono i tentativi di ripristinare l'antico spolvero. Tuttavia, conoscendo le mille risorse che il meschino cela nella manica della variopinta e pacchiana camicia, l'intero popolo redazionale si aspetta un improvviso capovolgimento della situazione, con conseguente ritorno al sorriso e distribuzione di sano carisma a destra e a manca [non date retta alla prosa romana: il Bossetti è in grande spolvero, a differenza di qualcun altro che si sta avvolgendo sempre di più ogni giorno che passa]. Nell'attesa del ritorno tra i vivi del "cagnotto di Trezzano", godiamoci questo titolo direttamente convertito dalla console a 32 bit della Sega. Mass Destruction, infatti, è stato pubblicato sempre da BMG ad aprile di quest'anno per Saturn, suscitando pareri abbastanza positivi su tutte le riviste di settore, e anche il giudizio del sottoscritto è stato più che buono (il voto affibbiatogli su Consolemania, la nostra consorella dedicata al mondo delle console, è stato un bel novanta tondo).

Si tratta di un gioco di chiara impostazione arcade, in cui verrete messi alla guida di un modernissimo



I carri armati disponibili sono solo tre. Non avrebbe guastato la possibilità, magari verso la fine del gioco, di ottenere altri mezzi di combattimento.

Alcuni passaggi obbligati vi esporranno come non mai al fuoco del nemico. In questo caso sarà bene affrettarsi o la fine che faremo non sarà delle migliori.

revole. In realtà, in molti casi basterà che teniate bene in mente quello che è il primo comandamento degli shoot'em up arcade e cioè: "Spara a tutto ciò che si muove e non dimenticare di tirare qualche raffica anche a ciò che sta fermo...". Una delle caratteristiche più interessanti e divertenti di Mass Destruction, infatti, è proprio la possibilità di distruggere tutto ciò che vi troverete davanti, sia questo un fante nemico, un pesante carro armato, un elicottero, un bunker o un edificio. Tutto, ma proprio tutto può essere raso al suolo, infondendo nel cuore dell'assatanato devastatore una sensazione di esaltazione e appagamento che non ha pari. Pensate solo per un istante all'eventualità che un insulso cechino vi tenga sotto tiro da dietro un muro di cinta. Perché preoccuparsi di aggirarlo e farlo fuori, quando è possibile lanciare un razzetto sul muro e quindi schiacciare con i cingoli i restanti ruderi e il cechino? Come direbbe qualcuno: "E' Pulp, molto Pulp, pure troppo...".

A proposito di schiacciare i nemici, i programmatori della NMS (questo il nome del team di sviluppo) debbono aver avuto un'infanzia non troppo felice, dato che hanno avuto la bella pensata di assegnare un punteggio doppio per i sol-



Ecco la tanto agognata fine del livello. Quando avrete raggiunto i vari obiettivi della missione, dovrete individuare questa grossa X sul terreno e attendere che un elicottero alleato vi ripeschi.

Scatto particolarmente significativo questo, dato che consente di evidenziare come la distruzione di qualsiasi cosa porti dei punti e proietti in cielo detriti che poi ricadono a terra sotto forma di fireball. Sovente, all'interno di bunker o edifici, si trovano nascosti dei power-up. Stavolta ci è andata male...



carro armato e gettati in pieno territorio nemico, dando così il via a una serie di botti ed esplosioni che farebbero invidia persino al capodanno napoletano. Il gioco è strutturato in campagne, cinque per la precisione, ciascuna delle quali è divisa in singole missioni, per un totale di circa una ventina di scenari differenti. Ciascuna missione, spiegata in maniera abbastanza dettagliata in una fase di briefing, è caratterizzata da più obiettivi (principali e secondari). Il fine è di volta in volta diverso e vi ritroverete a dover distruggere una centrale elettrica, una stazione radar, intercettare un convoglio, liberare degli ostaggi e così via, con una varietà davvero conside-





Un tranquillo paesello di campagna, con tanto di semaforo funzionante, è sconvolto dalla follia di un mentecatto. Ma chi diavolo è alla guida di quel carro armato?

dati uccisi per stritolamento, rispetto a quelli colpiti dai proiettili. Ancora "Parp, moorto Parp, pure troppo..." (questa invece è mia, del resto credo che la pronuncia non lasci adito a dubbi... NdDuspa).

Per quanto concerne gli scenari di gioco la varietà è abbastanza alta e si alternano deserto, cittadine, foreste, zone rocciose e acquitrini. Il tipo di terreno, poi, oltre a una semplice funzione estetica, sarà determinante nel condizionare la velocità di spostamento del vostro cannone ambulante. In molti scenari sarà presente anche l'elemento liquido, sia sotto forma di pozze e laghetti, sia di fiumi e canali. Fintanto che la profondità dell'acqua non è elevata potete permettervi anche di tentare il guado ma, se vi azzardate oltre il lecito, del vostro mezzo rimarranno solo le bollicine. A proposito di mezzo, non vi ho ancora detto che prima di ogni missione avrete a disposizione una rosa di tre carro armati, ciascuno dei quali è definito in base a due parametri fondamentali: velocità e armatura di protezione. La scelta, chiaramente, sarà vincolata al tipo di missione che state per affrontare, anche se un buon giocatore dovrebbe essere in grado di fronteggiare le situazioni più disparate con qualsiasi mezzo.

Come in ogni arcade degno di portare questo nome, in Mass Destruction a ogni nemico eliminato corrisponde un punteggio, fine solo alla realizzazione del top-score e completamente ininfluenza sull'andamento della missione. Quello che invece conta parecchio sono gli incredibili power-up sparsi per gli scenari di gioco. Il vostro carro armato, infatti, esce dalla fabbrica con una dotazione abbastanza scadente e sarà necessario potenziarlo continuamente, pena una prematura scomparsa. Oltre a cellule di energia, volte a ricaricare gli scudi difensivi, sparsi o nascosti sul territorio troverete missili a ricerca (l'unica arma in grado di tirare giù elicotteri e quegli scramaledetti bombardieri), mine anticarro, proiettili da mortaio (l'andamento a parabola vi consente di raggiungere nemici altrimenti inarrivabili),



Ecco quello che ho cercato di definire come effetto trasparenza. Non male, vero?

L'unico scopo di questa foto è quello di farvi notare l'ombra minacciosa sul terreno. Si tratta dell'avversario più temibile: il bombardiere. Quando vedete quella sagoma datevi pure alla fuga, zigzagate e mettetevi al riparo, perché di lì a pochi secondi una pioggia di bombe vi bagnerà il capoccino...



Nascosto come un topo, sotto questa tettoia cerco un po' di respiro mentre quell'ignobile elicottero continua a bersagliarmi con i suoi dannatissimi proiettili. Lasciatemi solo il tempo di armare un paio di missili a ricerca e la vedremo...



arricchiscono una realizzazione tecnica nel complesso semplice ma di ottimo livello. Un esempio su tutti è dato dal riflesso delle esplosioni sugli specchi d'acqua: davvero notevole.

Il sistema di controllo è semplice e immediato, e il display che compare nella parte bassa dello schermo consente con un rapido sguardo di tenere sotto controllo ogni dato di una certa rilevanza. Sulla sinistra si trova l'indicatore energetico degli scudi, mentre a destra è evidenziata la particolare arma utilizzata. Al centro sono presenti un inutile cronometro e un altrettanto inutile totalizzatore di punti.

Due paroline le spendiamo anche sulla modalità multiplayer, che consente a più giocatori di sfidarsi sia mediante link diretto che grazie all'accesso alla rete di tutte le reti (e chi l'avrebbe mai detto? NdSS).

Stefano "Duspa" Lisi



Far saltare la rete di protezione dei serbatoi d'acqua sarà uno scherzo. L'obiettivo della missione è quasi raggiunto.

PC

Ecco un titolo di quelli che non capitano frequentemente nei caddy dei nostri CD. In un momento in cui tutti sembrano protesi verso la realizzazione di giochi tecnicamente sconcertanti, dotati di grafica mozzafiato e animazioni degne dell'Oscar, ecco qui un titolo che fa dell'immediatezza e della giocabilità i suoi veri punti di forza. Mass Destruction non è impressionante dal punto di vista tecnico, anche se non si possono muovere appunti alla programmazione del team di sviluppo e tutto quello che gli viene chiesto di fare lo fa egregiamente. L'azione di gioco è incessante e il fatto di dover utilizzare anche un pizzico di materia grigia, magari per superare una postazione nemica troppo forte o per intuire la tattica migliore per portare a termine una missione, garantiscono al gioco quel qualcosa in più che lo farà apprezzare da una notevole fetta di appassionati.

L'aspetto grafico potrebbe sembrare un po' scarno e probabilmente qualcosa di meglio si sarebbe potuto anche fare, tuttavia lo stile è carino e azzeccato e alcuni dettagli come ad esempio le esplosioni, il fumo che esce dal carro danneggiato e le scie dei proiettili arricchiscono una realizzazione nel complesso comunque buona. Il sonoro è su livelli di eccellenza, sia per l'incredibile serie di effetti (il tonfo dei brandelli di metallo che si schiantano al suolo o finiscono in acqua siano solo un misero esempio, per non parlare delle angoscianti grida dei soldati che fuggono in fiamme), sia per le musiche varie e piacevoli. Sulla giocabilità non aggiungo altro, se non la conferma di ore e ore di sano divertimento, mentre per quanto riguarda la longevità devo ammettere che le missioni non sono poi così tante. Tuttavia una notevole intelligenza artificiale e tre livelli di difficoltà dovrebbero garantire un minimo di durata, anche nel caso che davanti al monitor si ponga uno smanettone incallito.

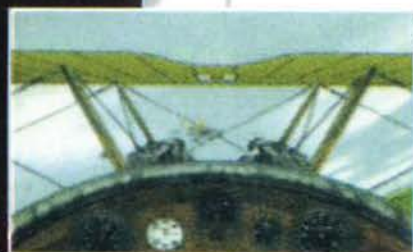
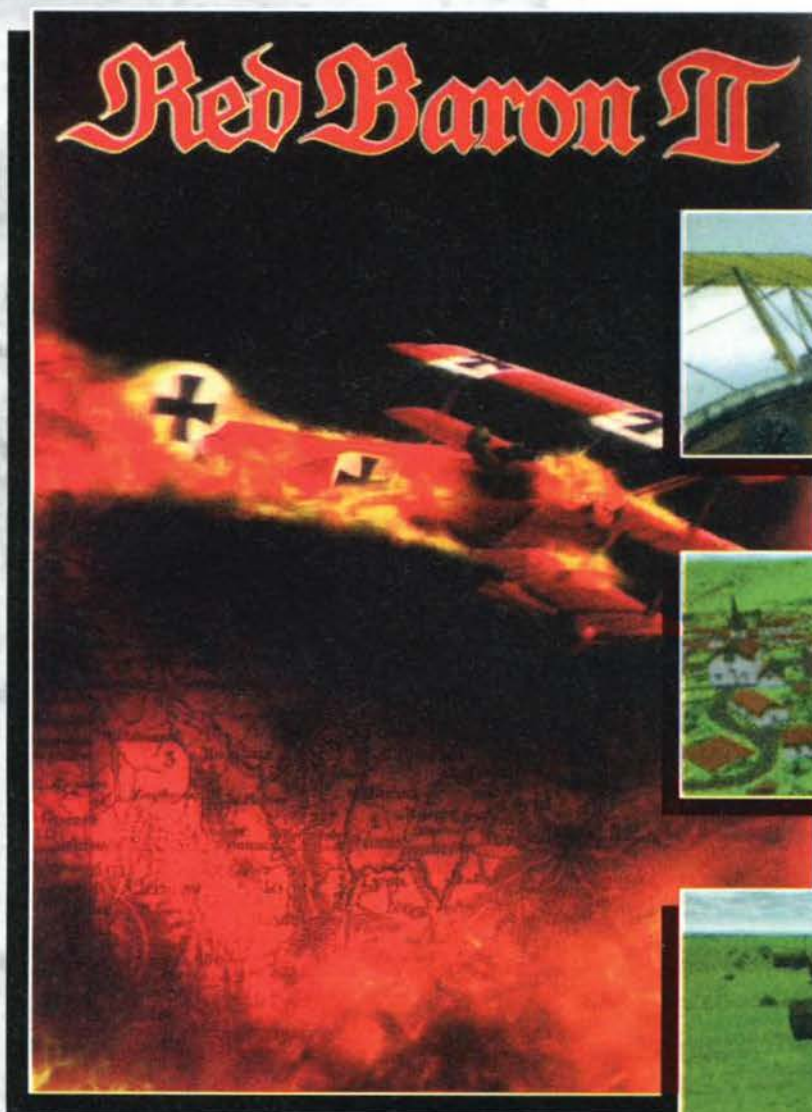
H A R D W A R E

Per giocare al piccolo guerrafondaio dovrete armarvi di fionda e noccioline, mentre per cimentarvi con Mass Destruction basterà essere possessori di un Pentium 90, equipaggiato con 16MB di RAM, lettore CD a doppia velocità, mouse e scheda sonora SB compatibile.





IL MITO...



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELTA

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60, WIN '95,
8 Mb RAM,
LETORE CD-ROM 2X, SVGA,
SOUNDBLASTER
O 100% COMPATIBILE,
MOUSE.

£ 99.900

Appuntamento con **Leader**
al Padiglione 1 dello

smau
'97

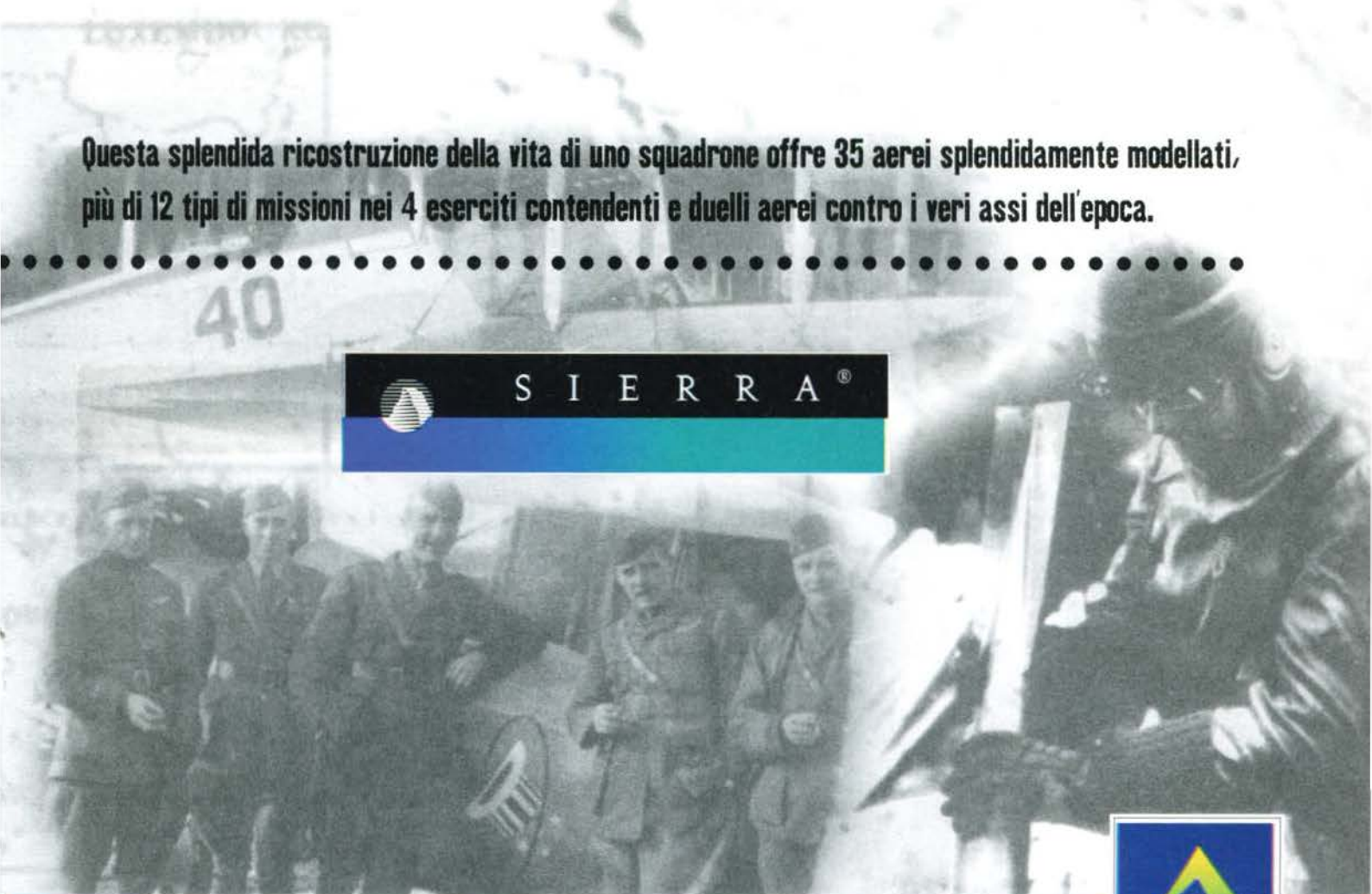
Numero Verde
167-821177

CONTINUA...

L'asso tra gli assi, il più micidiale pilota della 1a Guerra Mondiale, un'epoca pionieristica in cui contava molto più il coraggio, l'abilità della tecnologia.

Le battaglie nei cieli erano senza esclusione di colpi, spietate e affascinanti ed uscirne illeso significava coprirsi di gloria...

Questa splendida ricostruzione della vita di uno squadrone offre 35 aerei splendidamente modellati, più di 12 tipi di missioni nei 4 eserciti contendenti e duelli aerei contro i veri assi dell'epoca.



International Rally Championship

Se le cose vanno come col primo episodio, il seguito di Network Q Rally porterà nelle casse della Europress un sacco di soldi. L'originale ha infatti venduto moltissime copie, arrivando ai primi posti della classifica inglese, francese e australiana. A noi non è che ci avesse lasciato a bocca aperta, tant'è vero che dopo un impatto iniziale molto positivo, il voto si attestò su livelli alti (87%), ma non di eccellenza.

Incaricato di scrivere una breve preview del seguito denominato International Rally Championship, sul numero di settembre, nel corso del testo avevo incautamente esclamato "...nell'attesa di The Need for Speed 2...", evidente svista dato che la recensione era già uscita sul numero di maggio. Tempestiva la correzione da parte di Stefano e successiva amputazione di una delle mie falangi, ma la cosa divertente è che quell'annuncio l'ho scritto in redazione, al termine di un pomeriggio nel quale un lettore aveva telefonato proprio per chiedere suggerimenti su TNFS2. Certo, direte voi, probabilmente hai risposto di corsa e ti sei scordato l'evento in pochi secondi... Direi proprio di no, ero anche andato a scartabellare tra i numeri vecchi per dare una mano

all'amico. Che un tale sforzo, accoppiato al caldo di agosto, sia stato eccessivo? Che nella mia mente si sia impressa a fuoco, per sempre, la frase "The Need for Speed 2"? Risponderò "The Need for Speed 2" anche quando mi chiederanno cos'ho mangiato ieri sera?

Tornando al nostro International Rally Championship, comunque, l'aggiornamento in questione è finalmente recensibile, e noi ci accingiamo a dargli



Mister X voleva fare un rally, ma stranamente il suo vicino non gli diede le chiavi della macchina. Che fare? Uscendo di casa, un occhio gli cadde sulla vetrina del negozio. Lo prese, lo rimise nell'orbita e vide che era uscito il nuovo gioco della Europress.



Al contrario di quello che avevo ipotizzato il mese scorso, la maggior parte dei tracciati consente di fare sorpassi puliti. Questo tizio, ad esempio, lo sto passando senza fare acrobazie.

Per sorpassare, in questo scenario ghiacciato, dovete per forza andare sullo sporco. Per fortuna che la Megane tiene benissimo la strada... Anzi, quasi quasi me la compro.

al settembre '96). In cosa si è concretizzato tutto ciò? Nuove macchine, nuovi circuiti, le ovvie migliorie grafiche e un editor per personalizzare livelli e tracciati.

Diciamo subito che RAC Rally simula una vera e propria gara di rally, non quindi una corsa a più non posso come nel caso del già citato The Need for Speed. Di nuove macchine, che non sono quelle specie di sogni su quattro ruote chiamati Lotus e Ferrari, ce ne sono tre, e cioè Mitsubishi Lancer, Nissan Almera e Toyota Corolla: praticamente una piccola, una media e una grossa.

Scelta la macchina si passa al tracciato, ce ne sono

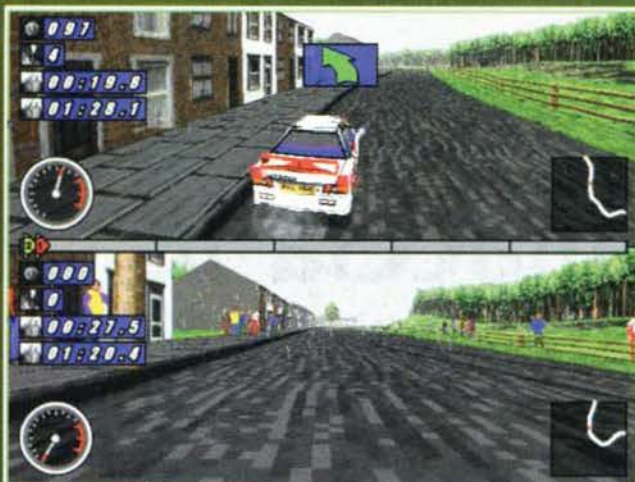
Ho consumato cinque centimetri di battistrada (come vedete dalle nuvolette), ma almeno la mia Megane ha tenuto la strada senza sbattere contro quel muro. Che cosa sarebbe successo? Niente, però così è più divertente.

un'occhiata. L'obiettivo della Europress non era cambiare radicalmente il gioco, bensì includere tutti i suggerimenti ricevuti dai giocatori nel corso dell'anno (la release di Network Q Rally risale infatti

Questa è la schermata di settaggio della macchina. Regolate bene sia le gomme che la sensibilità del volante, altrimenti non starete in strada neanche in rettilineo.



quindici ognuno con le sue caratteristiche. Li potete affrontare in varie modalità: la "arcade", nella quale vi dovete preoccupare solo di tagliare i checkpoint in tempo utile, la "time attack" contro il miglior tempo (con o senza ghost car a rompere le scatole), il campionato, la simulazione completa dove dovete anche regolare a puntino la macchina, e la modalità "custom" con i vostri livelli. Personalmente, tra l'altro, non sono ancora riuscito a trovare un modo di gestire decentemente la benzina e rimango sempre a secco. Fortuna che, nella vita, non ho un duemila cavalli e i problemi di consumo non mi riguardano per niente. Una volta in pista scoprirete,



Una bella sfida a due con lo schermo splittato. Buono a sapersi, non siete obbligati ad adottare entrambi la stessa visuale. Date un'occhiata alla freccina indicatrice per il giocatore in alto... Se non si toglie, come lo capisco io quando è il momento di sterzare?

con piacere (?), che le visuali sono solo due, essendo sparita quella dal cruscotto per manifesta inutilità. Non fa niente, tanto potete riempire lo schermo di simpatici gadget come la mappa, lo specchietto retrovisore e il contagiri. Il navigatore siede sempre al vostro fianco e, bontà sua, segnala per tempo che tipo di curva state per affrontare: ci sono le curve facili, dove non è nemmeno necessario lasciare l'acceleratore, quelle medie e quelle difficili, dove frena-



Una bella Proton Wire numero 88, in posa plastica prima della partenza. Come vedete, le texture sono ben fatte, e c'è anche un simpatico effetto dai fanali anteriori (che forse andrà perso riducendo la foto in fase d'impaginazione).

Il tempo sta scadendo e non ho più nessuna speranza, tanto vale accostare e fare una foto a quel bell'elefantone.

Ed eccoci qua a tutto schermo! Il senso di velocità, dato dalle pareti del canyon che scorrono velocissime sui lati, mi fa venir voglia di sperare il poverino là davanti... Togliati di torno!



ta in controsterzo e sgasata in uscita di curva sono il minimo indispensabile. Non è necessario essere Juha Kankhunen per ottenere dei risultati decenti. Chi sarà mai questo individuo dal nome misterioso? Beh, uno dei più grandi rallyisti della storia. A proposito di grandi rallyisti, una delle cose più divertenti di ogni gioco di corse, quando vi riesce, è sorpassare qualcuno in "powerslide" all'uscita di una curva! Prima o poi bisognerebbe provarci anche nella realtà... Hey, si capisce che sto scherzando o devo scriverlo? Non manca la parte riservata al multigiocatore, con due che si affrontano sullo stesso schermo, splittato

orizzontalmente (le due visuali sono indipendenti), oppure collegandosi a una rete di fino a otto concorrenti. Attenzione: nel gioco a due, quello che normalmente è un aiuto prezioso (il navigatore) diventa un fastidio perché le frecce direzionali vanno a coprire la curva stessa in avvicinamento... Vabbè, non è un grosso problema.

L'ultimo fulcro di RAC Rally versione '97 è l'editor, molto facile da gestire. Scegliete un tot di sezioni in cui suddividere il circuito, poi per ogni sezione regolate l'intensità di curve, larghezza, lunghezza, tipo di terreno e via dicendo. Finito il lavoro, potrete ottimizzarlo scambiando le sezioni tra loro e facendoci qualche giro di prova.

Mi raccomandando, non uscite dal gioco senza curiosare un po' tra i crediti: scoprirete che dietro a International Rally Championship stanno nienteopodimeno che i Magnetic Fields, gli autori di Lotus e dei divertentissimi Supercars: l'ultimo episodio mi tenne compagnia durante una (lunga) notte nella quale un (folto) gruppo di denti decise di protestare, insieme con l'orecchio destro, che si era ammalato per i fatti suoi. A qualche anno di distanza è cambiato il computer, è cambiato il gioco, è cambiato il contesto, non sono cambiati i programmatori e... Mi fischia un orecchio! Fatemi disinstallare tutto!

Alessandro La Spada

PC

"Squadra che vince non si cambia", avranno detto alla Europress, e chi siamo noi per dargli torto? Di Network

Q Rally è stata conservata l'impostazione generale, ma così facendo i difetti sono rimasti gli stessi: le macchine del comp non valgono niente e la competizione non è stimolante. La sensazione di non poter fare un sorpasso pulito, che avevo avuto in sede di preview, era dovuta solo al fatto che c'erano pochissimi circuiti: nella maggior parte dei casi il car crash non è l'unica soluzione. L'auto risponde bene ai comandi e la mancanza della visuale dall'abitacolo non si sente proprio. Il motore grafico, che è stato conservato, è fluido e ho l'impressione che girerebbe bene anche sui sistemi meno dotati. Ho provato il gioco su due P200 (il mio e quello redazionale), forniti di ottime motherboard, ma penso che ci sia almeno un po' di "spazio di manovra" verso il basso... Diciamo fino ai P120. Non ci starebbe male anche una patch per Voodoo della quale, eventualmente, vi faremo sapere quando ce l'annunceranno. L'editor è un'ottima idea e, come detto nell'articolo, si gestisce molto facilmente. Anche lo split screen funziona bene, con l'unico neo della freccina della curva che va a coprire la curva stessa. Se già possedete Network Q Rally, non credo ci sia abbastanza materiale per un secondo acquisto (a meno di un improbabile prezzo budget), altrimenti è un bel gioco che, a mio parere, forse doveva essere più difficile.

H A R D W A R E

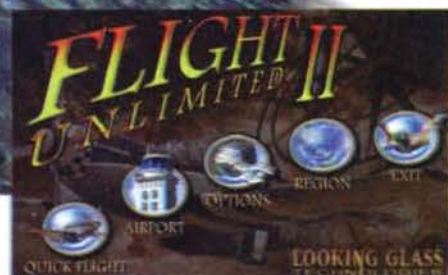
Il minimo richiesto è un DX2/66 con 8 mega di RAM, un CD e una scheda grafica con 1 mega. La configurazione consigliata vorrebbe un qualsiasi Pentium con 16 mega e altri 2 di memoria video. Per il sonoro andrà benissimo una Soundblaster.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

86
GLOBALE

Accendi il computer e allaccia le cinture!

EIDOS
INTERACTIVE



Manuale in italiano.

FLIGHT UNLIMITED 2

Avresti mai immaginato di sorvolare la Dorata California? Oggi non devi più immaginare: puoi semplicemente pilotare e ...osservare!

24 ore al giorno, 365 giorni all'anno, in qualsiasi situazione climatica, aerei di tutti i tipi e 48 aeroporti

sono a tua completa disposizione...
Quindi allaccia le cinture!



£ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

Cloche? Volante? Manubrio? Tutto e di più!



Requisiti tecnici: Dos 5.0, Windows 3.11, Windows '95.

G-FORCE PLUS

C'è un'opportunità LEADER da prendere al volo: si chiama G-FORCE ed è la cloche che tutti gli Assi dei Cieli vorrebbero avere!

Tutti i simulatori di volo, ma soprattutto RED BARON II, SIERRA PRO PILOT e FALCON IV non possono più fare a meno di lei, ma G-FORCE, che

ha 4 pulsanti programmabili può essere utilizzata anche come volante. Può, inoltre, essere fissata sul piano d'appoggio con ventose o appositi sostegni che garantiscono una stabilità senza precedenti e offre una resistenza maggiore grazie al rinforzo del giunto cardanico.

€ 139.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.



Il porcospino blu della Sega arriva a tutta velocità nella sua nuova incarnazione tridimensionale: questa volta, sono dolori per tutti!

Dov'eravamo rimasti? Ah, ora ricordo, alla riedizione molto riveduta e poco corretta di Sonic & Knuckles Collection. Beh, i più attenti tra di voi sapranno sicuramente che nello stesso periodo in cui il suddetto titolo veniva pubblicato su PC, alla Sega facevano uscire più o meno contemporaneamente uno dei giochi più attesi della scorsa stagione e, udite udite, solo per Mega-



Il famoso bonus stage: lo scopo di Sonic è quello di recuperare il numero di anelli segnato nella parte alta dello schermo, facendo attenzione a non centrare le mine disseminate sul percorso che, se urtate, toglieranno pochi anelli... Molto, ma molto più semplice del bonus stage del primo Sonic in cui bisognava destreggiarsi su una specie di flipper incontrollabile...

Sonic si sta esibendo con doppio salto con avvita-mento nel tentativo di centrare il professore pazzo a bordo del suo strambissimo veicolo volante.



Ecco come si presentano le molle a tre dimensioni: inutile, il senso di velocità non c'è e si sente...

Drive: si trattava di Sonic 3D, un successo quasi annunciato, se non altro per la ricchezza della grafica per un sistema a sedici bit per il quale si erano già spese parecchie elege.

A distanza di qualche mese è arrivata puntuale la conversione anche per Saturn e, incredibile dictu, Sonic 3D ha raggiunto i monitor di tutti i possessori di un personal computer in tempi che vanno ben al di là di ogni più rosea previsione.

Ma per quale motivo alla Sega hanno deciso di trasmettere il platform bidimensionale per eccellenza e fargli assumere nuove connotazioni che, come potete intuire dal globale stampigliato a fondo pagina, non sono proprio quelle che ci si aspettava?

Beh, prima di tutto devo ancora capire il senso di una mossa del genere o perlomeno interpretarlo alla distanza, e credo si tratti semplicemente di una manovra commerciale per tenere testa all'avvento



Knuckles, l'echidna rossa, è ormai una presenza fissa in tutti i Sonic che sono usciti ultimamente e su qualsiasi formato: in Sonic 3D, rappresenta insieme a Tails, la chiave per impossessarsi degli smeraldi del caos (anche loro immancabili...).

di fenomeni tridimensionali come Pandemonium, Crash Bandicoot e Super Mario 64.

E' anche innegabile che, con questo Sonic 3D, la Sega ha rimesso in gioco allo stesso tempo il marchio di leader nel settore dei videogiochi e la fama della propria mascotte, idolo generazionale e pietra miliare di una evoluzione che ha consacrato le console come macchine da gioco per antonomasia. Il risultato? Beh, se ve lo dico adesso che senso avrebbe il box di commento? Pertanto abbandoniamo per un attimo tutte queste personalissime e istintivissi-



Robotnik, oltre a essere un pazzoide epicentrico, è anche un pallone gonfiato (risate grasse, please...).

Una volta che avremo recuperato tutti gli uccellini e gli avremo depositati all'interno di questo grande anello, potremo passare alla seconda zona di questo livello.





In Sonic 3D non mancano serpentine varie e giri della morte spettacolari: qui vediamo il nostro porcospino con lo stomaco sottosopra subito dopo essere uscito da uno scivolo modello Aquafan.

Ed ecco un altro travestimento di Robotnik, mascherato per l'occasione da "visconte dimezzato". La pallina blu che vedete è Sonic impegnato in un'acrobazia spettacolare...



me elucubrazioni e diamo un'occhiata più nel dettaglio a Sonic 3D: Flickies' Island.

Come già ampiamente descritto, questa è la prima vera avventura tridimensionale del porcospino blu che ha abbandonato il canonico 2D tutto velocità e frenesia, per una costruzione decisamente più ragionata e riflessiva.

Lo scopo del giocatore in Sonic 3D è, come al solito, quello di vestire i panni (o forse sarebbe meglio dire gli aculei) del porcospino blu con le scarpette rosse (manco fosse il testimonial della Stefanel Milano...).

La differenza sostanziale tra questo ultimo episodio e i suoi predecessori sta nel fatto che, questa volta, lo scopo del giocatore non è solo quello di arrivare indenne al termine di un livello nel minor tempo possibile e raccogliendo il maggior numero di anelli: questa volta infatti Sonic si ritrova immischiato in

Sonic ha babbato uno smeraldo del caos: questa schermata vi servirà un po' da promemoria...

SONIC GOT A CHAOS EMERALD

SCORE	124600
RINGS	1000
EMERALD	0
TOTAL	30600

una vera e propria missione di salvataggio che lo porterà a trarre in salvo i flickies del sottotitolo (nient'altro che dei pennuti), tramutati dal nemico di sempre, il Dr. Robotnik/Eggman, intenzionato a conquistare l'isola sulla quale abitano i volatili (non sono proprio sicuro che la storia sia così, ma voi prendetela per buona...).

Ma dove si trovano questi benedetti uccellini? Come detto in precedenza, Robotnik li ha tramutati tutti in delle sottospecie di mostri e solo dopo averli presi a craniate come nella migliore tradizione di Sonic, si riveleranno pronti per essere tratti in salvo. I pennuti a questo punto seguiranno il nostro animale blu

La mappa di gioco segnala la posizione corrente, il tempo trascorso e la dislocazione del passerotti che ci siamo persi per strada (in questo caso nessuno...).

In alcuni livelli, Sonic potrà usare degli aggeggi particolari per poter svolgere dei movimenti a lui non troppo congeniali: nel particolare, lo troviamo a ruotare come una trottoia dopo essere passato su un grosso ventilatore da pavimento...



senza di Robotnik e liberando il mondo dalla presenza di Robotnik avendo recuperato anche tutti gli smeraldi del caos. Inutile dire che la fine migliore era quest'ultima...

Nel fulgore narrativo mi sono però scordato di dire come diavolo raggiungere i bonus stage: niente di più facile, basta avere con sé almeno cinquanta anelli e portarli a Knuckles o Tails, personaggi che si trovano nascosti lungo i vari livelli. Mi sembra superfluo aggiungere che più si procede, maggiore sarà la difficoltà nel trovare questi due personaggi.

Al termine di ogni area, bisognerà affrontare il canonico boss di fine livello, ma si tratta sempre di

Robotnik alle prese con marchingegni più o meno sofisticati...
Che altro aggiungere? Nulla, se non che vi rimane da leggere il commentone finale!

Andrea "Sonic Boom" Della Calce

PC

Devo riconoscere che Sonic 3D mi aveva entusiasmato su MegaDrive al momento della sua uscita, non tanto per

la bellezza del gioco in se stesso, quanto per il prodigio di programmazione che rappresentava.

Su Saturn le cose hanno preso una piega decisamente diversa e sebbene Sonic 3D sia comunque un bel gioco, non riesce a raggiungere i fasti dei primi tre episodi bidimensionali (che noi su PC abbiamo avuto modo di giocare in "minestroni" digitali con "Sonic The Hedgehog PC" e "Sonic & Knuckles Collection"...).

Ma perché questo Sonic 3D non riesce a eguagliare la maestosità dei precedenti episodi? Ci sono molteplici motivi, che troverete spiegati qui di seguito...

Il primo è l'eccessiva facilità del gioco: nessun livello di difficoltà, nessuna opzione, niente di niente, se si esclude la sgranatissima introduzione (a proposito, ve bene che la compressione video del Saturn è più potente, ma sarebbe anche ora che alla Sega si mettessero a studiare un sistema per fare rendere al meglio il tutto anche su PC: non hanno ancora capito che gli AVI in full screen sono orrendi?).

Il secondo motivo è la perdita del senso di velocità che rendeva i vecchi Sonic frenetici e accattivanti in qualsiasi momento della partita: questo passaggio di consegne dal 2D al 3D ha fatto perdere proprio quella che era una caratteristica che rendeva i vari Sonic dei giochi unici, inimitabili.

Certo, esistono dei passaggi davvero intriganti, ma l'azione di gioco si è fatta leggermente più noiosa, stantia: inoltre, il cambio delle prospettive è un problema che all'inizio vi darà dei seri problemi a livello di controllo vero e proprio (già di suo, Sonic ha le scarpette rosse cosparse di margarina...).

Questi se vogliamo possono essere gli unici difetti di una conversione talmente fedele che si porta appresso tutte le magagne delle precedenti versioni. Per il resto, Sonic 3D resta un gioco godibile, a tratti (e sottolineo a tratti) molto divertente, presentato con una buona grafica e un sonoro più che buono, ma di platform, almeno su PC, ce ne sono a bizzeffe e questo non è sicuramente il migliore...

Per concludere: se proprio avete soldi da spendere, compratevi un Saturn con Sonic Jam, una raccolta di tutti e quattro gli episodi originali di Sonic apparsi su MegaDrive: se siete dei fanatici (come me), questa è l'unica soluzione per non restare delusi dal porcospino blu e i simpatici animaletti pennuti che gli svolazzano attorno.

Ora saluto, perché devo dare da mangiare al mio peluche di Sonic!

H A R D W A R E

Per potere correre e prendere a testate gli scagnozzi di Robotnik, non dovrete fare altro che possedere un Pentium di fascia medio bassa (diciamo che un P90 dovrebbe bastare), una scheda sonora compatibile con Windows 95, le DirectX 3 installate nel sistema (non preoccupatevi, sono fornite come di consueto sul CD del gioco...) e, possibilmente, un pad a più tasti...

Lo spazio occupato su hard disk da Sonic 3D è decisamente irrisorio...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

86
GLOBALE

UNREAL

Eri a bordo di una navetta delle prigioni solari, prima di precipitare su di un desolato pianeta ai confini dell'universo. C'è qualcosa che non va, qualcosa di strano nell'aria... Forse perché, aprendo gli occhi, il paesaggio sembra un po' irreale, forse a causa di quello strano cielo azzurro, forse perché un essere alto tre metri e largo due sta divorando vivo l'ultimo dei vostri compagni di viaggio...
L'esperienza definitiva in campo videoludico.
Risoluzioni in true color 24 bit, light sourcing dinamico in tempo reale, alpha blending texture spettacolari.
Architettura dei livelli di gioco mai vista, tra navi spaziali, antiche rovine, miniere e castelli, ognuno dei quali con differenti nemici ed enigmi.
Possibilità di gioco in multiplayer. Unreal World Editor. All'interno del CD sarà presente un versatile editor di livelli per modificare e creare i tuoi livelli personali.
Colonna sonora degna delle migliori produzioni cinematografiche ed effetti sonori spettacolari.



GT
PC
CD-ROM

TI ASPETTIAMO
dal 2 al 6 ottobre
AL PADIGLIONE 1

smau
'97

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399



www.halifax.it

GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of Microsoft Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.

COSA TI ASPETTI DA UN GIOCO DI CALCIO?

-  **Giocabilità istantanea: facile cominciare, difficile smettere.**
Passaggi al volo, scatti, cross e tiri di prima sia a terra che in area.
-  **Tempo sulla palla.** Ogni giocatore ha il tempo necessario per decidere un passaggio, il cross o il tiro in porta. Man mano che ci si avvicina all'area avversaria la pressione dei difensori aumenta e bisogna ragionare sempre più velocemente.
-  **120 formazioni internazionali con i nomi reali di tutti i giocatori.**
Ogni squadra con la sua particolare tattica di gioco come nella realtà.
-  **Grafica strabiliante: un motore grafico tridimensionale che sviluppa più di 500 poligoni per ogni giocatore, SENZA UTILIZZARE SCHEDE ACCELERATRICI 3D.**
-  **Diverse modalità di gioco: amichevoli, leghe, coppe e la coppa del mondo.**
-  **Atmosfera unica: ogni nazione possiede il suo particolare ambiente creato dai tifosi per mezzo di cori e canti.**
-  **Gioco multiplayer da 1 a 4 giocatori.**
-  **Commento in italiano.**

**TIENI DURO, NON AVERE FRETTA
AVRAI TUTTE LE RISPOSTE**

TI ASPETTIAMO
dal 2 al 6 ottobre
AL PADIGLIONE 1



Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop



£ 79.900



GUIDA

SCREAMER 2

Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

£ 99.900

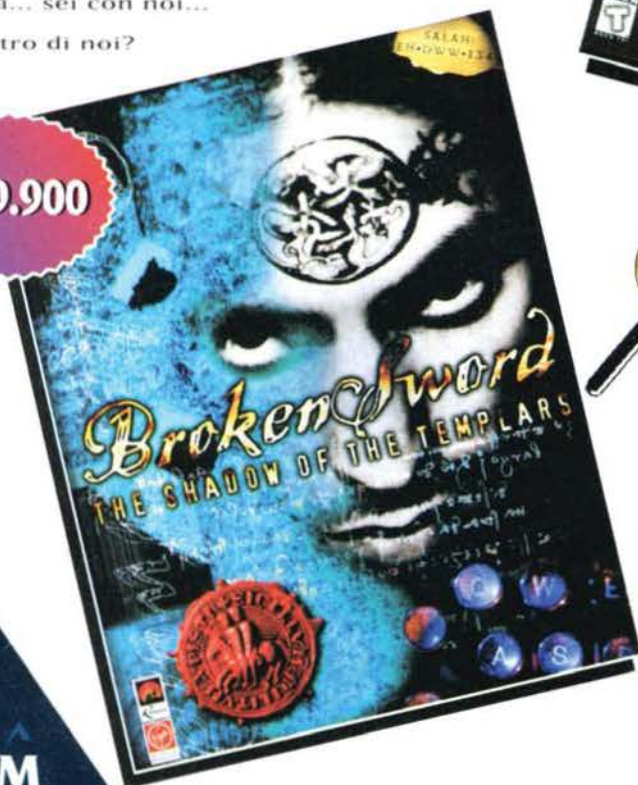


ATTACCA

COMMAND & CONQUER RED ALERT

L'armata Rossa avanza... Stalin sta devastando l'Europa... sei con noi...
...o contro di noi?

£ 99.900



INDAGA

BROKEN SWORD

Ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena. All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale. Inizia così la caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

INELPH

CD-ROM

SONO GRANDI, SONO

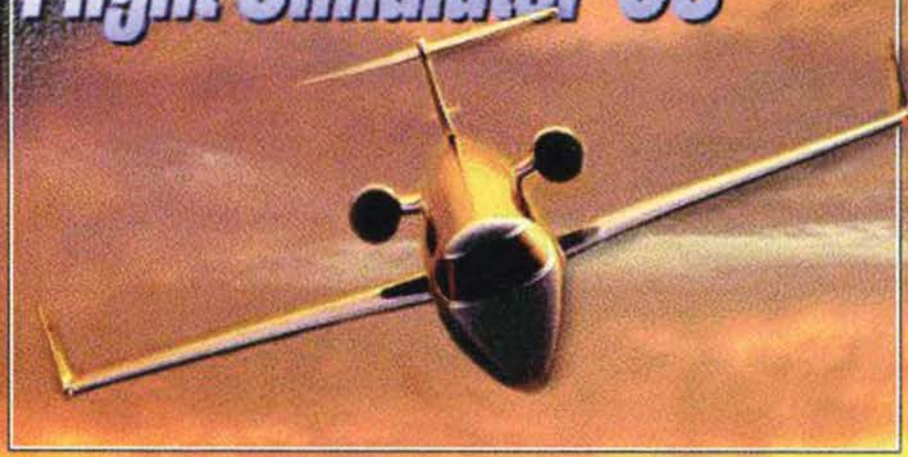


Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



Microsoft Flight Simulator 98



L'atmosfera un po' magica che regnava in redazione al momento della "nascita" del numero 100 è finalmente scemata e, lontani dai riflettori e dalle celebrazioni, abbiamo potuto in tutta tranquillità fare il punto della situazione. Un po' tutti abbiamo ricevuto valanghe di lettere ed E-mail di ringraziamento da parte di affezionati lettori che, magari non rendendosi conto, rappresentano la più importante gratificazione del nostro lavoro: sapere che non tutti considerano la nostra professione sempre e comunque dal punto di vista del divertimento rinfranca soprattutto nei momenti in

Il numero di oggetti tridimensionali presenti sullo schermo è maggiore rispetto alle altre versioni, sebbene riteniamo che la presenza di "alture" di tale tipo stiano decisamente col resto del paesaggio.

Questa foto è stata scattata alla risoluzione 1024x768, ma oltre al fatto che in tale modalità il gioco scatta decisamente anche su un Pentium 200, di differenze rispetto alla 800x600 non se ne notano.

Ci troviamo nella ricca sezione dedicata alle sfide, ossia a voli più o meno impegnativi (a seconda del livello di difficoltà con cui vengono classificati) in cui bisogna cimentarsi in condizioni avverse.

cui non si ha davvero la voglia di mettersi al computer a giocare o, peggio ancora, buttar giù quintalate di testo farcite da ironia varia, quando magari ci si è appena lasciati alle spalle problemi o eventi familiari davvero poco piacevoli. Nondimeno, il sapere che molta gente analizza il nostro lavoro così in profondità rappresenta comunque uno sprone per cercare sempre di migliorarsi (in un processo veramente senza fine) e di stringere i denti nei momenti non certo allegri - e questo al di là delle piccole difficoltà che ognuno di noi può avere, siano rappresentate dalla scuola, dallo studio o da quant'altro (in effetti questo settembre è stato un po' "nero" per tutti

Pare proprio che tutti i prodotti che la Microsoft rilascerà nei prossimi mesi avranno il suffisso

relativo all'anno venturo: del resto, è noto che la casa di Redmond anticipa sempre tutto e tutti...

GAMES
MACHINE

STAR
PLAYER

90-94

noi... NdSS). Sono anche molto gratificato dal fatto che il nostro tentativo di sdrammatizzare sempre e comunque qualsiasi evento sia stato pienamente compreso e non considerato (come si leggeva qualche anno fa nella posta) un atto di ragazzi più o meno viziati.

Chiuse queste considerazioni a cui tenevo davvero molto, è tempo di parlare di uno dei pesi massimi della Microsoft, l'acclamato Flight Simulator,



Come vedete, ora è possibile volare sugli aeroporti di tutto il mondo: molte città ne hanno a disposizione più di uno.

Airport/Facility Directory



che da diversi anni domina incontrastato (anche perché di concorrenti non ce ne sono) nel regno dei simulatori di volo "civili": paragonare questo titolo con un Eurofighter 2000 (o il suo successore o Falcon 4.0: tutti giochi che spero con tutto il cuore di avere fra le mani il mese prossimo) non ha davvero molto senso, dal momento che nel primo non vi sono combattimenti di sorta, bensì centinaia di voli diversi estremamente realistici, che creano praticamente un dettagliato mondo virtuale nel quale il novello pilota deve cercare di dare il meglio di sé. Vi anticipo subito che l'ultima release di FS è assolutamente strepitosa e di gran lunga migliore delle precedenti versioni, qualcosa di assolutamente imperdibile che TUTTI gli appassionati di aerei dovrebbero avere nella loro collezione privata.

Andiamo con ordine e cominciamo col dire che l'im-



Siamo a bordo di un elicottero e dobbiamo afferrare all'interno della nave, nell'apposito spazio che potete vedere: la manovra è veramente tutt'altro che facile, ma diventa quasi proibitiva qualora si decida di aggiungere, quale ulteriore elemento di difficoltà, turbolenze atmosferiche di vario tipo.



postazione di base del prodotto è rimasta pressoché inalterata: la manualistica è costituita in gran parte dal fenomenale help on line (ma è risaputo che la documentazione elettronica della Microsoft, sia essa di Word che di un gioco qualsiasi, è letteralmente superba), di cui parlerò in seguito, mentre per chi abbia voglia di catarci nell'abitacolo di uno qualsiasi dei velivoli messi a disposizione, sono riservate decine di lezioni che lo guideranno nell'apprendimento di tutti i segreti che un buon pilota dovrebbe conoscere, nonché una valanga di sfide e avventure di vario tipo. Poiché anche questo argomento sarà trattato in profondità più avanti, è tempo di tornare a parlare dell'help on line, contenuto in oltre tre mega e mezzo di file; la mole di informazioni disponibili è assolutamente stupefacente e possiamo affermare, senza tema di smentire, che da sola basterebbe a giustificare l'acquisto di un prodotto di per sé sensazionale. Per quanto riguarda le nozioni che nulla c'entrano con il gioco in sé, sappiate che potrete sapere veramente tutto ciò che occorre per farvi diventare un vero pilota; si va dai vari brevetti richiesti e dagli esami che è necessario superare, sino alle nozioni relative all'aerodinamica e a tutte le manovre di volo che possono essere effettuate con gli aerei civili, con tanto di consigli e trucchi di vario genere. È chiaro come chi abbia veramente intenzione di passare dalla simulazione al mondo reale necessiti di qualcosa di più completo, ma ciò non toglie che nessun simulatore di volo può vantare una simile quantità di materiale dedicata sia al novizio che all'utente più esperto, per non parlare del fatto che l'organizzazione dell'help on line è semplicemente perfetta e non è possibile smarrirsi fra le varie finestre ipertestuali. Dulcis in fundo, la presenza di ottanta mega di filmati e di dozzine di fotografie, che danno veramente la sensazione di trovarsi a bordo di un velivolo. La versione che ci è stata fornita per la recensione era in inglese, ma date praticamente per certa l'integrale traduzione nella nostra madrelingua di tutta la manualistica.

Una volta fatta la conoscenza con tutto questo mole di materiale, siamo finalmente pronti per allacciarci le cinture e scendere in pista. ○



Parigi rimane sempre una splendida città, ma avremmo gradito che la Senna fosse realizzata meglio: i fiumi monocolori è meglio lasciarli ai prodotti del passato.

Una qualsiasi visuale esterna è pur sempre molto spettacolare, ancorché del tutto priva di utilità; peccato che in Flight Simulator ne siano disponibili davvero poche.



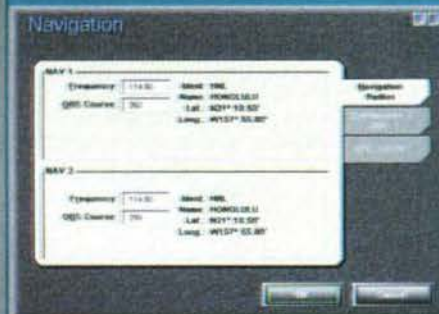
meglio, siete pronti per sistemarvi sul sedile e ascoltare ancora un po' di annotazioni che ho da fare; l'engine del gioco è stato discretamente migliorato rispetto all'ultima versione, ma in tutta onestà esso non è in grado di competere con quanto abbiamo visto (e vedremo) in prodotti tipo Jetfighter III, F-22 e Falcon 4.0. Esprimere un giudizio relativo alla grafica non è proprio semplice, dal momento che sullo schermo compaiono alternativamente immagini molto pregevoli (sebbene decisamente lontane dal foto-realismo che abbiamo potuto apprezzare nei titoli di cui sopra) ad altre fin troppo spoglie dal punto di vista delle texture; indubbiamente, il cielo e le nuvole sono i due elementi con la qualità più allentante, ma volendo fare gli avvocati del diavolo



Ecco un'immagine tratta da uno dei numerosi filmati disponibili, composti da sequenze disegnate o da riprese reali effettuate da telecamere a bordo dell'aereo o situate a terra.

potremmo dire che gli utenti di Flight Simulator non sono di certo dei maniaci della precisione, per cui è molto probabile che non attribuiscono eccessiva importanza a questi fattori. Avete presente i parametri che solitamente si trovano nei "normali" simulatori, relativi al dettaglio grafico? Bene, moltiplicateli per dieci e avrete un'idea di cosa sia presente nel

L'incredibile attenzione riservata alle comunicazioni via radio, che vengono effettuate dall'aereo verso la torre di controllo, è l'ennesimo esempio di una cura nei confronti del realismo semplicemente stupefacente.



Durante il volo abbiamo attivato due ulteriori finestre, la prima delle quali (situata sulla sinistra) copre parzialmente la mappa dello scenario e riprende l'aereo da un'immaginaria telecamera posta sulla torre di controllo, mentre la seconda mostra i controlli dei motori e dei flap.



nostro caso; anzitutto, e il fatto è in verità più unico che raro, il programma mette a disposizione una decina di configurazioni predefinite in grado di adattarsi alla totalità di macchine in commercio, a partire dagli obsoleti 486 fino al Pentium più potenti (spot pubblicitario: un P200 costa circa 350.000L e se non avete ancora effettuato un upgrade, sappiate che questo è il momento giusto). Se proprio non foste soddisfatti delle impostazioni di default, potete sempre alterare voi stessi la presenza di svariati effetti e

I VELIVOLI PRESENTI IN FLIGHT SIMULATOR 98



Cominciamo con la novità, ossia l'elicottero Bell 206B JetRanger; naturalmente non aspettatevi di pilotare un Comanche, ma la maneggevolezza del mezzo è ovviamente incomparabile a quella di un normale aereo, per cui potrete sbizzarrirvi in manovre fino a prima impensabili per la simulazione della Microsoft.



Il Boeing 737 è l'aereo di linea per eccellenza ed è tuttora utilizzato da varie compagnie; dispone della solidità tipica di tutti gli aerei Boeing ed è indicato per i viaggi a media distanza.



Il Cessna Skylane RG è un aereo utilizzato per i trasporti di poche persone, che dispone di una buona maneggevolezza ed è particolarmente adatto per i piloti in erba che vogliono impraticarsi con le manovre fondamentali di volo, quali il decollo e l'atterraggio.



Il Cessna Skylane 182S è l'evoluzione di tutti i modelli precedenti di Cessna e si pensa che verrà utilizzato anche nel prossimo secolo; dotato di caratteristiche aerodinamiche evolute, è sicuramente un piacere trovarvi a bordo.



L'Extra 300S è particolarmente indicato per le manovre acrobatiche, pertanto è anche quello col quale gli appassionati delle simulazioni di volo militari si troveranno meglio; non pensate tuttavia di cimentarvi in un giro della morte!



Il Learjet Model 45 è un aereo che può trasportare fino a otto persone ed è indicato per i viaggi a corta distanza.



Lo Schweizer 2-32 è un velivolo decisamente facile da maneggiare, di cui potrete servirvi soprattutto quando sarete ancora alle prime armi, prima di passare a qualcosa di più sofisticato.



Com'erano i velivoli ai tempi della prima guerra mondiale? Sicuramente la loro strumentazione era molto più spartana, ma la maneggevolezza era incomparabilmente inferiore. Comunque, vi accorgete di tutto ciò salendo a bordo del Sopwith Camel.

texture, naturalmente, il gioco è lo scatto dell'arma dal punto di vista dell'integrazione col sistema operativo Windows 95: non solo si può farlo girare in finestra, massimizzata o meno (potete comunque premerle

Anche le riprese effettuate dalla torre di controllo consentono di tanto in tanto immagini ben più spettacolari rispetto a quelle ottenibili dall'inferno dell'abitacolo.



Ci siamo avvicinati alla pista di atterraggio con un'angolazione e una velocità errata e ora stiamo pagandone le conseguenze.

Notate la contrapposizione fra le ottime texture, che ricoprono praticamente qualsiasi parte del terreno, con la realizzazione dell'aereo, decisamente mediocre.

che la modalità 1024x768 in finestra massimizzata scatta su un Pentium 200) o a pieno schermo ma, udite udite, è possibile sfruttare tutte le schede grafiche accelerate presenti in commercio. E pressoché scontato che i titoli della Microsoft si servano delle Direct 3D, le librerie corrispondenti delle Direct X che consentono un agevole interfacciamento con Mystique, 3D Blaster e compagnia bella; d'altro canto, tutti i possessori



di una 3Dh; possono staccare il naso di fronte a una scelta seguita anche da molte software house: con una Monster 3D o equivalente, le OpenGL sono in grado di garantire prestazioni enormemente superiori e non è un caso che Flight Simulator, alla risoluzione 800x600 a 45000 colori, scatti persino su un Pentium 200 (mentre con le OpenGL non ci sarebbero stati sicuramente dei problemi). Ormai quella che impropriamente viene chiamata SVGA (e cioè la 640x480, che originariamente era la VGA) è diventata lo standard per qualsiasi videogioco, per cui avere a disposizione qualcosa di meglio non giurista affatto. Considerazioni tecniche a parte, utilizzando le Direct3D si ottiene una fluidità semplicemente inarrivabile anche per i processori più potenti sul mercato, ma la qualità della grafica non migliora poi di molto. Giusto per concludere il discorso relativo all'engine, il terreno è realizzato sostanzialmente in due dimensioni, con l'aggiunta di vari oggetti tridimensionali (come i monumenti più famosi delle varie città o alcuni rilievi) che, a nostro avviso, stonano decisamente col resto del paesaggio: vedere la Tour Eiffel e un po' di palazzi che si ergono sopra tutta Parigi non è certo il massimo del realismo.

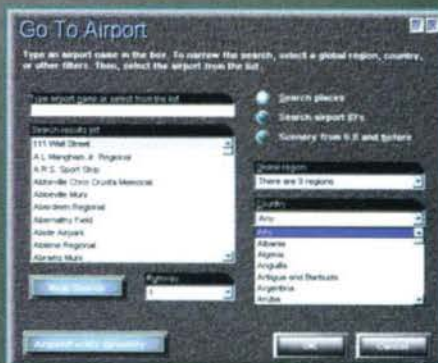
A questo punto sapete praticamente tutto quanto concerne il motore del gioco, pertanto siete pronti per scegliere il volo che più si addice alle vostre ambizioni. Come prima cosa vi consigliamo di cimentarvi con le numerosissime lezioni presenti, al termine delle quali sarete pronti per qualcosa di più impegnativo; non considerate questi voli come qualcosa di noioso, dal momento che in più di una circostanza ci si accorge di quanto sia necessario un po' di pratica, al fine di essere in grado di affrontare successivamente situazioni ben più complicate.



È da tempo ormai immemorabile che siamo abituati ad avere a disposizione una serie più o meno ampia di velivoli fra cui scegliere ma, per quanto ci risulta, la distinzione fra elicottero e aereo è rimasta sempre ben marcata all'interno di qualsiasi simulatore, e mai fino ad oggi era stato possibile averli a disposizione entrambi all'interno di un unico prodotto. Flight Simulator rompe questa tradizione, dal momento che al suo interno, accanto a svariati aerei di cui parlerò in un box apposito, è presente un elicottero, naturalmente molto meno manovrabile di un velivolo militare quale l'Apache Longbow o il Comanche, ma in grado comunque di aumentare notevolmente la longevità del programma: abbiamo già sottolineato svariati volte che le problematiche relative alla maneggevolezza e ai principi dei due mezzi è notevolmente differente, per cui immaginate che divertimento garantisca la possibilità di sbizzarrirsi alternativamente con un aereo e un elicottero in voli radenti e altamente spettacolari sopra diverse città.

Al di là della scelta dei mezzi a disposizione, l'elemento realmente in grado di fare la differenza fra questo Flight Simulator e le precedenti versioni, per non parlare dei concorrenti, è rappresentato dal mondo virtuale che i progettisti della Microsoft hanno ricreato; è da anni che siamo abituati alla presenza di un paio di scenari nella confezione e al successivo rilascio di numerosi pacchetti aggiuntivi che aggiungevano altre città, aeroporti e quant'altro rispetto alla porzione di realtà virtuale presente nel gioco. Le cose sono finalmente cambiate e nel nostro caso abbiamo a disposizione praticamente tutto il globo, suddiviso in regioni, stati e città; è sufficiente provare a creare un proprio volo per constatare come il numero di città presenti sia sterminato, per non parlare del fatto che per ciascuna è sovente disponibile più di un aeroporto.

Una volta affrontate le varie lezioni, o dopo averle distrattamente guardate con noncuranza (non vi è infatti alcun obbligo in proposito), potrete cimentarvi nelle varie sfide e avventure disponibili; si tratta di cose che abbiamo già visto negli altri Flight Simulator: mentre le prime consistono in missioni non troppo lunghe ma molto impegnative, le altre non



Da questo pannello è possibile impostare un volo sopra una delle centinaia di città presenti nel simulatore.

sono altro che il pretesto per compiere voli panoramici in tutta tranquillità; rispetto alla precedente versione del gioco, il numero di entrambe è aumentato a dismisura e non osiamo pensare quanto tempo occorra prima di portarle a termine tutte con successo. Entrando maggiormente nello specifico, cominciamo col dire che le sfide ricreano situazioni pericolose, come voli e atterraggi in condizioni proibitive, necessità di identificare in breve tempo un oggetto, manovre particolarmente impegnative e via dicendo. Paradossalmente, malgrado molti riten-

gano un simulatore di volo militare più divertente della controparte civile, ritengo che in molti casi le sfide siano più divertenti rispetto alle normali missioni in cui ci si deve impegnare a bordo di un caccia: dopotutto, in queste ultime si deve generalmente distruggere un più o meno congruo numero di velivoli o altri oggetti, mentre le sfide offrono un ventaglio di possibilità molto più ampio e in molti casi più eccitanti, non dovendo attendere chissà quanto prima di entrare nel vivo dell'azione.

Se invece volete compiere un volo in completa calma, senza particolari patemi d'animo se non tenendo presente innanzitutto la puntualità, potrete "saccheggiane" le avventure, anche in questo caso estremamente varie e interessanti (segnaliamo i casi in cui si devono trasportare personalità illustri per impegni di lavoro: guai a chi sgarra di qualche minuto).

Fin qui, potremmo dire che abbiamo parlato del "contorno", dal momento che non abbiamo trattato il volo vero e proprio; in tal caso, vi basti sapere che Flight Simulator incarna la perfezione assoluta e offre livelli di realismo semplicemente sensazionali. Addirittura, è presente la possibilità (che può essere considerata come un dovere) di contattare le varie torri al fine di ottenere il permesso di atterrare, oppure varie informazioni necessarie per il prosieguo del volo, con tanto di ricerca della frequenza adatta alla comunicazione. La strumentazione è



Anche senza l'ausilio di schede accelerate, l'acqua è riprodotta in modo più che soddisfacente, mentre riguardo alla spettacolarità del panorama non è lecito nutrire alcun dubbio.

quanto mai dettagliata, ma anche in questo caso abbiamo a disposizione l'ennesima, strabiliante possibilità: quella di determinare le dimensioni del pannello e, parallelamente, quella della schermata che rappresenta il mondo esterno al velivolo; se giocate a una risoluzione piuttosto elevata, potrete decidere di comprimere (mediante il mouse) lo spazio occupato dal pannello degli indicatori, in modo da poter vedere una maggiore porzione del mondo esterno (anche perché, accettando le scelte di default, spesso è visualizzata solamente una piccola porzione di cielo). Segnaliamo che le visuali esterne sono estremamente limitate e a farne le spese è indubbiamente la spettacolarità (vedere l'aereo dall'esterno è pressoché inutile ma fa sempre piacere, soprattutto durante i voli lunghi e tranquilli); per contro, è possibile attivare diverse finestre sullo schermo, contenenti la mappa, i controlli dei motori e altro ancora. Se amate le improvvisazioni, potete addirittura cambiare velivolo nel bel mezzo della missione, anche se in alcuni casi si ottengono risultati non proprio ortodossi (atterrare su una nave con un aereo civile,

H A R D W A R E
Il titolo gira anche sui 486, ma è indiscutibile che i possessori di un Pentium di fascia elevata (diciamo un 166) ricaveranno le maggiori soddisfazioni: dopotutto, un più alto dettaglio grafico significa un maggior realismo, che è anche l'elemento portante di una simulazione. Oltre a ciò, vi serve Windows 95, 16 mega (ma sottolineiamo ancora una volta che tale quantitativo di memoria è il limite inferiore per tale sistema operativo), un CD-ROM qualsiasi e un centinaio di mega sull'hard disk.



Siamo alle prese con la fase di decollo; notate la barra del menu posta in alto, che mette a disposizione numerosi comandi tramite i quali è possibile personalizzare a fondo il gioco.

anziché con uno militare o un elicottero, non è propriamente consigliato).

L'unico rammarico è rappresentato dal fatto che non si ha a disposizione un editor vero e proprio con cui progettare piani di volo dettagliati, ma col materiale che viene messo a disposizione nella confezione ce n'è comunque per qualche mese.

Mauro "Il Barone" Bossetti



La Microsoft è riuscita finalmente nell'impresa di creare il primo simulatore "globale": niente più scenari, ma un mondo

virtuale che ricrea in massima parte il nostro pianeta, attraverso il quale è possibile viaggiare coi numerosi velivoli a disposizione (fra cui, novità, anche un elicottero). Il realismo si attesta ai massimi livelli, sia dal punto di vista del comportamento di ciascun mezzo, sia da quello dei controlli necessari per portare a termine con successo le varie missioni, che possono consistere nelle lezioni, nelle avventure o nelle più impegnative sfide. In Flight Simulator niente è lasciato al caso, a cominciare dalla marea di opzioni che consentono di modificare il dettaglio grafico fino alla possibilità di visualizzare una lavagnetta personalizzata coi vari promemoria per qualsiasi operazione (decollo, atterraggio...). Il titolo è uno di quelli da amare fin dalle prime battute, ma in grado di regalare piacevoli sorprese anche dopo decine di ore di utilizzo; le sfide ci sono sembrate qualitativamente eccellenti, mentre dal punto di vista quantitativo vi basti sapere che il materiale presente è aumentato a dismisura rispetto alla versione precedente, che già non scherzava.

Il supporto alle Direct 3D non fa che migliorare l'engine del gioco, comunque inferiore rispetto a quello dei simulatori militari; gli amanti del gioco in multiutenza saranno soddisfatti dalla possibilità di connettersi con altri utenti in svariati modi, fra i quali l'ormai onnipresente Internet.

In sintesi, se non vi siete mai avvicinati a un prodotto di questo tipo, dal momento che ritenete che l'assenza di scontri veri e propri possa pregiudicare il divertimento della simulazione, questa è la volta buona per farlo e cambiare definitivamente idea. Se invece siete già possessori di una versione precedente di Flight Simulator, acquistate senza indugio anche l'ultima release e non ve ne pentirete.





FINALMENTE "MAGIC" È ITALIANO!

MAGIC l'Adunanza

*è disponibile
completamente
in italiano.*

*"LA MAGIA
CONTINUA..."*

Wizards
OF THE COAST

Da oggi disponibili
Completamente in Italiano
i livelli aggiuntivi
"The Spells of the Ansuents"
a £ 39.900

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM 100 MHz 486 DX4,
WINDOWS '95,
16 Mb RAM,
90 Mb SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X,
SVGA (VESA RICHIESTO
PER 640X480X256 COLORI),
COMPATIBILE CON OGNI SCHEDA
SONORA WINDOWS '95, MOUSE.

£ 99.900

MICRO PROSE

Magic: l'Adunanza © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
Wizards of the Coast e Magic: l'Adunanza, Antiquities e Arabian Nights
sono marchi registrati di Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition™
è un marchio Wizards of the Coast. Illustrazioni di Jock.
MicroProse Software Inc. è una licenza ufficiale.
MicroProse è un marchio registrato di MicroProse Software, Inc.
Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



Numero Verde
167-821177

VIRUS



ATTENZIONE!
E' UN VIRUS,
NON ROMPETE I SIGILLI



Un tremendo virus può diffondersi attraverso la rete dei network internazionali, distruggendo dati di ogni genere e tipo.

DEVE ESSERE ISOLATO E FERMATO

Ma attenzione: l'infezione è partita proprio dal vostro computer!

Interamente ambientato in un mondo virtuale in 3D, VIRUS vi proietta all'interno del cuore del vostro stesso computer: infatti, grazie ad un avanzatissimo sistema di mappatura, utilizza la struttura e il design dei file presenti nel vostro sistema per creare un realistico universo di gioco.

VIRUS, è garantito, vi farà scoprire un mondo di cui non sospettavate nemmeno l'esistenza!



Software&co
Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltast.it/software&co/>



PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO



SEARCH AND RESCUE

IL PIU' REALISTICO SIMULATORE DI ELICOTTERO MAI REALIZZATO



ESTREMO

REALISMO

**12 SUPER-ELICOTTERI
PIU' DI 40 MISSIONI DI SALVATAGGIO**

**GRAZIE ALLA CONSULENZA DI PILOTI PROFESSIONISTI
IMPEGNATI IN VERE MISSIONI DI SOCCORSO E' STATO RIPRODOTTO
UN VASTO NUMERO DI AZIONI ESTREMAMENTE REALISTICHE,
SPECIFICHE PER OGNI TIPO DI ELICOTTERO SELEZIONATO.**

FRA LE ALTRE:

- PORTATE IN SALVO I PASSEGGERI COINVOLTI IN UN NAUFRAGIO.
- RECUPERATE I SUPERSTITI DI UN AEREOPLANO
PRECIPITATO SULLE MONTAGNE.
- BLOCCATE LA FUORIUSCITA DI GREGGIO DA PETROLIERE
IN FIAMME E SALVATE L'EQUIPAGGIO IMPRIGIONATO.
- INTERVENITE PRIMA CHE UN REATTORE NUCLEARE ESPLODA.
- INSEGUITE ELICOTTERI IN FUGA SULL'AUTOSTRADA
CON A BORDO DEI LADRI.



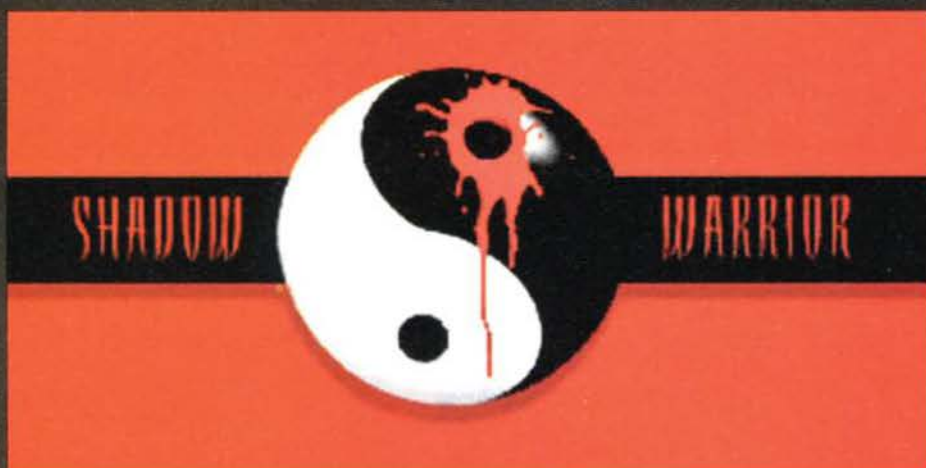
Software&co

Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>



**PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO**





Lo Wang: secondo la 3D Realms, più grosso e più cattivo del buon vecchio Duke... ma ha anche due anni in più sul groppone.

certi segreti richiedono l'accorto uso di una qualche macchina per essere scoperti). Ma tutte queste migliorie impallidiscono in confronto a un'idea che ritengo veramente originale e promettente per il futuro, se verrà ripresa da altri: e infatti possibile, in SW, telecomandare oggetti, di solito piccoli ma anche molto grandi (i cosiddetti "settori", vere e proprie sezioni di mappa) da remoto, anche attraverso le telecamere che abbiamo imparato a usare ai tempi del vecchio Duke 3d. Se

Bene, col cappello introduttivo ho già fatto la recensione: non resta, saltato il commento, che passare al voto! In realtà ero indeciso tra questo e "i giochi BUILD, chissà perché, capitano tutti a me". Scherzi a parte, la sensazione che aleggiava intorno a questo titolo, ancor prima che arrivasse in redazione, era che giungesse "fuori tempo massimo". Ma dopotutto sono stato proprio investito dell'onore/onere di recensirlo per



Ecco un esempio di come si possano usare i macchinari che si trovano sparsi in giro per i livelli: questo mucchio di esaltati mi avrebbe dato un bel po' di filo da torcere, così invece mi basterà una breve ma intensa raffica di sparachiodi (o quel che l'è) per porre fine alle loro misere esistenze. Sullo sfondo, il Resegone di manzoniana memoria.

cui, deposto ogni pregiudizio, ho cercato di accostarmi nella maniera più neutrale possibile (senza contare che, secondo SS, sarei un tale patito di arcade in soggettiva da andare in visibilo anche per la localizzazione di Wolf3D in rumeno). E così che ne è scaturita una breve ma intensa sessione ludica che, devo dire, mi ha lasciato piacevolmente sorpreso: ma non anticipiamo e andiamo con ordine, cominciando dalle non poche novità tecniche apportate a un motore grafico vetusto quale il BUILD. Innanzitutto è stata utilizzata una tecnologia, quella del Voxel, che permette di realizzare sprite 3D: con questa, sono stati creati tutti gli oggetti ma non i nemici, che continueranno - una volta resi cadaveri dal vostro zelo - a ruotare seguendo la vostra visuale, benché da vivi siano più "polposi" e tridimensionali degli sprite visti in passato. Una seconda cosa che farà piacere a molti, e che rende il gioco via mouse un'alternativa plausibile (per Quake è un imperativo), è il fatto che l'angolo di visuale verso l'alto e il basso sia stato aumentato di molto rispetto a Duke, senza un texture warping degno di nota. Più importante di questo è il fatto che sarà possibile utilizzare macchinari e veicoli, salendoci sopra e "usandoli" con la barra spaziatrice: si va da postazioni fisse a elevatori, carri armati, eccetera; un miglioramento tecnico che rende anche il gioco più complesso tatticamente (per esempio,



Il nostro fido lanciamissili (guardate un po' che roba!) ha fatto il suo dovere e questo è tutto ciò che rimane del mostro che poc'anzi ha avuto l'ardire di affrontarci. Questa testa, tra l'altro, una volta raccolta costituisce una delle armi più potenti (la potete vedere in un'altra foto).

avete giocato il primo livello dello shareware vi ricorderete la macchinina che conteneva la chiave d'oro, che si doveva teleguidare a un'uscita per ottenere la chiave stessa: ebbene, la possibilità di muovere interi settori è un primo passo verso la "mappa dinamica", un livello la cui stessa topologia cambia durante il gioco, cosa che una volta assimilata dagli sviluppatori (e dai giocatori) potrà cambiare radicalmente il gameplay di questo tipo di giochi. Pensate

Un bel saggio di acqua trasparente - ormai un vero e proprio imperativo - con tanto di foglia di ninfea che vi galleggia mollemente sopra, mentre il Buddha tutto osserva e non si scompone.



In una sola immagine potete vedere un Voxel o sprite 3D (notate come sia possibile vedere la parte INFERIORE della chiave) e una delle armi più devastanti: una testa di mostro comandata dalle dita che simpaticamente le infila nel cervello. Indice, medio e anulare controlleranno altrettanti tipi di fuoco: un'arma per tutte le occasioni...



Una delle trovate più divertenti: se rimanete qualche secondo senza far nulla, una mosca verrà a disturbare Lo Wang, che, da vero ninja, palesa dei bastoncini per prenderla al volo. Il problema è che non ci riuscirà molto facilmente e le imprecazioni in cinese si sprecheranno.

un po' a un deathmatch in un livello dove nessuno potrà essere tranquillo, ovunque sia, per la presenza di telecamere e di sezioni solide teleguidabili!

Dopo questa lunga disanima degli aspetti tecnici, vediamo un po' qual è l'atmosfera del gioco vero e proprio: SW è ambientato in quel generico "orientale" caro ai film a basso costo che abbiamo imparato ad amare con Bruce Lee, la serie TV "Samurai" (quello mitico, col bambino nel carretto) e, più recentemente, coi primi film di John Woo. Il protagonista, tale Lo Wang, è un killer a pagamento per conto di un torbido gruppo con le mani in pasta ovunque, la Zilla Enterprises. Quando scopre che il megadirettore della Zilla vuole conquistare il Giappone (solo? credo il mondo...) con l'aiuto delle forze di Satana, Lo Wang - uomo d'onore - abbandona il servizio. Ma a questo punto sa troppo... di originalità a piene mani, nevero? Ci sarebbe da ridere sulla fantasia degli sceneggiatori se l'intero gioco (a cominciare dalle battute di Lo Wang stesso) non fosse permeato da ironia verso il genere del "film coi ninja".

Lo spazio mi impedisce di dilungarmi sulle armi: certo è che avrete l'imbarazzo della scelta (10 in tutto, molte delle quali con più modalità di fuoco). Tutto sommato ho trovato il mix equilibrato e divertente: una cosa che ho apprezzato particolar-



Lusso! Sciambola! Frizzi e cotillons! Ammirate il notevole effetto a specchio di questo pavimento di marmo, il tutto ottenuto senza l'apporto di alcuna scheda 3D, acceleratore, freno o frizione!

medi-kit portatile a vari tipi di granata (fumogena, accecante e velenosa) e compagnia bella.

Per quanto riguarda i nemici sono tanti e ben assortiti, anche se talvolta vi annoierete per la presenza di ninja semi-invisibili che vi sparano da lontano con armi così potenti da farvi fuori prima ancora che vi rendiate conto di cosa stia succedendo: comunque si tratta di un evento raro e tutto sommato non così grave (dopotutto se siete Guerrieri Ombra ve la dovrete saper cavare anche in questi casi).

Prima di passare al commento, voglio citare la cura che (come sempre quando c'è di mezzo la 3d Realms) è stata profusa nella caratterizzazione dei livelli e nell'animazione degli oggetti, quindi lodare il sonoro che offre effetti di alta qualità: pensate che, in certe camere basse e piene d'acqua, tutti gli effetti e il parlato vengono distorti proprio come accade in piscina! Notevole... ma ora il conteggio dei caratteri incalza ed è giunta l'ora del commento.

Stefano Gaburri

Uno scenario veramente infernale: ci avviciniamo alla fine del gioco e i bei prati del Giappone sono solo un ricordo. Notevole, in questo livello, è il fatto che mentre all'inizio siamo SOTTO le nuvole che costituiscono il cielo, salendo sulla montagna SUPERIAMO il cielo stesso (cosa mai vista in questo genere di gioco) e ci ritroviamo "al di là delle nuvole"... bello!



La mappa in versione texturizzata (c'è anche il wireframe), in tutto e per tutto simile a quella di Duke 3D e, come quella, animata. Non lo potete vedere, ma in quella specie di laghetto c'è anche della risacca.

PC

Ebbene sì. Si può fare. E ancora possibile giocare un gioco BUILD, a due anni dall'uscita di Duke3D, provando una sensazione non già di noia ma pericolosamente vicina al divertimento. Detto questo, e considerate le migliori tecniche apportate al motore grafico, le mille trovate, la cura dei particolari e la maestria da veterani dei level designer, rimane sempre il fatto che ben poco è cambiato non solo nello schema di gioco ma anche (per precisa scelta degli sviluppatori) in tutto quel contorno fatto di humour, caratterizzazione del personaggio, battute e ghiribizzi: in pratica, tutto ciò che (si può dire col senno di poi) aveva decretato il vero successo di Duke, primo esempio - in questo, precursore di Lara - di personaggio nato in ambito videoludico e in grado di assurgere, per intrinseco carisma, al rango di "personaggio" vero e proprio.

Non si può quindi assolutamente dire che SW sia mal realizzato: quella che gli fa difetto è la dose minima di originalità necessaria a considerarlo qualcosa di diverso da una "total conversion" di Duke3D, se capite quello che intendo. In definitiva posso dire: se non ne avete abbastanza del BUILD, se siete disposti a farvi prendere ancora da questo tipo di gioco e soprattutto dalla sua atmosfera, se siete patiti dei film di kung-fu di serie B sappiate che non rimarrete delusi. Altrimenti fate vostro un altro arcade in soggettiva recensito questo mese, un gioco che davvero - mi scusi la 3D Realms - appartiene a un'altra generazione: Hexen II.

H A R D W A R E

Sarò breve: Pentium qualsiasi, 16 mega di RAM, scheda video decente (meglio se con 2 mega di RAM), qualsiasi supporto audio vogliate (meno il PC speaker). Come al solito per la SVGA è richiesto lo standard VESA 2.0: se il BIOS della vostra scheda video non lo supporta potete usare il Display Doctor della Scitechsoft, già noto come UNIVBE, che trovate più o meno ovunque (ad es. sul Silver Disk).

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

81

GALE

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:



C.T.O.



Software&co



MEDIUM

DLI
MULTIMEDIA



e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:



Siamo presenti allo
SMAU
PAD. 1 - STAND C 02

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHÌ. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRILO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it



Là dove c'era MYST ci sarà RIVEN.


Broderbund



RIVEN

Programma e Manuale in italiano.

RIVEN

La magia, il mistero, il fascino, la spettacolarità del gioco che ha fatto la storia dei games proseguono in questo sicuro best-seller. Artus è alla ricerca di sua moglie Catherine, intrappolata in un mondo enigmatico e bellissimo: RIVEN. Liberarla sarà un'esperienza totalmente coinvolgente e senza precedenti.

CD-ROM



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.

SEI STANCO DI MANGIARE POLVERE DIGITALE? PASSA A ...

PERAMIER™ TURBO WHEEL

SC&T²

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI
DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DUEPI

**È in arrivo il
modello
con Feedback!**

£ 149.900

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Numero Verde
167-821177

LEADER
HARDWARE



"Houston, abbiamo un prob-AAAAARGH!"

L'ambizione umana è senza fine: pensate, un uomo può convincersi di riuscire a fare cose incredibili, come conquistare un mondo alieno, laurearsi in meno di quattro anni, bere un bicchiere di uova crude come Rocky, persino di portare avanti un rapporto sentimentale a distanza! Purtroppo però, in molti casi (specialmente nell'ultimo, secondo me) entrano in gioco diversi problemi che possono trasformare un ambizioso progetto in un fallimento totale. Nel caso di Dark Colony il progetto riguarda Marte, e una misteriosa fonte di energia che viene chiamata "Petra-7". Soltanto alcuni litri di questo portentoso gas sono capaci di fornire energia a intere città per alcune settimane, mentre una sola bottiglia è in grado di trasformare un semplice campo in un'insauribile fonte di cibo per interi continenti. Ovvio



La giungla è indubbiamente il terreno più ospitale per l'uomo, che infatti sta mettendo alle strette la base aliena.

Le esplosioni sono veramente incredibili e aggiungono un bel po' di godimento ai vostri processi di distruzione.



Il fumo e gli effetti di luce risultano particolarmente spettacolari durante le missioni notturne.

Quattro reaper terrestri (i figli illegittimi dell'ED-209) sono alle prese con un paio di Sy Demon e qualche sporco alieno, ma stanno per farcela...

che, fatta questa scoperta, sulla Terra Marte diventa un pianeta incredibilmente interessante, così che si decide di partire alla sua conquista. Il pianeta viene reso abitabile tramite l'introduzione di ossigeno e acqua, e persino alcune specie animali terrestri vengono liberate sulla superficie al fine di rendere Marte un pianeta accogliente e abitabile. Ma a nessuno viene in mente di chiedere cosa ne pensano i Marziani? Ed è qui che nasce il problema, perché i Marziani di fatto non esistono: la realtà è che a qualche altra razza aliena viene la stessa idea di noi vecchi terrestri. Improvvisamente, alcuni strani fenomeni cominciano ad accadere: diverse apparecchiature smettono di funzionare, intere colonie vengono spazzate via, strani esseri di forma

aracnide fanno la loro comparsa sul pianeta. I Terrestri non sono soli su Marte: un tremenda razza di alieni, rinominati "i Grigi" per via del loro aspetto, appare dal nulla nelle lunghe notti marziane, decimando interi eserciti umani. I Taar, questo il loro vero nome, sono una specie di nomadi dello spazio che hanno perduto il loro pianeta d'origine, e vagano alla ricerca di mondi abitabili. Persino la Terra è oggetto del loro interesse da anni, tanto che lo stesso, celebre UFO di Roswell altro non era che una loro nave da ricognizione. Il loro interesse verso il pianeta rosso è però concentrato su degli strani manufatti rinvenuti sotto la superficie, manufatti che si ritiene siano capaci, in qualche modo, di donare un incredibile potere distruttivo a chi ne prende possesso. In più, i Taar sono convinti che su Marte si trovi un Portale che funzionerebbe da ricettacolo per tutti i loro simili sparsi per lo spazio,

attivando il quale la razza potrebbe riunirsi compatta per volgere alla conquista della Terra. Loro obiettivo, dunque, è spazzare via ogni presenza umana da Marte per poi andare a finire il lavoro in quel del piccolo pianeta verde. E adesso che abbiamo capito bene la trama, che in verità è abbastanza cretina come quasi tutte le trame dei videogiochi, possiamo finalmente parlare di cose serie. Dark Colony è uno di quei giochi che vanno di moda adesso, ovvero di quel filone alla Command & Conquer che prende le basi, in realtà, da quel capolavoro di innovazione che fu Dune 2. Se altri progetti

contemporanei e sulla stessa falsariga (Dark Reign e Conquest Earth, tra gli altri) hanno cercato di far procedere il genere strategico in tempo reale verso il suo prossimo stadio evolutivo, Dark Colony pare accontentarsi della ricetta classica, infarcita di una grafica da urlo e di qualche piccolo tocco di classe. Come al solito potete affrontare l'intera campagna, una missione singola da soli o contro alcuni amici, oppure una serie di missioni di allenamento che sono molto utili per entrare in sintonia con il gioco. La scelta della fazione determina, ovviamente, le caratteristiche e l'aspetto delle unità che avete a disposizione, ma non cambia di fatto



Quella specie di fungo metallico sulla destra è una dropship, fondamentale per portarci rinforzi...

nulla in quanto a tipologia delle missioni e strategie di gioco. Esistono tre terreni primari su cui si svolge l'azione: la Giungla, che rappresenta il primo esempio finito di Terraforming da parte degli umani; il Deserto, che risulta essere più ospitale per i Taar in virtù delle avverse condizioni termiche e del ridotto tasso di ossigeno; e le Rovine, che rappresentano la testimonianza di una precedente civiltà nativa del pianeta. La finestra principale del gioco è abbastanza classica, con l'unica particolarità di presentare l'azione vera e propria tramite un'inquadratura piuttosto stretta, che

Quello che vedete in alto a sinistra è un comandante, che si riconosce dai gradi visibili sulla sua testa (non sono proprio sulla sua testa, è soltanto un'icona...).



rende unità e costruzioni grandi e ben visibili. Le opzioni di gioco sono dislocate in una barra dei comandi suddivisa in tre differenti menu, mentre il sistema di controllo è il classico "point and click", anche se inficiato dalla scomodità di dover deselezionare l'unità corrente con il tasto destro prima di poterne comandare un'altra. Le vostre risorse, ovvero la quantità di Petra-7 di cui disponete, si possono aumentare scavando una sorgente del prezioso gas, la cui stabilità e proficuità è estremamente variabile. Infine, ad ecco una piacevole novità, un'icona vi informa sul ciclo del giorno e della notte, cosa che influisce ovviamente anche sulla grafica del gioco presentandovi suggestive ambientazioni crepuscolari e notturne. Le varie missioni del gioco vi vedono affrontare i compiti più diversi, anche se il tutto si riduce sempre allo sterminio del nemico o alla protezione di



Il briefing che precede ogni missione: l'aspetto generale non cambia, purtroppo, dalla fazione aliena a quella umana.

Le costruzioni aliene hanno tutte un aspetto techno-organico, anche se l'originalità degli omnidi è tutta in discussione...



Nel gioco non si fa di certo risparmio di sangue e altre atrocità, e quando un'unità viene abbattuta va in mille pezzi per la gioia di chi guarda!

ULTRAVIOLENCE LIGHT MY WAY

Gli strategici in tempo reale non sono di certo un genere in cui la violenza, intesa come concetto di gioco, sia un fattore fondamentale: non per questo in Dark Colony mancano il sangue, le scene truculente e "gore" a non finire. Le



immagini di questo box sono tratte da alcune delle sequenze di intermezzo del gioco, e vedete da voi che non si è andati al risparmio sui particolari trucidi. Anche nel gioco in sé stesso ci sono abbondanti schizzi di sangue, lamenti strazianti e altri particolari che rendono le azioni di battaglia un carnaio di massa. Il che, anche se potrebbe generare alcune delle solite polemiche cui siamo abituati, caratterizza fortemente il gioco e lo rende molto meno "asettico" di altri titoli in cui la componente violenta era fin troppo assopita (come ad esempio in Conquest Earth).



Si tratta di una scelta precisa dei programmatori che, in fondo, è figlia del carattere un po' ibrido di Dark Colony, che a tratti assume le vesti di un vero e proprio shoot'em up isometrico.

di questo o quel valoroso leader. Una delle loro capacità più interessanti è la possibilità di incitare le truppe, di fatto aumentandone la potenza di fuoco e innalzandone le energie. I terreni marziani sono poi ricchi di grandi rocce o fitte aree vegetative, che possono essere utilizzate (ed ecco un altro spunto interessante) per organizzare devastanti imboscate, visto che il gioco tiene conto del punto di vista delle unità in relazione al loro comportamento. In più, qua e là per il pianeta potete trovare alcune strane creature e dei manufatti. Le creature sono indigene e hanno strane forme simili a rettili, insetti e aracnidi, e a seconda delle loro caratteristiche possono essere del tutto innocue come tremendamente letali. I manufatti saranno invece fondamentali per riuscire nel gioco, e rappresentano l'eredità di una misteriosa razza aliena scomparsa dal pianeta da alcune generazioni. Una volta recuperati, questi oggetti si utilizzano come qualsiasi altra unità, e possono rappresentare le vostre armi decisive. Che siate umani o alieni, infatti, la scoperta e l'utilizzo di questi dispositivi rappresenta la chiave per la vittoria finale: insomma, Dark Colony non pretende di rivoluzionare la storia dei videogames, e offre uno schema classico abbinato a una indiscussa spettacolarità

Acqua su Marte? Ebbene sì, nel futuro potrebbe esserci anche questo...



particolari costruzioni. La componente più geniale è senza dubbio rappresentata dai Comandanti, ovvero delle unità di fanteria più forti e carismatiche che sono, in poche parole, la vostra proiezione fisica sul campo di battaglia. Questi comandanti vanno protetti a tutti i costi e possono rimanere con voi anche per l'intera durata della campagna, e potete anche assegnargli dei nomi per crogiolarvi nella gloria delle gesta

Un'immagine in Enciclopedia, utile per fare conoscenza con tutte le unità presenti nel gioco.



REVIEW

grafica. Basterà tutto questo per farne un bel gioco? Per saperlo, non c'è bisogno che vi indichi la strada.

JP

PC

Niente di nuovo sotto il sole. Dark Colony è un altro gioco alla Command & Conquer, con una bellissima grafica, ma praticamente privo di qualsiasi tipo di innovazione rispetto allo standard classico di questo genere di giochi. Non per questo mi sento di doverlo trattare male, perché i difetti sono davvero pochi: il vero problema è che in termini di struttura e giocabilità, Dark Colony non ha fatto neppure un passo avanti rispetto all'antenato ancestrale di questo tipo di giochi, ovvero Dune 2. Le uniche variazioni sul tema riguardano la presenza dei Comandanti, lo sfalsamento del terreno di gioco e l'alternanza del giorno e della notte. In più, l'asse d'equilibrio è chiaramente sbilanciato in favore dell'azione, cosa che rende questo gioco estremamente diverso da un titolo come Conquest Earth: in più di un caso tutto quello che dovete fare è mettere insieme un numero incredibile di unità offensive e andare a spazzare via l'esercito nemico. Può essere divertente, ma più di una volta si sente la mancanza di una base strategica più completa. Un difetto più grave è invece rappresentato dall'esiguo numero di unità (soltanto otto senza contare quelle mediche) e dal fatto che il gioco è assolutamente identico sia che scegliate gli alieni sia che scegliate gli umani. Certo, ci sono unità e costruzioni differenti, ed è pur sempre vero che i valori in campo possono cambiare da missione a missione e a seconda che sia giorno o notte, ma con entrambi gli eserciti vi trovate ad affrontare praticamente gli stessi compiti senza poter contare su una differenziazione adeguata nello stile di gioco. Considerato tutto questo, è comunque doveroso dire che Dark Colony è senza dubbio lo strategico in tempo reale graficamente più appagante che si sia mai visto. Le unità sono dettagliate, colorate e ottimamente animate, gli effetti di luce e di ombra si sprecano, e le esplosioni sono il massimo della spettacolarità. La visuale di gioco è un tantino stretta, cosa che rende le costruzioni e le unità molto grandi e molto belle da vedere, ma che in certi casi limita il vostro raggio d'azione e costringe a ricorrere spesso allo scrolling: un'opzione di zoom non avrebbe fatto male. Gli effetti sonori sono, per una volta, davvero decisivi e ben fatti, soprattutto per quanto riguarda gli alieni che suonano inquietanti e realistici; le musiche sono varie (ed eventuali) e sembrano seguire perfettamente lo svolgersi dell'azione, creando una grande atmosfera. Se siete quindi disposti a perdonare il fatto che Dark Colony è, in fondo, la solita solfa, e vi va di passare più tempo a vedere sangue alieno schizzare in giro piuttosto che a costruire centri scientifici, allora fatele vostro senza esitazioni. Chi invece ricorre spesso alla frase "tutto fumo e niente arrosto" potrebbe rimanere deluso.

H A R D W A R E

Vi servirà almeno un Pentium 90 con 16 mega di RAM, una buona SVGA e tutto il resto della prescrizione (scheda sonora, mouse, CD 4X, ecc.). Io vi consiglio invece almeno un P133, e se poi siete così furbi da possedere un processore dotato di MMX, potete godervi una splendida versione del gioco a 16-bit, graficamente ancora più impressionante. Che bello!



xenia on line

xenia on line

presenta

<http://www.xenia.it>

ZZAP!



Più di **1000** accessi al giorno

<http://www.xenia.it/zzap!>

Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!



Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer



Tutto ciò che vi serve per giocare in rete



News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D

Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!



TRECISSION



TEAM 17

TE LO DICO PER L'ULTIMA VOLTA
COSA SAI DEL 3D ?

IO IN 3D CI PROGRAMMO. CONOSCO IL C/C++ E L'ALGEBRA VETTORIALE

IO IN 3D CREO ANIMAZIONI FANTASTICHE, ALTRO CHE MOTION CAPTURE

IO IN 3D MODELLO QUALSIASI COSA, SONO UN ARTISTA CON 3D STUDIO

IO IN 3D CI GUARDO I FILM CON GLI OCCHIALINI

RISPOSTA SBAGLIATA !

TEAM 17 HA SCELTO TRECISSION. TRECISSION PUO' SCEGLIERE TE !

E-MAIL: JOIN_US@TRECISSION.COM FAX: 0185-232228
TRECISSION SRL C.so ASSERETO 25/15B 16035 RAPALLO (GE)

SPEEDBOAT

Stare tranquilli che non ho nessuna intenzione di riaprire l'annosa diatriba tra piattaforme di gioco diverse, nate per scopi diversi e soprattutto aventi costi diversi. Tuttavia non posso proprio fare a meno di porre sui proverbiali piatti della stessa bilancia i due giochi che mi sono capitati sott'occhio in settimana. Da un lato abbiamo questo Speedboat Attack, dedicato al PC accelerati con 3Dfx (lasciamo pure da parte la versione MMX) e dall'altro Rapid Racer, partorito dalla stessa Sony per la sua "giocostazione" (incredibile ma vero: un interprete televisivo traducendo in simultanea un discorso di Spielberg ha parlato di Sega Saturn, Nintendo 64 e "giocostazione" Sony! Roba da far arrossire i peli del petto anche a Mirko che ne è notoriamente privo...).

Il mio stupore (poi nemmeno tanto inaspettato...) è stato tale quando ho dovuto riconoscere che il paragone era quasi improponibile e che il gioco per Playstation era sicuramente più veloce, vario e divertente. Come dire, in altre parole, che l'hardware da solo non basta e che un briciolo di attributi,

Playstation batte PC uno a zero. Palla al centro.

questi carissimi programmatori dovrebbero pur tirarli fuori. Comunque, per approfondire queste faccende vi rimando al commento finale e passo alla descrizione del gioco vero e proprio, visto che queste righe non sono riservate a opinioni e tirature di somme varie.

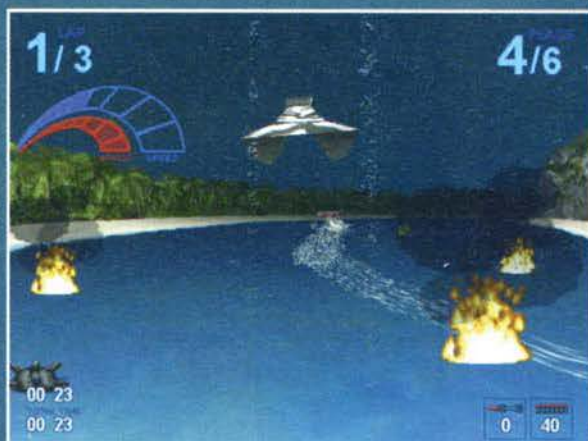
Speedboat Attack è fondamentalmente un gioco di corse arcade. Non vi aspettate, però, di sfrecciare a bordo di fiammanti bolidi a quattro ruote o di mordere il nastro di asfalto con una poderosa superbike replica. Nossignori, niente di tutto questo, ma solamente dei gusci di noce lasciati in balia delle onde del mare. Beh, a dire il vero non è che i motoscafi presenti siano poi così male, dato che si tratta di una via di mezzo tra potentissimi off shore e letali cannoniere naviganti. Il fatto che questi mezzi siano pesantemente armati fa dice lunga sull'impostazione tutt'altro che pacifica del gioco. Per arrivare primi, infatti, non basterà essere dei bravi piloti, ma occorrerà anche avere un'ottima mira e pochissimi scrupoli: un avversario affondato significa un avversario di meno.

Anche se è possibile disattivare la modalità battaglia e gareggiare normalmente, credo che saranno in pochi a farlo, anche tenendo conto della scarsa guidabilità dei mezzi e del conseguente imbruttimento che avvolterebbe chiunque cercasse di cimentarsi giocando in quel modo. Comunque, qualsiasi sia la modalità di gioco prescelta, avrete la possibilità di disputare una gara singola, l'intero campionato o di cimentarvi nell'esaltante Time

Alcune gare si svolgeranno in notturna e l'ambientazione relativa sembra veramente evocativa. Colgo l'occasione per farvi notare i vari display di velocità e corazzatura in alto a sinistra e quelli degli armamenti in basso a destra.

Trial, la consueta gara contro il cronometro, il cui unico scopo è quello di spiccare un tempo record e di gingillarsi di fronte al proprio nome iscritto nella hall of fame.

Le piste disponibili sono dieci e sono variamente ambientate. Si può gareggiare nello splendido scenario degli atolli del Pacifico, nelle strette lagune dell'America centrale, nelle gelide acque dell'artico o in fantasiosi ma terribilmente pericolosi tracciati



Non è un uccello, non è un astronave, ma è solo il motoscafo dopo un trampolino. Saltando su queste pedane, oltre a evitare ostacoli vari, si acquista una velocità folle. Imperdibile.

La visuale da dentro è molto spettacolare e curata, e dà una sensazione di forza non da poco. Peccato che il tutto non si muova...



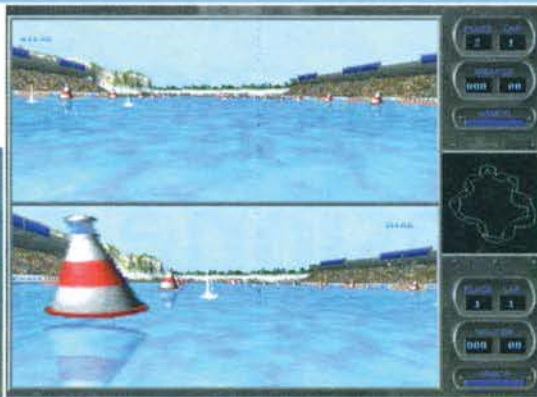
Il muro d'acqua davanti a voi non è né l'ondata di un improvviso maremoto, né la texture del cielo sbradolata in basso. Si tratta, infatti, di una cascata, entrando nella quale si accede a una bella scorciatoia.

inventati. In ognuno di questi casi, tuttavia, la bellezza del paesaggio non dovrà distogliere la vostra attenzione dalla gara vera e propria, in quanto gli avversari sono molto agguerriti e in un men che non si dica vi ritroverete da soli a fare i turisti in gita in barca.

Gli scafi disponibili sono solo cinque e risultano tutti



Ecco a voi in tutto il suo splendore lo split screen per il gioco a due. Tutto bello e funzionale fino al momento di avviare i motori. L'inguidabilità e l'approssimazione è la stessa delle partite singole. Inoltre non ci sono altri avversari.



identificabili, oltre che da un nome, da quattro precise caratteristiche che dovrebbero in qualche modo influenzare il comportamento in acqua. Dico in qualche modo poiché, giocando e rigiocando, non è che queste differenze si sentano poi così tanto. Comunque, per gli amanti del nozionismo, sappiate che questi quattro parametri sono dedicati alla velocità di punta, alla maneggevolezza dell'off shore, alla resisten-



Raffiche di mitraglia increspano le onde, razzi a ricerca calorica fendono l'aria: il ballo è iniziato!

Tratta dall'intro questa immagine evidenzia ancora una volta come la cura riposta nella realizzazione grafica sia notevole. Il filmato in questione è abbastanza lungo e altrettanto esaltante.



za dello scafo, ai colpi nemici e all'accelerazione.

Particolarmente importante è associare al tipo di tracciato la scelta del mezzo opportuno, dato che i percorsi di gara sono abbastanza vari, perlomeno in termini di planimetria. Inoltre, in alcuni casi sono presenti delle vere e proprie scorciatoie, che faranno sicuramente felici tutti gli amanti della "rubata da antologia" (e quindi tra questi va sicuramente iscritto quel fallimento umano del Bossetti, sempre pronto a barare pur di portare a casa un pizzico di gloria...)[Prego si noti come l'astio redazionale per l'incontrollabile carisma che sfoggia in qualsiasi gioco ha



raggiunto livelli improponibili. ndMB]). Lungo i tracciati non troverete solamente gli altri contendenti (a proposito, il numero di avversari che dovrete affrontare in gara è di cinque unità), sempre pronti a rompervi le eliche con bordate mai viste, ma anche tutta una serie di simpaticissimi ostacoli che in vario modo vi complicheranno la vita. Come se non bastasse, vi è una certa difficoltà nel tenere in traiettoria il mezzo. Dovrete quindi fare attenzione a mine galleggianti, barilotti di rifiuti tossici infuocati che vagano senza tregua, banchi di acque salmastre che rallentano la vostra corsa, cespugli d'erba e dei subacquei assolutamente dementi che sembrano fare di tutto per essere fatti a pezzi dalle vostre eliche.

Ma le acque che solcherete non saranno solo piene di malus (antitesi di bonus) e potrete, anzi dovrete, anche raccogliere armi, munizioni e carburante extra. In particolare non fatevi assolutamente scappare i missili, nettamente più efficaci delle ridicole mitragliatrici montate sullo scafo. Un altro consiglio che posso darvi è quello di sfruttare le rampe di salto, dato che vi consentono di acquistare una notevole velocità. Non dimenticate poi di passare nell'apposita area di riparazione del mezzo, ripristinando più o meno le ottimali condizioni di gara. Gli urti con le sponde, con gli ostacoli o i colpi del nemico, infatti, inevitabilmente rovinano il vostro off shore, peggiorandone le prestazioni. Se poi doveste rimanere imbesulati, in condizioni disperate nel bel mezzo dell'oceano, potrete sempre chiamare un elicottero di soccorso che in un men che non si dica vi rimetterà in condizioni di continuare la gara.

Le visuali disponibili sono tre, poche ma

Quando ho parlato di bellezza delle texture dell'acqua non stavo affatto banfando e questa foto sembrerebbe dimostrarlo. Notate gli effetti di trasparenza e il riflesso dello scenario.

REVIEW

efficaci e vi segnalo anche la presenza di uno split screen per le partite a due giocatori. In questa circostanza, anche se si è liberi di inferire sull'avversario che ci siede accanto, la situazione generale non è che migliori di molto. Il gioco multiutente è supportato in maniera abbastanza vasta, comprendendo sia il link diretto, il collegamento via modem, la rete LAN e, ovviamente Internet, in cui anche sei giocatori possono gareggiare in contemporanea.

Stefano "Duspa" Lisi

PC

Dunque, dunque, come vi stavo dicendo all'inizio Speedboat Attack mi ha abbastanza deluso.

Le foto che avevo visto in giro lasciavano ben sperare, l'impostazione arcade sembrava azzeccata, il supporto 3Dfx era quasi sinonimo di garanzia, eppure il gioco alla fine si è rivelato poco più che mediocre.

Il paragone con Rapid Racer per Playstation non deve essere ritenuto fuori luogo (sono due giochi diversi di due software house diverse, oltre alle diversità già elencate in apertura di recensione), dato che si tratta in entrambi i casi di giochi di corse in off shore. Quello che cambia è proprio il concetto di gioco e la sua realizzazione. Mentre in Rapid Racer non si sta fermi un attimo e le onde arrivano da tutte le parti, in Speedboat Attack il mare è piatto come il petto della Parietti prima della siliconata. L'effetto dell'acqua è sicuramente bello, ma si tratta solo di un paio di texture sovrapposte e schiacciate su un piano orizzontale. Per non parlare dei fondali che altro non sono che dei poster attaccati al muro. Ma, mi chiedo a questo punto, se i soli poligoni che si muovono sono quelli dei motoscafi e di pochi altri oggetti, come mai il gioco scatta e non è fluido, nemmeno con la 3Dfx? Cattiva programmazione? Ma certo, ma anche cattivo design del prodotto. Le curve sono quasi tutte uguali, la guidabilità è inesistente, i tracciati non sono avvincenti. Sì, lo so, l'acqua è bella... diranno gli irriducibili amanti del pediluvio. Lo vedo che è bella, ma tutto il resto?

No, purtroppo non ci siamo: poco vario, poco divertente, poco giocabile, insomma da rivedere e tornare a settembre per gli esami di preparazione, magari dopo essere stati a lezione dalla Sony. Guardatevi la scia dei motoscafi del titolo Playstation, provate solo a superare i tratti di rapide o a imbarcarvi in una curva. Cavolo, non so se siete mai stati su un off shore, ma vi assicuro che la sensazione è resa benissimo (e pensare che mentre si gioca si sta seduti su una sedia, nemmeno troppo imbottita...). Un bacio ai pupi.

P. S. Quasi dimenticavo di spendere due paroline sul sonoro. Sarà che la nostra versione è uscita bacata dalla fabbrica, sarà che qui non ci piace il verso dei corvi, sarà perché ti amo, ma dopo pochi secondi di rumorini e scorreggette varie, il Gatto di tutti i gatti ha drasticamente preteso lo smorzamento dell'amplificatore delle casse.

H A R D W A R E

Per giocare con gli off shore dovete avere un conto estero con parecchi zeri. Per divertirvi con il giuoco della Telstar, invece, vi basterà un Pentium 133 equipaggiato con 16MB di RAM e lettore CD a quadrupla velocità. Un bell'acceleratore grafico 3Dfx sarebbe ben accetto, anche se sul CD c'è pure la versione normale.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

11

GALEA
GLOBALE

Un'offerta speciale per un'occasione speciale!

MICRO PROSE

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

GRAND PRIX 2
&
**GRAND PRIX
MANAGER 2**

Programma e Manuale in italiano.

FORMULA 1 GRAND PRIX 2 e GRAND PRIX MANAGER 2

L'occasione speciale è il primo compleanno di FORMULA 1 GRAND PRIX 2. È un traguardo più che meritato, conquistato da un vero campione che ha spopolato, esaltando migliaia di "piloti" virtuali. E come festeggiarlo se non offrendo assieme

ad esso il suo complemento ideale, cioè GRAND PRIX MANAGER 2? Perché il mondo della F1 è impegnativo e selettivo tanto in pista che fuori!

2 CD-ROM

£ 119.000
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

167-821177

www.leadspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

Con questo volante brivido costante!

ZYE
TECHNOLOGY
LIMITED



Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Dos 5.0, Windows 3.11, Windows '95.

VOLANTE F1 SIM

Neanche la tua auto ha un volante così!

Quando prenderai in mano F1 SIM ti cadranno le mascelle: pedali stile Formula 1 in metallo e sensibili alla pressione, cambio semi-automatico, colonna dello sterzo e volante in tutto e per tutto uguali a quelli della

Formula 1. Interamente rivestito in pelle, il volante è da 10 pollici e garantisce una sensazione realistica per una guida che definire virtuale sarebbe limitativo.

Allora non esitare: ora che sai tutto questo non accettare più compromessi, pretendi F1 SIM.



€ 590.000

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leadspa.it

LEADER
HARDWARE

Qualità Interattiva.

SEGA WORLDWIDE SOCCER™ PC

Perdonatemi la battutaccia, ma altrimenti non sarei riuscito proprio a introdurre il Super Pippo nazionale all'interno del discorso, visto che sono talmente amareggiato per la partita di questa sera (Roma-Juventus terminata con un vergognoso zero a zero. Duspa è stato pure insultato per tutta la durata dell'incontro, se vi interessa saperlo...) e soprattutto per la prova indegna di Inzaghi...

"Ho visto cose che nessun essere umano avrebbe mai potuto sbagliare", avrebbe detto Rutger Hauer se stasera si fosse per caso trovato all'Olimpico, altro che i cancelli di Orione. In miniera! Inzaghi in miniera! E noi avremmo dato via quel bel torello di Vieri per prendere questo scarpone! Ma per cortesia... [Della, si vede che il servizio civile dalle parti di Parma ti ha avvizzito il pendolino della ragione... Sarà anche vero che ne spara almeno un paio in tribuna, ma il buon Pippo la porta la vede, eccome! Improprio il paragone con Vieri, almeno a mio giudizio - nel senso che è molto meglio Inzaghi. NdMax].

Comunque, per rispondere alla domanda iniziale, avrete sicuramente arguito come questa fosse retorica e, se comunque ce ne fosse realmente bisogno, sarebbe decisamente NO.

Ma basta, oramai ho avuto il tempo per digerire quei tre gol buttati al vento come se ci si stesse giocando la coppa mondiale e quindi, essendo io sportivo anziché tifoso (come credono alcuni maligni), ho ampiamente superato la crisi: anche perché quan-

do voi avrete sotto gli occhi queste righe, Inzaghi potrebbe avere già deliziato i tifosi con una mezza dozzina di reti. O almeno, il popolo bianconero lo spera con tutto il cuore...

Ma tralasciamo questa triste parentesi domenicale e gettiamoci a capofitto in questo World Wide Soccer.



Gli stacchi di testa e, più in generale, le animazioni dei giocatori, sono splendidamente realizzate.

Se Smilla aveva il senso per la neve, allora Inzaghi ce l'ha per il gol?

I più attenti di voi si ricorderanno sicuramente di Victory Goal, gioco calcistico sviluppato dalla Sega Sports, mentre sono convinto che a molti altri risulterà più familiare World Wide Soccer. Beh, sappiate che, a differenza del nome, si tratta dello stesso identico gioco, con l'unica differenza che il primo era dedicato al mercato giapponese (e quindi con le squadre della J-League), mentre il secondo era destinato ai mercati europei e americani. L'unica grande differenza tra i due stava nel fatto che il primo aveva i diritti ufficiali della J-League, mentre il secondo sfoggiava i classici giocatori dai nomi inventati. Meno male che la coscienza dei programmatori ci ha regalato un editor!

Ora, a distanza di un due anni dall'uscita del primo World Wide Soccer, la Sega ha deciso che fosse giunto il momento per trasportare il proprio gioco di calcio su PC. Un'idea saggia? Se ve lo dicessi qui, che senso avrebbe il box con il commento? Bravi, continuate allora...

Terminato il (lungo) caricamento, ci ritroveremo davanti al canonico menu iniziale che per l'occasione

è fornito di un numero invidiabile di opzioni e amenità varie come tornei, superleghe mondiali, sfide secche ai rigori e così via.

Tra tutte queste voci spunta, senza la minima ombra di dubbio, l'opzione Golden Goal: da qui, il giocatore potrà rivivere in qualsiasi momento un goal salvato in precedenza e farlo vedere agli amici. Il tutto senza limiti di spazio se non quello del vostro hard disk! Una bella trovata che mancava a un gioco di calcio dai tempi del leggendario Kick Off 2...

Una volta scelta la modalità di gioco in cui cimentarsi, si passa alla scelta della squadra appartenente alla schiera di nazionali più importanti del mondo.

Tra le tante inquadrature disponibili, questa non è di certo la migliore.



La schermata per la scelta delle squadre: il mondo è diviso in blocchi di sei formazioni ciascuno per rendere più semplice il tutto.



REVIEW



Un fotogramma tratto dalla bellissima e nipponeggiante introduzione: colpi di testa tipo questo però, non è che si possano fare nel gioco vero e proprio...



Come potevano mancare i rigori? Beh, se devo essere sincero il sistema adottato per parare e battere le massime punizioni è la cosa che mi ha maggiormente esaltato in tutte le edizioni di World Wide Soccer su Saturn.

Il monitor di World Wide Soccer è forse quello più inutile e ingombrante che mi sia mai capitato di vedere in un gioco di calcio. Meglio levarlo, vè...

Prima della partita vera e propria manca ancora un passaggio, ovvero quello riguardante l'assemblaggio della squadra. Il giocatore potrà scegliere tra vari schemi e decidere quali uomini mandare

Il sistema di controllo non è complessissimo e consente una certa gamma di movimenti che vanno dalla corsa ai tackle, per citare i basilari, oppure dai colpi di tacco a seguire alle rovesciate se si va più nello specifico...

La grafica è selezionabile tra quattro modalità differenti: 320x200 a 256 colori, 320x200 a 65000 colori, 640x480 a 256, 640x480 a 65000 colori. Inutile

dire che quest'ultima è quella che rende meglio a livello estetico, ma anche quella più pesante da fare muovere a un "computer qualsiasi" che non sia equipaggiato con mostri vari, acceleratori e un clock che sfrecci alla velocità della luce. Rispetto alla versione Saturn infatti, sono state aggiunti un sacco di poligoni che hanno quasi dell'incredibile. Peccato che solo con quelli non si faccia un bel gioco.

Ah, ho detto poc'anzi che il sistema di controllo non è certo tra i più difficili, ma dato comunque il numero dei tasti è decisamente consigliato l'impiego di un pad, meglio se a quattro tasti. E con questo è tutto, perciò vi lascio in balia

del resto della recensione. Mi stavo chiedendo se magari qui Inzaghi un goletto riuscirà a farlo... O no?

Andrea "Hubner" Della Calce



in campo (tenendo presente le loro caratteristiche rappresentate da una specie di pentagono irregolare...). Eccoci quindi arrivati al momento della partita: la visuale di default è rivolta in verticale con una vista a due terzi, ma se non dovesse soddisfare le vostre esigenze potrete sempre ricorrere alle altre!



L'editor delle squadre: si possono modificare, purtroppo, solamente i nomi dei giocatori e non le loro peculiarità tecniche...

PC

World Wide Soccer poteva essere un piccolo capolavoro, un gioco "amabile", ma alla fine riesce ad

aggiudicarsi solamente la palma di "mediocret" (tanto per dirla alla Bossetti).

Il problema principale sta proprio nella conversione: infatti, a parte gli stessi comandi, World Wide Soccer ha accusato in maniera talmente palese il passaggio dal Saturn al PC che a tratti non sembra essere nemmeno lo stesso gioco!

Questo è dovuto, purtroppo, alla pochezza dei programmatori della divisione sportiva Sega, o almeno questa è la mia ipotesi: mi rifiuto di credere che, con quattro differenti risoluzioni tra le quali scegliere, non ce ne sia una che mi abbia soddisfatto.

La bassa risoluzione, che è poi quella usata su Saturn, è quasi inguardabile, mentre l'alta risoluzione è inamovibile, nel senso che è praticamente un'impresa per il processore riuscirci a muovere decentemente. A meno che questo non sia un Pentium 200, o un MMX.

Insomma, il lavoro di conversione, almeno a livello grafico, è stato incredibilmente grossolano.

Per quanto riguarda la giocabilità, invece, World Wide Soccer PC ha quasi tutte le peculiarità della controparte consolistica: velocità, sistema di controllo abbastanza intuitivo e via dicendo.

Inoltre, tutte le opzioni presenti danno quel tocco di classe in più che nelle simulazioni sportive, soprattutto se calcistiche, non guastano mai e anzi riescono a rendere il prodotto decisamente appetibile anche a distanza di alcuni mesi dall'acquisto (del resto io ho giocato indefessamente ad Euro '96 sino a un paio di mesi fa...).

Purtroppo, però, la conversione è stata effettuata senza un minimo di coscienza da parte dei programmatori e, pertanto, tutto quello che si è detto di buono finisce nel buco cosmico che deglutisce le "buone intenzioni".

Provaci ancora, Sega...

H A R D W A R E

Il processore minimo richiesto se si è intenzionati a giocare World Wide Soccer PC è un bel Pentium 133; e non basta.

L'installazione è un'altra cosa che mi ha lasciato decisamente interdetto: copiando su hard disk la bellezza di 130 Mb di file, mi sono reso conto di quanto effettivamente i letali caricamenti siano diminuiti: ma, ad essere sincero, nemmeno tanto...



IL MERCATO CONSUMER FA SCUOLA.

Perché partecipare ad Abacus '97

Per trovare nuovi clienti
tra i "curiosi" delle
Nuove Tecnologie.

Per cogliere le occasioni
create dall'introduzione
della multimedialità nella scuola.

Per mostrare come l'ICT
avvantaggi chi è in cerca di
occupazione.

Per spingere in occasione
del Natale, un regalo
intelligente, che resta:
un regalo di tecnologia.

Per entrare con 110 e lode
nel "mercato consumer".



La fiera che sviluppa l'esperienza

Abacus-Lab sperimentazioni,
studio RAI, effetti speciali,
aule multimediali, cyberredazio-
ne, patente informatica, festival
dei CD-Rom.

Spazi Atelier testimonial
dell'ICT nella scuola
e nel lavoro.

A scuola di bit informazioni
su scuole e università
italiane ed europee.

Cash & Carry vendere
anche a "prezzi fiera".

AbacuSera premiazioni e
proiezioni multimediali
da tutta Europa.

ADACUS ADACUS

Fiera dell'informatica e della telematica
per lo studio, l'hobby e la casa

FIERA MILANO 27 - 30 NOVEMBRE 1997

ORGANIZZATA DA FIERA MILANO E SMAU



Un nuovo modo di avvicinare i visitatori

Accanto agli "stand", a disposizione degli espositori ci saranno sponsorizzazioni, workshop, atelier, festival multimediale e laboratori, per un reale incontro interattivo con il pubblico, in un nuovo modo di "Essere Fiera".

Segreteria organizzativa Abacus: Fiera Milano Infotelemarket S.r.l. - Via Merano 18 - 20127 Milano
Tel. 02 28313.407 - 28313.408 - Fax 28313.410 - www.smau.it/magellano - e-mail: abacus@smau.it

La gente **Classic**
colleziona le cose
piu' strane.



Classic Tu stai
sul **Classic!**

Classic
C d - R o m /
C o l l e c t i o n / 2



Vai sul sicuro e colleziona solo il meglio. Ecco infatti la seconda serie di titoli forti, imperdibili, intramontabili, etc... E' la CLASSIC COLLECTION numero 2 e la puoi riconoscere subito dal vestito particolarmente attraente e sotto il vestito... è uno spettacolo. E poi, come resistere ad un invito così: solo 39.900 lire per titoli incredibili, come Silent Thunder, Megarace 2 e tanti altri! E quando avrai finito con questa collezione, potrai buttarti sulle prossime: le numero 3, 4, 5, etc. sono già in preparazione. Stai pronto così non rimarrai con un pugno di mosche in mano!

Appuntamento
con **Leader**
al Padiglione 1 dello

simola
'97



PAX IMPERIA

EMINENT DOMAIN

Una guerra negli infiniti spazi interstellari è un po' come una Fiat 126... Sai sempre da dove parti, ma non sai se tornerai mai a casa...

Finalmente! Dopo mesi e mesi passati a scrivere ogni tipo di corbelleria mi passasse per la testa al solo scopo di rendere piacevole e rilassante la lettura (che credete? So benissimo qual è il vostro luogo di lettura preferito... Anche noi redattori abbiamo le nostre piccole "funzioni corporee"... di questi veri e propri trattati di infermità mentale che mi ostino a considerare "articoli", sono riuscito a uscirmene



Il sistema solare da cui comincerete la vostra avventura: sfortunatamente in questo caso non ci sono altri pianeti abitabili... Sarà il caso di spostarsi da qualche altra parte.

con una frase carica di drammaticità (a mio modo, of course): che volete, sono piccole soddisfazioni... A essere onesto l'ambientazione di questo Pax Imperia: Eminent Domain è molto più truce e lugubre di quanto si possa intravedere nel cappello (grattando sotto la storia della 126, ma non troppo, che la carrozzeria si rovina), e adesso vi spiegherò perché.

Immaginate un universo, immaginate molte razze differenti, immaginate che queste razze siano tutte tecnologicamente avanzate, immaginate (beh, se possono farlo nelle pubblicità, perché non dovrei farlo anch'io?) che tutte abbiano deciso di colonizzare più mondi e che, una volta esauriti i pianeti, inizi una colossale guerra per conquistare i "vicini di casa" e appropriarsi delle loro risorse. Come la

La sezione ricerca permette di sviluppare e costruire nuove tecnologie, e questo è importantissimo se non vorrete soccombere alle forze nemiche.



Prima di cominciare una partita è possibile scegliere una razza o costruirne una da zero, ma fate attenzione a non impersonare dei pesci rossi con lunghi tentacoli che respirano solo zolfo!

La gestione di tutte le colonie è un lavoro difficile e complicato, per fortuna in questa schermata potrete leggere tutte le informazioni necessarie a controllare l'andamento di ogni pianeta.



vedete? E se vi dicessi che, a un certo punto, grazie alla scoperta di un importantissimo fenomeno scientifico, a queste razze viene concessa la possibilità di esplorare e conquistare mondi in tutti i sistemi solari della galassia? In questo caso la guerra verrebbe di sicuro rimandata... Ma prima o poi gli interessi degli imperi torneranno a cozzare tra loro, e il sangue scorrerà di nuovo a fiumi. Ecco, questa è in breve la trama (riassunta, più o meno nella sequenza introduttiva) alla base di Pax Imperia, un "simulatore di impero galattico" nel quale voi, ovviamente, dovrete impersonare il ruolo di capo militare, governatore, ambasciatore e chi più ne ha, più ne metta.

In pratica avete a disposizione quanto di meglio la vostra razza (che, tra l'altro, è completamente configurabile in tutti gli aspetti, come ad esempio il tipo di aria respirata, il livello di tecnologia, le caratteristiche fisiche e così via) per espandere la vostra presenza in un settore pressoché inesplorato, tenendo presente che, mentre voi iniziate timidamente a costruire basi e impianti orbitali, potreste ricevere il comitato di benvenuto da un momento all'altro. Grazie alla Flotta imperiale, ad esempio, avrete a disposizione mezzi capaci di difendere le vostre colonie, perlustrare i vari sistemi (collegati dal fenomeno spaziale di cui sopra, una specie di tun-



Il menu principale di Pax Imperia: da qui potrete accedere al comando della flotta, alle sezioni ricerca, diplomazia affari interni e alla mappa della galassia. All in one!



La sezione design della flotta imperiale vi permette di costruire navi spaziali per qualsiasi scopo, dalla colonizzazione all'attacco dei nemici.



Una colonia sviluppata permette di aumentare gli introiti e di sviluppare hangar spaziali e centri di ricerca.

nel che rappresenta un'incredibile scorciatoia per salti di svirati anni luce) e porre nuove colonie. E se non esiste una starship adatta a una particolare missione? Semplice, nulla ci vieta di andare nella sezione design della flotta e progettare una classe di navi adatta alle necessità del momento. Grazie agli introiti ottenuti dai "feudi" governati potrete incentivare il lavoro della sezione ricerca, sempre attenta a rendere disponibili tecnologie via via più sofisticate e utili per il vostro operato o aggiornare e potenziare l'armamento bellico dei vostri vascelli d'attacco. E nel caso una razza aliena decidesse di "fare una visitina"? Beh, non è detto che sia neces-

E' possibile giocare a Pax Imperia in rete: in questa immagine potete vedere il menu dal quale creare una nuova partita o accedere a una già iniziata. Buon divertimento!



sario affrontarla subito a muso duro, anzi: riuscire a gestire un alleato potente potrebbe essere un'ottima strategia. Grazie infatti al commercio potrete ottenere tecnologie più avanzate in cambio di minerali o navi da guerra in cambio di un avamposto (magari sperduto nel loro territorio) e così via. E se questo vostro alleato dovesse rivelarsi pericolosamente opportunisto, nulla vi vieta di controllarlo tramite spie e servizi segreti (fargli assassinare "accidentalmente" un diplomatico, sabotare una nave ecc. ecc.).

Come avrete capito da questa breve (son due pagine ragazzi, mica preterderete di più dalla mia capacità di sintesi...) descrizione, Pax Imperia garantisce piena libertà di movimento e una vagonata di opzioni per tutte le necessità, resta da vedere se tutto quello che luccica è oro...

Massimo "NKZ is far, far away from here" Nichini

PC

Cosa dire di Pax Imperia: Eminent Domain? Innanzitutto che è un manageriale completo e con una sua struttura chiara e definita. Questo significa che in qualsiasi momento avrete la sensazione di sapere esattamente quale sia lo scopo da raggiungere, indipendentemente dalle tonnellate di opzioni, tasti e cose da definire. Dal punto di vista della complessità, poi, è veramente immenso, basti pensare che in ogni partita sarà possibile creare una nuova razza e un nuovo universo da conquistare, quindi il numero di situazioni nelle quali vi potrete trovare è virtualmente infinito. Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche invece, qualche pecca lo possiamo sicuramente trovare. L'aspetto grafico ad esempio, per quanto sia definito ed essenziale non è certo quello che potremmo definire "una grafica da urlo", e questo si nota particolarmente nelle sezioni di gestione dei sistemi solari, dove qualche sforzo in più ce lo potevano anche fare...

Parlando dell'accompagnamento sonoro le cose si fanno ancora più tristi: rumori pressoché inesistenti, qualche esclamazione di conferma (i classici "affermative", "research complete" e via dicendo) e poco più: un po' pochino insomma.

Bene, traendo le conclusioni mi sembra che questo Pax Imperia conigli molto bene lo spirito del manageriale alle atmosfere sul genere di Star Wars et similia, offrendo una varietà di situazioni davvero notevole. Consigliato agli amanti della strategia e, perché no, a tutti quelli che stanno sempre a sognare le stelle.

H A R D W A R E

Pax Imperia: Eminent Domain è il classico gioco che non necessita di un PC super potente per girare: un Pentium (anche di bassa frequenza) e una scheda SVGA da 1Mb, accompagnato da un lettore CD-ROM a doppia velocità è infatti più che sufficiente. Per quanto riguarda il sonoro, il gioco gestisce e supporta una qualsiasi scheda audio Soundblaster o compatibile.



F1 Racing

SIMULATION

Ubi Soft polverizza i vecchi standard della Formula 1!

- Cockpit, sfondi e paesaggi reali
- Nessun effetto "clipping"
- Pit stop in 3D
- Giocabile anche in visuale esterna
- Messaggi radio dai box
- Multiplayer



Distribuito da 3D Planet
Tel. 02/4473949 - Fax 02/45101548



© 1997 Ubi Soft - Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Vuoi saperne di più? Compila e spedisce questo tagliando (T) a: Ubi Soft - Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano - Tel. 02/861484 - email: ubisoft@ubisoft.inet.it - www.ubisoft.com

Nome e Cognome

Via e Numero civico

CAP Città Provincia

Tel. Fax e-mail

Processore Ram Possiedi una scheda 3D sì no Se sì quale

Dai un gran calcio al tuo computer!

world football 98



© Ubi Soft - tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari

* Prezzo Consigliato

- 3 livelli di difficoltà con velocità regolabile dall'80% al 150%
- Numero di giocatori variabile da 3 a 11
- I tuoi idoli nel database di 6.000 giocatori di 358 squadre dei cinque continenti
- I giocatori del 1997-98 delle prime divisioni italiana, inglese, francese, tedesca e spagnola
- Rovesciate, dribbling, colpi di testa, tutto il calcio in 340 animazioni realizzate basandosi sui movimenti dei veri calciatori



Ubi Soft - Via Anfitreato 5 - 20121 Milano - Tel. 02/861484
Fax 02/8056032 - email: ubisoft@ubisoft.inet.it - www.ubisoft.com

Distribuito in esclusiva da 3D Planet - Tel. 02/4473949 - Fax 02/45101548





AZIONE, STRATEGIA, COMBATTIMENTO

CONQUEST EARTH

I GIOVIANI ATTACCANO
GLI UMANI SI DIFENDONO
DA CHE PARTE STAI?

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
MINIMO: PENTIUM 90
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,
SVGA, 40 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X
RACCOMANDATO: PENTIUM
166Mhz, 16 MB RAM, SVGA,
40 Mb LIBERI SU HD, CD-ROM 6X,
TASTIERA E MOUSE,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILI.

£ 99.900

EIDOS
INTERACTIVE



Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

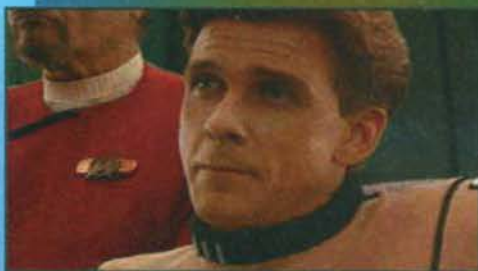


**Aprire le porte
l'Accademia del
XXIII secolo.
Frequenza
obbligatoria,
corsi diurni e
piacevoli
missioni di
combattimento
al pomeriggio...
E io che volevo fare
scienze politiche!**

Sono le 16 del pomeriggio di un lunedì come molti, chiamo in redazione per tranquillizzare il Silvestro su alcuni lavori (le classiche telefonate "non ho dormito tutta la notte, ma almeno ho finito, ora vado a morire nel letto..."), e lui mi dice: "peccato, Nik, se passavi in reda potevo mollarti Starfleet Academy": bestemmiando come un musulmano mentre si



Ci sono momenti in cui un capitano deve prendere in mano la situazione e "strigliare" i propri sottoposti: in questo caso Corin, il navigatore del nostro equipaggio, ha bisogno di più pratica e meno birra andoriana...



ingozza di maiale, recupero quel poco di forze necessarie a raggiungere l'ufficio e soprattutto l'agognato pacchetto, sperando di riuscire poi in qualche modo a tornare a casina bella, non vorrei addormentarmi sul metrò... Qualcuno di voi potrebbe chiedersi per quale motivo un uomo sia disposto a sacrificarsi a tal punto per un gioco, e la mia risposta è semplicissima: perché questo non è un titolo

come tutti gli altri, ma è il primo e unico simulatore di volo ambientato nel fantastico mondo di Star Trek, una cosa insomma che un trekker come il sottoscritto non poteva certo farsi sfuggire, a prescindere dalle ore di sonno...

Prima di parlare del gioco vero e proprio consentitemi ancora una piccola considerazione (poi la pianto, lo prometto): a differenza di altre saghe spaziali, il mondo creato dal mitico Gene Roddenberry non si basa sul semplice binomio buono vs cattivo, ma su una vasta gamma di rapporti interrazziali, dove ogni civiltà ha i suoi intenti e i suoi scopi, e dove la diplomazia è spesso più efficace della guerriglia pura e semplice. In questo contesto creare un simulatore di volo non signifi-



L'affacco appena subito ha ridotto la nave un colabrodo: scudi al minimo, phaser e fotoni in pericolo e persino il supporto vitale non se la passa bene: forse è il caso di attendere, prima di continuare la missione...



Una nave all'orizzonte... Forse è il caso di puntare i phaser e aprire un canale di comunicazione...

ca semplicemente simulare il funzionamento di alcune navi e organizzare delle missioni "shoot'em up like"; piuttosto è necessario ricreare quel complesso sistema di interazioni e trattative che hanno reso celebre la saga. Un buon capitano di una nave stellare della Federazione Unita dei pianeti, infatti, non dev'essere semplicemente un





Il "Bird of Prey" romulano ha risposto alle nostre chiamate con il fuoco... Per fortuna, la base ci ha autorizzato ad usare qualsiasi mezzo per prevenire l'invasione di questo sistema solare...



avventure (per inciso, le vicende narrate in Starfleet Academy si possono incastonare tra l'ultimo film ufficialmente riconosciuto, Star Trek: L'Ultima Frontiera e le sequenze iniziali di Star Trek: Generazioni) per spiegarvi le tecniche, le procedure e i protocolli, ma anche per imprimermi i concetti di rispetto per le popolazioni aliene (tra le quali spiccano gli acerrimi nemici della federazione, i Klingon e i Romulani) e il codice di onore che consentono alla federazione di essere una grande forza di pace e non solo un esercito armato fino ai denti. Completate la cerimonia di apertura del corso, fate subito conoscenza con l'equipaggio e vi sedete sulla poltrona di comando del simulatore: l'avventura ha inizio.

Come prima missione vi verrà chiesto di fare pratica con i sistemi di navigazione e gli armamenti di una delle tre navi con le quali affronterete tutto il corso: una nave di classe Oberth (la nave più piccola e meno potente delle tre, una vera sfida), la classe Miranda (di media grandezza e abba-

spesso è necessario catturare un aggressore per consegnarlo alle autorità o, semplicemente, per evitare inutili spargimenti di sangue invece che distruggerlo punto e basta: nelle missioni più impegnative (quelle non controllate dall'istruttore), quando potrete scegliere in che modo affrontare i nemici, avere la possibilità di costringerli alla resa potrebbe essere la mossa giusta da compiere... Smetterà a voi, il capitano, decidere se e quando agire in questo modo.



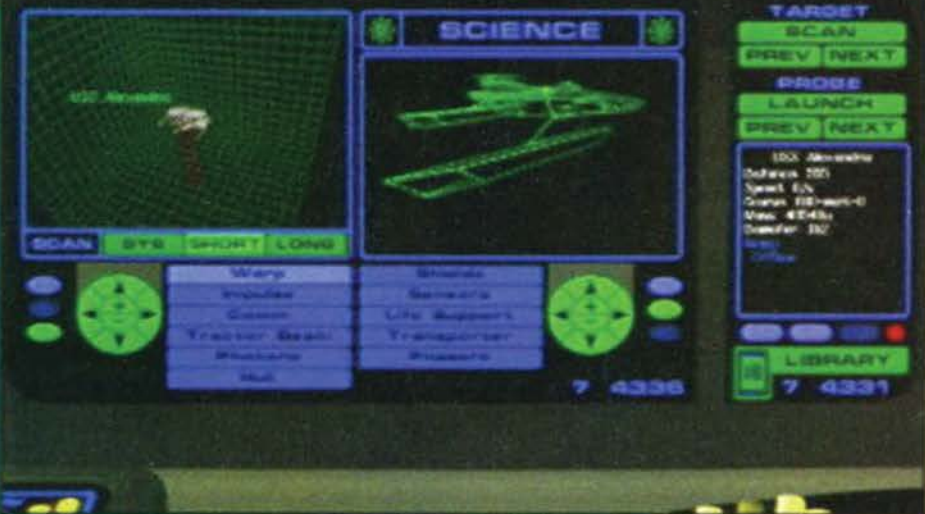
E' lui! E' lui! Nonostante la pancia e la faccia cerulea è proprio James Tiberius Kirk!!! Chissà se apprezza l'andamento del povero Forester...



Una nave sconosciuta ha appena sferrato un attacco imprevisto: purtroppo i suoi scudi sembrerebbero assorbire bene i nostri phaser...

La postazione scientifica è molto utile quando si necessita di un'analisi di un nemico sconosciuto: in questo modo è possibile scoprire la potenza di fuoco nemica e valutare un eventuale attacco.

Sturte: There is nothing unusual to report, Captain.



eccellente stratega, ma deve conoscere l'arte della comunicazione e del convincimento, perché una sua decisione può cambiare non solo la sua vita o quella del suo equipaggio, ma potrebbe anche modificare la storia dell'intera galassia (ehm, un peso mica da ridere, se permettete).

Partendo da questo presupposto, possiamo finalmente descrivere questo titolo per quello che vuole essere, un "simulatore di accademia" (un luogo dove di cose ne succedono molte, ve lo posso assicurare) più che un enorme spara-spara basato su un telefilm.

Orbene, passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio. Siete il Cadetto Forester e avete appena deciso di intraprendere il corso per ufficiali di comando alla base di Presidio, nella futura California. Al discorso di benvenuto, ricevete però una sorprendente e gradita sorpresa: tra gli ufficiali istruttori del vostro corso ci sono delle vere e proprie leggende viventi che rispondono al nome di Pavel A. Chekov e, rullo di tamburi, James T. Kirk!

Avete capito bene, il mitico capitano della USS Enterprise sarà la vostra guida insieme al suo fidato compagno di mille

stanza resistente) e infine, la classe Constitution (potente e ben armata, una piccola fortezza) la stessa dell'Enterprise, tanto per intenderci...

Fatta la scelta che ritenete più opportuna inizierà la vostra prima escursione (virtuale, visto che siete ancora nel simulatore della base): il vostro scopo sarà quello di eliminare alcune mine e disattivare la nave che le ha depositate. Ho usato il termine disattivare perché è proprio quello che dovrete fare: utilizzando i phaser (gli armamenti principali) dovrete "spegnere" i sistemi della nave senza danneggiarla; questa è una delle cose più importanti da imparare, perché

La nebulosa imperversa e manda in tilt i sistemi... In questi casi aumentare la potenza dei sensori potrebbe essere molto utile.





pensate, si incontrano per, uhm, parlare e basta... almeno credo), luoghi dove, come in ogni scuola che si rispetti, le loro storie, i loro litigi e le loro passioni si intrecciano e si sviluppano... come avviene nella vita reale, insomma. Vi chiederete come questo possa in qualche modo influire sul gioco vero e proprio. Beh, intanto dovete sapere che ogni ufficiale del vostro equipaggio viene valutato in sede separata, e sono quindi queste singole "performance" a costituire motivo di promozioni o di sonore bocciature per tutto il gruppo. Per evitare questo, il comandante ha l'obbligo di risolvere gli

per riallocare l'energia ai vari sistemi in caso di necessità, o per mirare ad un particolare sistema di una nave nemica durante un combattimento. Insomma, Starfleet academy vi permette di "mettere le mani" su una nave uscita, in tutto e per tutto, da Star Trek, completa di tutti i suoi sistemi, di tutte le funzioni e con tanto di cast e di sottotrame come nella migliore delle tradizioni trekkiane. Inutile insinuare quale potrebbe mai essere il fine ultimo in un gioco che vede la partecipazione del mitico James "Panza tonda" T. Kirk... Forse che ci lasci le chiavi della "sua" Enterprise? Io non vi ho detto nulla...

Massimo "Tai Nasha No Karosha" Nichini

Il vostro alloggio, nel quale potrete richiamare il simulatore per ripetere le missioni precedenti, ma soprattutto dove vi riposerete fra un test e l'altro.

La base della federazione è rimasta danneggiata durante uno scontro... Forse è il caso di contattarli per sapere se è tutto a posto.

Una nave della federazione distrutta e abbandonata? Che ci siano di mezzo i Romulani?



screzi interni, incentivare lo studio di chi è particolarmente incline alla "pelandronite acuta" e, in generale, a tentare di acquietare gli animi dei sottoposti, in modo che migliorino le loro prestazioni. Ricapitolando quindi, Starfleet Academy vi offre la possibilità di vivere realmente le avventure di un potenziale ufficiale della Flotta Stellare, in tutti gli aspetti della sua preparazione: missioni simulate, diplomazia interplanetaria, vita al "campus" e organizzazione e controllo dell'equipaggio. Detto così non suona male, vero?

A tutto questo dovete inoltre aggiungere che il simulatore vero e proprio replica con una cura quasi maniacale tutti gli aspetti della gestione della nave vista nel telefilm, compresi tutti i sottosistemi. Ogni nave (anche quelle "simulate") hanno infatti a dispo-

sizione una serie di postazioni dalle quali controllare il funzionamento di tutto l'ambaradan. Tra queste, le più importanti sono sicuramente la postazione Ingegneristica che permette di tenere sotto controllo i livelli di energia della nave e, nel caso, di spegnere alcuni sistemi a favore degli altri, (come, ad esempio, rafforzare gli scudi dopo una battaglia o potenziare i sensori per aumentarne il raggio d'azione), oppure la sezione scientifica, grazie alla quale è possibile eseguire delle scansioni di obiettivi (per recuperare dati sulla forma, il contenuto ecc. ecc.), lanciare sonde e richiamare il database di bordo. Oltre a queste postazioni avrete a disposizione una stazione di comunicazione (per contattare la Federazione o le eventuali navi incontrate), una postazione di navigazione (che permette di controllare la rotta e impostare la velocità di navigazione) e l'immane console tattica (dalla quale, inutile a dirlo, potrete utilizzare le armi a disposizione della nave). Inutile dire che tutti i sistemi appena descritti vengono controllati dall'equipaggio della nave, ma ciò non toglie che in caso di necessità voi possiate intervenire direttamente su una particolare console, come ad esempio

PC

Ad essere sincero sono rimasto più che soddisfatto da Starfleet Academy, per più di un motivo. In primo luogo

l'ambientazione: credo che nessuna saga eccetto Star Trek possa permettere ad un titolo non direttamente ispirato ai luoghi ed ai personaggi resi famosi dai telefilm di risultare così completo e credibile come in questo caso. L'Accademia, infatti, sembra uscita da una puntata mai trasmessa, con i suoi personaggi (equipaggio, istruttori e cadetti) e le sue trame e sottotrame. Certo, tutto questo è rafforzato dalla presenza di Kirk, Chekov e Sulu, ma ciò non toglie che Starfleet Academy aggiunga un tassello importante alla saga del XXII secolo piuttosto che vivere della gloria dei film e dei telefilm. Oltre a questo, dovete aggiungere che la gestione della nave è quanto di più completo e versatile si sia mai visto in giochi di questo genere: questo non è un particolare di poco conto, soprattutto se si tiene conto del fatto che la varietà di situazioni e missioni nella quale verrete impegnati è tutt'altro che esigua. L'aspetto grafico, di contro, è sufficientemente fluido e definito, se si esclude una certa scarsità di poligoni di alcune strutture (come, ad esempio, le basi della federazione e alcune navi aliene); la qualità estetica dei pianeti e di tutti i fenomeni spaziali in generale è discreta. La colonna sonora è un piccolo gioiello non solo per le atmosfere che riesce a ricreare, ma soprattutto perché enfatizza con particolare precisione i momenti più tesi di un combattimento, creando così un effetto "cinematografico" davvero notevole. La giocabilità dal canto suo è strettamente influenzata dall'estrema flessibilità di gestione dei vari sistemi, completa ed esauriente nei momenti tranquilli, nonché efficiente e di rapido utilizzo in combattimento.

Se a tutte queste doti innegabilmente interessanti si aggiunge una buona dotazione di navi (4 compresa l'Enterprise), nemici (una trentina) e missioni (più di venti) e la presenza di un multiplayer di tutto rispetto (che permette, oltre alla classica missione di combattimento tutti contro tutti, anche simpatiche divagazioni come corse ad ostacoli e una specie di "calcio spaziale"... non ho parole), allora il gioco è fatto. Consigliato a tutti e strameadettamente necessario per qualsiasi fan di Star Trek.

H A R D W A R E

Per giocare a Starfleet academy è sufficiente possedere un Pentium 90 con 16 Mb di memoria e un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, nonché una scheda audio Soundblaster o compatibile. Il gioco supporta le Direct3D e si avvale quindi della presenza di una scheda video 3D che supporta il formato (3DFX, 3Dblaster, Mystique, Apocalypse etc...). Consigliato l'utilizzo di un Joystick.

PRESENTAZIONE ●
 GRAFICA ●
 SONORO ●
 GIocabilità ●
 LONGEVITA' ●

92

GALEA GLOBALE

Da quanto detto finora, sembrerebbe che i giovani dell'Accademia passino la vita dentro al simulatore a cercare di superare un esame dietro l'altro; in realtà i cadetti, che in fin dei conti sono dei giovani studenti di 16-18 anni, da che mondo e mondo cercano sempre di ritagliarsi dei momenti di svago e di relax. Al Presidio, ad esempio, i futuri ufficiali si ritrovano spesso al bar, per i corridoi, nei laboratori e nelle camere dei vari cadetti (no, non è come

Stiamo per attraversare una barriera di energia: quali saranno i suoi effetti sulla nave?



**PC
GAMES**

MILANO 1997

**CD
ROM**

**ESPLORA IL
NUOVO UNIVERSO
PER IL TUO DIVERTIMENTO**

**VASTISSIMO ASSORTIMENTO
DI VIDEO-GIOCHI**

**TUTTE LE
MIGLIORI NOVITA'**

I CLASSICI

**SOLUZIONI HARDWARE E
MULTIMEDIALI**

PROGRAMMI EDUCATIVI

**CONSULTAZIONE
RIVISTE**

**ACCESSORI DELLE
MIGLIORI MARCHE**

PROMOZIONI

**SOFTWARE IN
ITALIANO**

PLUTUS

**Games &
Edutainment**

L'UNICO CON

**SALA
DEMO**

PER PROVARE

I TUOI GIOCHI

PREFERITI

**... ORA TROVI
TUTTE LE NOVITÀ SU**

CONSOLE!

**BE HAPPY
NOW!**

PLUTUS

games & edutainment

MILANO • P.ZZA DURANTE, 36

A DUE PASSI DA P.LE LORETO

Tel. 02/26110389

Fax 02/26115591

**ORARIO
CONTINUATO**

**PLUTUS
POINT**

Fermignano - PESARO
EDICOLA DURANTI SAMUELE
P.zza Giovanni XXIII (Ex-Stazione)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ENTERTAINMENT
NEW MEDIA
 TECHNICAL HARDWARE

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER PC, SUPERNINTENDO, MEGADRIVE, PLAYSTATION, GAME BOY, GAME GEAR, SATURN. ED INOLTRE PER CONSOLLE E PC UNA VASTA GAMMA DI ACCESSORI.

A-10 COBRA	99.900
AFTER LIFE	129.900
ACTUA SOCCER C.E.	55.000
AFTERSHOCK FOR DUKE	45.000
AH 64 LONGBOW S. E.	119.900
ALLEN TRILOGY	89.900
ARK OF TIME	70.000
ASSASSIN 2015	89.900
BATL.GROUND ARDENNES	119.900
BATL.GROUND GETTYSB.	119.900
BATL.GROUND SHILOH	99.900
BATL.GROUND WATERLOO	119.900
BLOODNESS	99.900
BLOOD	90.000
BLUE ICE	79.900
BOOLE BUBBLE	79.900
BRAN DEAD 13	99.900
CARMAGEDDON	90.000
CRUSADER NO REGRET	99.900
DARKLIGHT	99.900
DAVIS CUP	80.000
DESTRUCTION DERBY 2	89.000
DIE HARD TRILOGY	90.000
DUKE NUMEN ATOMIC	85.000
EDICOLA COMPEL	25.000

EDICOLA CYN	45.000
EDICOLA KIXX	30.000
EDICOLA LEADER	35.000
ERADICATOR	60.000
F-16	90.000
F-16 BACK TO BARRAGE	109.900
F-22	90.000
FABLE	79.900
FIFA	50.000
FIFA MANAGER	90.000
FIRE FIGHT	99.900
FLIGHT DELUXE	69.900
FORMULA 1	80.000
FORMULA KART	100.000
FURY 3	89.900
GRAN PRIX 2	89.900
GRAN PRIX MANAGER 2	89.900
GT RACING 97	75.000
IMPERIUM GALACTICA	85.000
JETFIGHTER 3	85.000
LA CARICA DEI 101	99.900

RED ALERT CONTRASTIX	40.000
RESCUE AIR 911	100.000
SNHL SIMULATORE 3.0	99.900
SANDWARRIORS	95.000
SCRAM	89.900
SEGA RALLY DAYTONA US	150.000
SOCCER 4-4-2	50.000
SPEEDSTAR	70.000
SPYCRAFT	109.900
STAR CONTROL 3	99.900
STRIP POKER PRO	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	45.000
TEN PIN ALLEY	90.000
THE CROW	75.000
THE CITY OF LOST CHILDRE	75.000
THEME HOSPITAL	99.900
TIMON E PUMBAHA	89.900
TOMB RAIDER	99.900
USNF 97	119.900
VIRTUAL COP JOYPAD 4TS	100.000
WARCRAFT 2	99.900
WARCRAFT ESP.	45.000
WING COMMANDER 4	89.900
LEGEND OF KYRANOIA	109.900
LEISURE SUIT LARRY 7	89.900

LITTLE BIG ADVENTURE 2	95.000
LOMIX	85.000
MADOLEN 97	100.000
MAGIC CARPET 2	109.900
MOX	89.900
METAL RAGE	99.900
MOTO RACER	95.000
NASCAR RACING 2	89.900
NEMESIS	100.000
NHL 97	109.900
NO RESPECT	85.000
NOIR	100.000
OUTLAWS	89.000
PAPERINO COLD SHADOW	79.900
PINBALL MANIA	79.900
PITFALL	99.900
POCAHONTAS	99.900
POO	89.900
RAVANCE	119.900
RE LOADED	89.900
RED ALERT	85.900

PC

MD

PSX

SNES

SATURN



<http://www.newmed.it>



newmedia@newmed.it

MACHINE HUNTER

Questa è la storia di un uomo felice, o quasi. Quasi perché all'inizio delle sue peripezie il nostro eroe non era assolutamente tale. Pensate che destino crudele: sua sorella, solo perché era molto violenta e dotata di due enormi... ehm... 'argomenti', era stata scelta al suo posto da una nota casa di software per diventare la stella indiscussa di uno dei migliori videogiochi degli ultimi anni, mentre lui era stato relegato presto nel dimenticatoio, dopo qualche partecina di secondo piano come cattivo in videogiochi di serie B (era uno di quelli che morivano sempre per primi).

Questa è la storia, come avrete ormai capito, di Pippo Croft; proprio lui, il fratello della Lara che tutti voi lettori di TGM conoscete bene, anche se

Sua sorella era una stella dei videogiochi e lui no. Per fortuna aveva quel suo vecchio amico che lavorava alla Metro Goldwin Meyer...

non tanto quanto vorreste, probabilmente. Il buon Pippo non ne poteva più: la sorellina tornava a casa vantandosi del suo lavoro, della gente che la riconosceva per strada e del conto in banca che aumentava a ritmi vertiginosi. Poi, un giorno, per sua fortuna Pippo si ricordò che un suo amico conosceva il dentista di un cugino del commercialista dell'usciera della Metro Goldwin Meyer, e pensò immediatamente di far fruttare questo fatto per tornare da protagonista nel mondo del divertimento videoludico: grazie a questo potente appoggio, in men che non si dica venne scritturato come protagonista di Machine Hunter, un nuovo gioco della Eurocom Development molto promettente. Dopo alcuni accorgimenti tecnici (sapete, Pippo è brutto da far paura, e perciò nel gioco è visto dall'alto e, spesso, si trasforma in robot) la produzione prese il largo, ed ora è pronta a essere installata sugli hard disk di tutti i nostri computer per farci vedere chi è la vera superstar della famiglia Croft. Forza Pippo, siamo tutti con te!

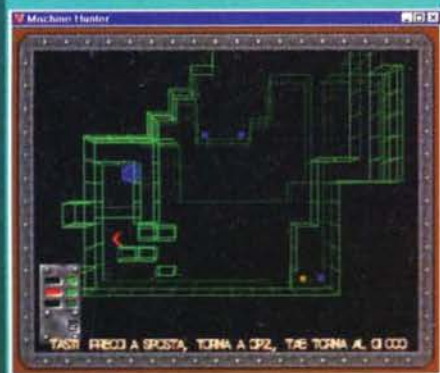
Machine Hunter è un gioco che sembra proporsi come obiettivo di portare sui computer di oggi la giocabilità di titoli come il vecchissimo Eagle's Nest

Uhm... Pippo l'uscita l'ha trovata, e per trovarla si è pure fatto strada fra i nemici (come testimonia la pozza di sangue)... Ora chi glielo spiega che prima di andare all'uscita deve completare la missione?



Ecco quello che volevo dire quando menzionavo la grafica leggermente confusa: sotto questo mare di fiamme ci siamo noi, ma per orientarci dobbiamo fare affidamento solo sul nostro sesto senso, perché di vedere le cose su schermo non se ne parla nemmeno. Ma non si poteva proprio mettere la SVGA?

La mappa di gioco, attivabile (pensa un po' che strano) premendo TAB. Come impostazione non è male, peccato che è visibile tutta dall'inizio (e non capisco il perché) e che non riesce a rendere molto la rappresentazione dei diversi piani di gioco.



e il meraviglioso Alien Breed Tower Assault (il gioco più cattivo che io abbia mai visto!), unendola in parte alle novità tecniche introdotte da titoli come Doom, Tomb Raider e tutta la schiera dei loro cloni: insomma, fratello contro sorella! Naturalmente ci sono molte differenze dai titoli citati, per cui credo sia meglio cercare d'inquadrare esattamente il tipo di gioco che è questo titolo pubblicato dal colosso MGM.

Si tratta in buona sostanza di un arcade con alcuni elementi stile avventura, con vista dall'alto e livelli di gioco su più piani, estremamente violento, dove lo scopo del gioco è andare sempre più avanti fino ad arrivare a distruggere la minaccia aliena, sfruttando tutte le armi che si troveranno sparse lungo la strada e gli stessi corpi dei robot che cercheranno di ostacolarci. C'è qualcosa di nuovo? A me non sembra... Non che questo sia un male di per sé, eh! Per realizzare il progetto, la Eurocom Development ha utilizzato una grafica simil-tridimensionale con



Il primo livello di gioco, ambientato nelle miniere; il nostro prode Pippo Croft sale le scale impavido... beh, ti credo! Pure io salirei le scale impavido se avessi un Uzi 9mm per mano pronto a dire il fatto suo nel caso succeda qualcosa!

Il classico riassunto degli obiettivi della missione (il briefing, insomma). Ma è possibile che nemmeno nelle schermate statiche si sia abbandonata la VGA? Mi sembra di essere tornato ai tempi del C64!





Se amate l'ultravioletto e siete dei piromani in erba adorerete questo robot, dotato di quattro simpatici lanciafiamme: l'ideale per un caldo benvenuto a tutti gli amici che incontreremo durante il gioco (e per un simpatico scherzetto al Simo-netti...).

(menu e schermate di presentazione comprese) sia completamente in VGA non aiuta certo la grafica, che spesso risulta priva di definizione e piuttosto confusionaria, specie quando ci si trova circondati da orde di nemici e si finisce per non capire neanche in quale direzione si stia sparando. Anche la trovata dei livelli a varie altezze, che pure approvo in pieno, a volte impedisce di vedere quello che si trova più in basso di alcune piattaforme (nelle foto dovrebbe esserci qualche esempio di questa situazione), contribuendo così a generare un senso di

derazione che mi viene in mente è che è molto bello. Spero che vi basti!

Anche gli effetti sonori ci mettono del loro per migliorare il livello generale del gioco: a parte la camminata semplice del protagonista, che è leggermente sfasata rispetto ai suoi passi sullo schermo, tutti gli altri robot si muovono con rumori che mi sembrano i più adatti possibili: provate ad ascoltare la camminata del robot-ragno senza altri rumori e ditemi se non è meravigliosa. Beh, credo sia ormai chiaro che alla Eurocom hanno ottimi musicisti. E ora filate al box, subito!

Daide Solbiati

Il robot che preferisco è questo simpatico simil-ragnetto, in grado di sopportare e infliggere misure enormi di danni: presto il mastodontico nemico sulla destra sarà solo una piccola pozza di acido verde per terra.



vista dall'alto; Pippo Croft (che non si chiama davvero così, nel caso qualcuno non l'avesse capito) è al centro dello schermo, e deve salire e scendere scale, abbattere muri, soccorrere ostaggi e combattere contro nemici piuttosto cattivi: fortunatamente per lui potrà anche usare alcuni di questi nemici, in particolare tutta una serie di robot di cui può prendere il controllo. Una volta che l'eroe sarà entrato in simbiosi con il mezzo, potrà fare molti più danni grazie alle nuove armi (tra cui missili a ricerca e lo spettacolare lanciafiamme) e sarà



Foto molto densa; possiamo vedere: 1) Nemico spacciato in mezzo al sangue. 2) Ostaggio che urla come un ossesso. 3) Il nostro simpatico alter-ego robot. 4) L'interruttore che dobbiamo attivare per avere accesso a una nuova zona della mappa. Uff, che fatica!

molto più resistente, ma non invulnerabile. Se subirà troppi colpi, infatti, tornerà il solito Pippo di sempre, e le cose si complicheranno parecchio. Graficamente il gioco mi ha lasciato piuttosto perplesso; la scelta del 3D visto dall'alto mi ha preso parecchio, in quanto trovo che sia un'ottima pensata ancora poco usata, ma il fatto che l'intero gioco

caos che non è certo una bella cosa. Nonostante questo, il motore del gioco e la stessa grafica mi sono piaciuti abbastanza: solo un ultimo appunto per i colori usati, a mio parere davvero troppo scuri.

E veniamo così all'aspetto del gioco che più mi è piaciuto: il sonoro. Le musiche e gli effetti sonori di Machine Hunter sono a mio parere davvero sensazionali. Non che siano stravolgenti, ma sono davvero realizzate alla perfezione e adatte a un prodotto di questo genere.

Partendo dalla colonna sonora c'è da dire che è veramente azzeccata, cattiva e incalzante al punto giusto; peccato che è un po' troppo alta, e dico peccato perché non esiste l'opzione per regolarne indipendentemente il volume, cosa che la porta a coprire in parte gli altrettanto ottimi effetti sonori e il parlato. Cominciando da quest'ultimo, l'unica consi-

Quando si è avanti nel gioco e si è costretti a tornare alla forma umana per la distruzione del nostro robot ospite, è meglio cominciare subito a cercarne uno nuovo, perché in queste condizioni ci sono parecchie cose in giro per i livelli che ci possono fare molto male...



Un livello di gioco avanzato; qui i problemi si sprecano! Da notare però come, una volta che si conosce la strada per l'obiettivo, si possa praticamente andare tranquillamente di corsa verso di lui, ignorando tutti quelli che per strada vi tireranno addosso di tutto (al massimo si muore, ma tanto si può continuare la partita!).

PC

Sapete cosa vuol dire quando un redattore dice che un gioco è 'carino'? Significa che l'idea alla base del programma è

buona e che persino una buona parte della realizzazione è riuscita a tener fede alle aspettative. Significa anche, e arrivano le dolenti note, che purtroppo non tutto il programma è di ottimo livello; ci sono difetti e dettagli tecnici che impediscono al gioco di affermarsi e di venire ricordato oltre il paio di settimane. Insomma, un gioco 'carino', no? Quello che una volta veniva definito 'consigliato solo agli appassionati del genere'.

Machine Hunter è un ottimo rappresentante di questa categoria di giochi: ha le carte in regola per sfondare, perché unisce le caratteristiche più importanti dei giochi alla Quake con quelle degli indimenticabili giochi di massacro con vista dall'alto dei bei tempi che furono (e questa è una miscela esplosiva, secondo me, che prima o poi qualcuno sfrutterà alla grande); ha una dose di violenza molto elevata, e quindi va bene per il pubblico di oggi; ha una bellissima musica e si lascia giocare senza troppi problemi (anche se per i primi cinque minuti si odia il sistema di comando).

Peccato che, d'altra parte, la grafica sia piuttosto scialba, specie per quanto riguarda gli avversari: passino gli sfondi, che sono anzi molto belli, passi il protagonista (non vi ricorda Hitler con la sua divisa?), non passano invece dei nemici che sono poco incisivi.

L'ultimo fatto che fa calare ulteriormente il punteggio globale di Machine Hunter, che resta nonostante tutto un titolo a mio parere piuttosto interessante, è la presenza di password e crediti per continuare le partite, che fanno tendere a zero la difficoltà e la longevità del prodotto. Ma perché li hanno messi tutti e due, mi chiedo, soprattutto visto che il gioco non è nemmeno difficilissimo? Dategli un'occhiata se la cosa vi interessa: a me è piaciuto abbastanza.

HARDWARE

Machine Hunter funziona solamente sotto Windows 95, sia in finestra sia a schermo intero, e non richiede macchine potenti per funzionare (un P133 ormai ce l'hanno tutti), anche perché si può ridimensionare la finestra di gioco. Sono supportate tutte le principali schede sonore, ma io consiglio una AWE32, o qualcosa di meglio, per apprezzare in pieno l'ottimo sonoro del programma. La grafica, come già detto, è in VGA. Chiudo dicendo che Machine Hunter installa le DirectX 3.0 e che richiede o 25 o 155 mega di spazio su hard disk a seconda del tipo d'installazione che preferite.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

82

GALE

MAGESLAYER™ ©1997 RAVEN SOFTWARE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. GT™ IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.



Quello che hai sempre temuto, sta per avverarsi... Come uno degli ultimi Mageslayer, il tuo compito sarà di recuperare 5 differenti artefatti in altrettanti mondi maledetti.

- 4 differenti personaggi da scegliere, ognuno con diverse caratteristiche, armi e incantesimi, e la possibilità di acquisire esperienza giocando.
- Nuova prospettiva di gioco: ambiente completamente 3D con visuale dall'alto, nella migliore tradizione arcade.
- 5 mondi distinti e 25 livelli estremamente complessi: stanze sovrapposte, trappole in movimento, ponti e altro ancora.
- Possibilità di giocare in multiplayer fino a 16 giocatori via LAN o Internet.

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:

- Pentium 90 Mhz
- 8 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- CD ROM 2x
- Mouse, tastiera

Consigliati:

- Pentium 120 Mhz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera, joystick



PC CD-ROM

TI ASPETTIAMO dal 2 al 8 ottobre AL PADIGLIONE 1

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames



HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399



www.halifax.it

G.POLICE



**PC
CD
ROM**

TI ASPETTIAMO
dal 2 al 8 ottobre
AL PADIGLIONE 1

smu
'97

La G-Police è una squadra speciale in forza tra i grattacieli di Calisto, dove la vita umana ha perso importanza e dove l'unica legge è quella delle multinazionali. Impersona Jeff Slater, nuovo cadetto della pattuglia della G-Police sulle tracce dei criminali responsabili della morte della sorella.

- Grafica poligonale e spettacolari effetti speciali.
- 35 missioni in 5 differenti scenari.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Livello di difficoltà progressivo e missioni di esercitazione.
- Giocabilità fuori dal comune grazie all'utilizzo di schede grafiche 3DFX.

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:

- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA da 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica compatibile direct 3D o 3DFX
- CD ROM 4X
- Tastiera, mouse

Consigliati:

- Pentium 166 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA da 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- Scheda grafica compatibile direct 3D o 3DFX
- CD ROM 4X
- Tastiera, mouse, joystick

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

UNA ESILARANTE SLOT MACHINE PER PC!

ACCONTENTATEVI DELLA VINCITA,
RISCHIATE DI MOLTIPLICARE
I CREDITI ACCUMULATI O TENTATE
DI RADDOPPIARLI.

**PUBS È FACILISSIMO,
ORIGINALE E DIVERTENTE!**

OTTENENDO COMBINAZIONI
UTILI E' POSSIBILE SALIRE DI
LIVELLO TENTANDO DI
MOLTIPLICARE IL RISULTATO
REALIZZATO. L'ELENCO COMPLETO
DELLE COMBINAZIONI
E' ACQUISIBILE DA UN TABLEAU
TRIDIMENSIONALE. LE ISTRUZIONI
COMPLETE DEL GIOCO SONO
TRASMESSE DA UN TELEVISORE
CHE SI ACCENDE A RICHIESTA.

IL PROGRAMMA, PREVEDE
L'INEDITA OPPORTUNITA' DI
RAGGIUNGERE LA FUNZIONE
'GOLDDIG', CHE

PERMETTE DI SFIDARE
LA FORTUNA ALLA RICERCA
DI UN AUTENTICO JACKPOT
DA UN MILIONE O
DA CINQUE MILIONI DI LIRE
IN GETTONI D'ORO.

PUBS



**GIOCA E VINCI
gettoni d'ORO
18 k !**

Aut. Min. n. 5/7407 del 23/06/1997
Sott. n. 2.221.024.11988

smau
'97
34ª EDIZIONE
2-6 OTTOBRE '97
VI ASPETTIAMO AL
PAD. 11
STAND D Ø7

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

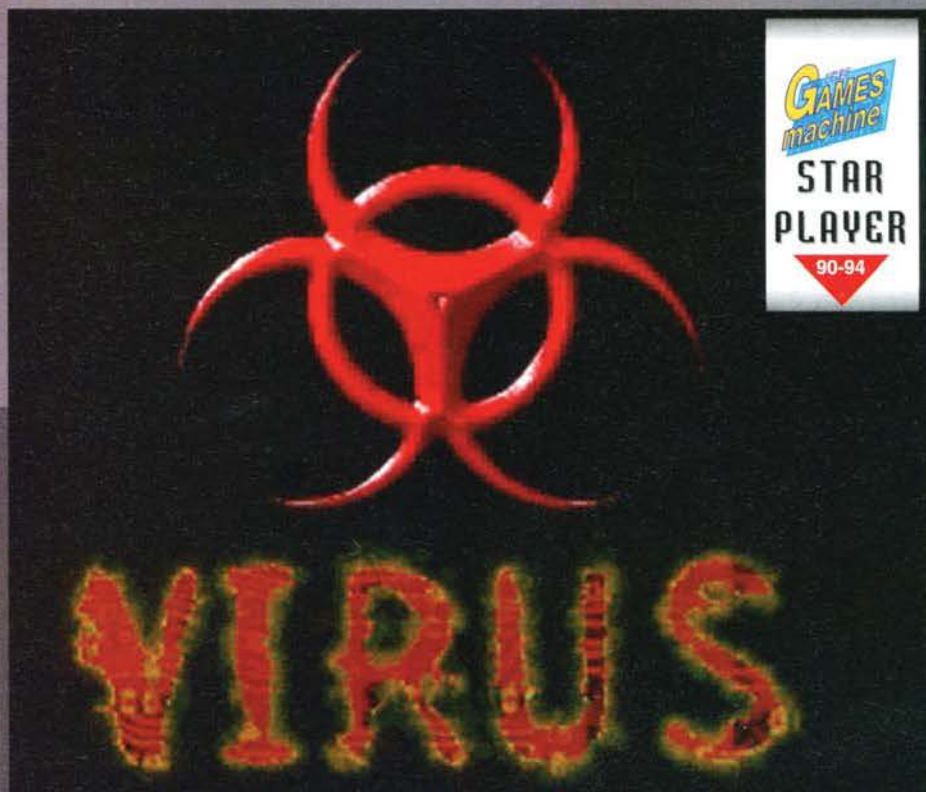


Alea e Croquet sono marchi registrati di Alea Srl.
PUBS Copyright 1997 Alea Srl

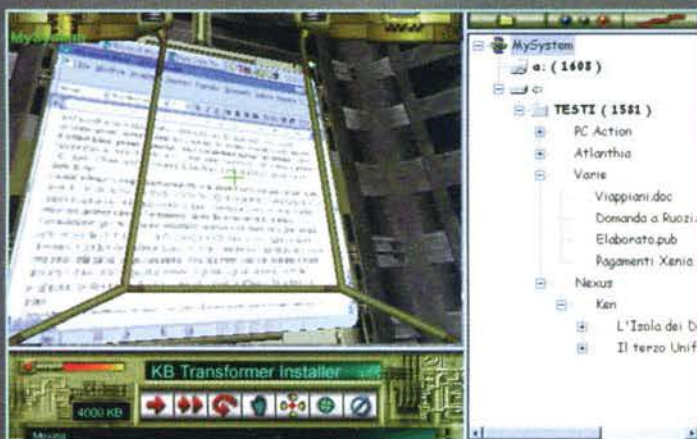


PC & MAC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

**DIVER
TIMEN
TO**



Virus è uno di quei giochi che, quando te ne parlano, ti fanno drizzare le orecchie anche senza meraviglie tecniche. Il motivo è semplice: è un gioco originale! I designer della Telstar, baciati dall'illuminazione, hanno tirato fuori un gioco davvero intrigante da un concetto vecchio come il PC. Non ne abbiamo parlato tantissimo, ma state certi che eravamo davvero curiosi di dargli un'occhiata. Or dunque, supponiamo che nel vostro lindo e pulito ambiente di lav... ehm, gioco, entrino solo ed esclusivamente programmi originali, ci sia una cartella denominata "antivirus" della dimensione di un gigabyte (su 1,3 totali) e che voi eseguite uno scandisk completo a ogni riavvio del computer. La mattina tirate un'apposita leva sotto il pianale della scrivania e una teca di cristallo scende a proteggerlo dalla polvere. Inoltre, la porta della stanza ha una barriera a raggi infrarossi che, se mamma/papà/fratello provassero a oltrepassarla, verrebbero immediatamente inceneriti da una scarica di 10.000 megatoni. Ma viene il giorno in cui queste minime misure di sicurezza, che ogni utente dovrebbe attivare, sono vanificate dalla più incredibile delle imprudenze: un contatto con il mondo esterno! E senza nemmeno attivare l'ultima versione di Super Pumped WatchDog That Controls Every Single Byte (SPWDTCEB, come vedete la sigla è molto più facile), un programma talmente accurato che ci mette dieci minuti a controllare i file di avvio! Dal canale aperto col



In fondo al corridoio c'è l'immagine di una ragazza... Ebbene sì, è una BMP di Anna Nicole Smith che si trova effettivamente sul disco fisso.

...Ed ecco cosa succede se provo ad avvicinarmi alla bella Anna Nicole. Ehi, cos'è questa censura? Io sono maggiorenne!

Volete sapere cos'è quel testo? È la recensione che state leggendo, aperta sul desktop intanto che gioco a Virus. Visitando la locazione "desktop" nel gioco, mi ritrovo l'articolo sulla parete!



mondo circostante arrivano, insieme a quei dati che vi stavano così tanto a cuore, una serie di creature infami, generate dal malvagio codice di un altrettanto malvagio virus generator... Miniaturizzatevi un istante ed entrate nel PC: potrete vederle muoversi tra i byte mentre fanno il loro lavoraccio. Ebbene, questo è il momento di far vedere gli attributi: lanciate Virus e datevi da fare.

L'assalto infernale si svolge in un ambiente che ricorda, tanto per darvi un'idea, quello di Descent. La cosa originale e, appunto, divertente, è che dire che l'ambiente di gioco è il vostro computer non è una battuta, ma è così nel vero senso della parola! Ogni volta che lo caricate, Virus va a vedere come sono strutturate le directory e le usa come mappa per lo scenario. Se provate a giocare un livello, uscire dal programma, spostare qualche directory e rigiocarlo, noterete la differenza. Ma andiamo con ordine...

All'inizio di ogni quadro vi dicono qual è l'obiettivo per passare al successivo. L'obiettivo finale è, ovviamente, liberarsi del virus una volta per tutte. Nella parte sinistra dello schermo avete una finestrona, che rappresenta una visuale tridimensionale dell'ambiente, con in più il nome del file nel quale vi trovate. Ogni locazione corrisponde a un file o all'"ingresso" di una directory. Siccome gli spazi sono abbastanza angusti, comincerete presto a sbattere da tutte le parti: fortunatamente c'è un apposito stabilizzatore che, intanto che guardate fuori dalla finestra per non dare di stomaco, rimetterà la visuale in posizione orizzontale. Come muoversi tra le locazioni ve lo spiego in un apposito box. In Virus ci sono due tipi di oggetti a vostra disposizione: i veicoli, che si muovono come appena spiegato, e le installazioni, delle quali vi dico tutto in un altro box. Potete prendere il controllo di qualsiasi cosa semplicemente cliccando



tra qui e là"). Spero di essere stato abbastanza chiaro, ma in ogni caso non preoccupatevi che è tutto molto intuitivo.

Chiariamoci subito, però, su una cosa: veicoli e installazioni non sono gratuiti. L'unica cosa "regalata" è il Transformer, il cuore di tutto, un'installazione che, se la perdete, vi costa la partita. Tutto il resto ha un suo prezzo, misurato in Kilobyte, e va costruito volta per volta. I kilobyte si trovano in alcune locazioni, facilmente riconoscibili perché il loro nome sulla mappa è in grassetto. Per recuperare quei kilobyte dovrete mandare in loco un apposito veicolo, il Collector, che poi li porterà al Transformer. Dopodiché il Transformer stesso potrà generare un'installazione, da collocare in una locazione non infetta, e questa potrà proseguire a sua volta usando i kilobyte per i suoi incarichi. Ma come la mettiamo se, ipoteticamente (ma neanche tanto) tutti i posti che contengono kilobyte venissero infettati dal virus? Con questa domanda entriamo nel lato più "agonistico" del gioco. In Virus infatti non dovete solo costruire e recuperare: nel sistema galleggiano più o meno incontrollati un sacco di mostriciattoli, generati continuamente dall'equivalente cattivo del vostro Transformer. Vi attaccano a vista e, per farli fuori, vi



Questa è la breve storia di un incontro tra il mio Attacker e un mostro granchiforme, spintosi fino al cuore della base. Notando che sono tornato dal lavoro, l'amico si gira e si avvicina per salutarmi (con un bel sorriso). Io, che non sono di buon umore, lo faccio saltare per aria. Senza rimorsi.

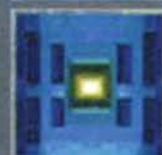
sulla sua icona, nella specie di file manager che si trova sulla destra. Una volta che siete nel, chiamiamolo così, cockpit, in basso apparirà la barra degli incarichi assegnabili. Ogni oggetto ha la sua barra personale e dirgli cosa fare è facile: se è un veicolo, selezionate l'incarico e cliccate sulla mappa (può essere un altro oggetto, ad esempio "segui questo", oppure una destinazione, quale "controlla le locazioni che si trovano

IO NAVIGO MEGLIO DI NETSCAPE

Spostarsi dentro l'hard disk all'inizio è disorientante, ma in breve ci si fa la mano. Basta tenere presente che da ogni locazione ci sono quattro possibili uscite, con questo significato:



Uscita verde: vi fa entrare nella directory, accedendo così ai file (o alle sottodirectory) che vi sono contenute.



Uscita gialla: vi fa andare indietro nella stessa directory. Tenendo presente la struttura ad albero, sulla destra, con l'uscita gialla andate verso l'alto nello stesso folder.



Uscita blu: vi fa andare avanti, nella stessa directory. Sempre guardando l'albero sulla destra, vi spostate avanti nella stessa cartella.



Uscita rossa: c'è bisogno di dirlo? Andate nella directory immediatamente superiore.



Due Attacker sorvegliano l'ingresso al file dove si è rifugiato questo Collector. Ovviamente il nemico arriverà dall'altra parte.

L'ALBERO... DELLA CUCCAGNA? NO, DELLE DIRECTORY!



Questo boxettino ritoccato vi aiuterà a entrare nell'ordine di idee dell'interfaccia di Virus. Premendo la barra apparirebbe la schermata che vi elenca le truppe, ma non c'è niente da dire e quindi faccio solo questa.

1 - Questi sono i collegamenti. Le uscite, che vedrete nella finestra tridimensionale, portano esattamente dove vanno a finire le linee.

2 - Quando il nome è in grassetto, significa che il file/cassetto in questione è pieno di kilobyte. L'ammontare esatto è indicato tra parentesi. Occhio: quando il file è infetto, non potete prelevare.

3 - Questo simbolino indica che il file (o l'accesso alla directory, in questo caso) è infettato dal virus.

4 - Ecco qua una bella stanza di difesa. Quella blu è la mia, in alto ce n'è un'altra, la rossa, che protegge il cuore del virus.

5 - Il mio caro Transformer! Il nome del file, evidenziato, indica il luogo dove si trova il veicolo/installazione che sto attualmente controllando.

COSTRUIAMO IL VOSTRO FUTURO

Bello questo slogan, mi sembra che non l'abbia mai usato nessuno. Comunque, in Virus le installazioni non sono numerosissime e, visto tutto quello che c'è da fare, è meglio così.



KB Transformer: è il cuore di tutto il sistema, in pratica corrisponde al processore. Si usa per costruire le altre installazioni, che forniscono i "servizi" specifici. Se muore lui, muore tutto.



Vehicle Factory: come dice il nome, serve per costruire i veicoli. Anch'essi non è che siano tanti, e servono ognuno per una cosa specifica (combattere, raccogliere kilobyte, convertire file infetti...).



Repair Room: mandate qui un veicolo rovinato e verrà riportato al massimo dell'energia. Il problema è proprio mandarceli, i veicoli, specie quando il virus si fa aggressivo.

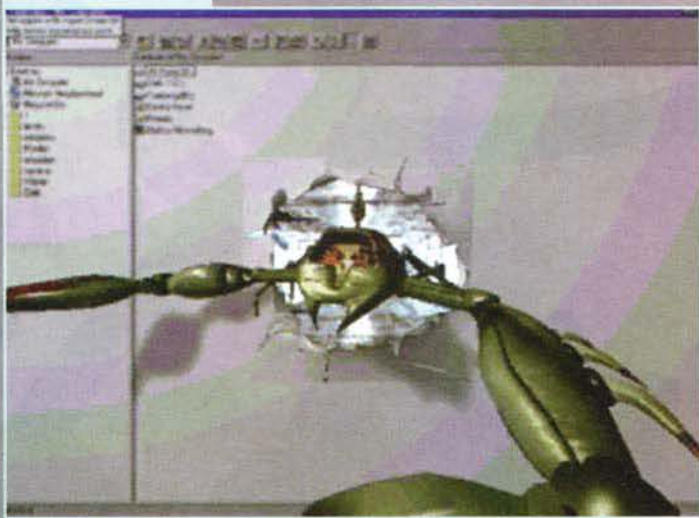


Ammo Factory: come tutte le cose belle, anche le munizioni prima o poi finiscono. I veicoli d'attacco di solito muoiono prima, in ogni caso mandandoli qui si ricaricano completamente.



Defence Room: una simpatica stanzetta dove un'altrettanto simpatica torretta martellerà ogni passante (nemico) fino a farne polpette. Può essere distrutta (e infatti ne dovrete debellare molte), ma comunque va bene per proteggere il Transformer.

File Manager non è mai stato un tipo risso. Niente serate in birreria, niente grilli per la testa... Eppure, nel filmato introduttivo, il virus se la prende anche con lui!



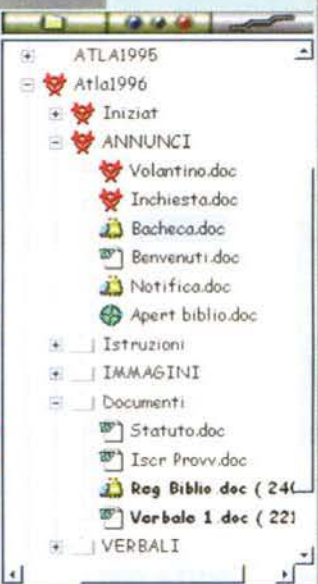
Che è successo alla finestra tridimensionale? È andato tutto in crash? In un certo senso sì: il virus ha infettato un file di sistema, e io non vedo più niente.

PC

Virus è originale, giocabile, divertente ed è pure bello da vedere. Inizialmente non ci si capisce nulla e l'interfaccia sembra

assolutamente incasinata. Appena cercherete di pilotare un veicolo, farete confusione con le uscite e vi perderete. Bene, tutto questo durerà circa un'oretta. Dopodiché vi aspetta un periodo molto, ma molto più lungo di divertimento allo stato puro, assicurato da una grafica eccellente e una sfida senza pause. Una decina di mezzi, tra installazioni e veicoli, possono sembrare pochi, ma vi assicuro che sono abbastanza... Ci vuole anche una certa tattica: se vi concentrate solo sul recupero dei kilobyte, alla fine vi ritroverete il virus nella stanza a fianco e praticamente vi attaccheranno a ogni passo. Dovrete costruire un bel Converter e mandarlo in giro a ripulire l'hard disk, ma il Converter è indifeso: o lo guidate personalmente o gli assegnate un Attacker di scorta... E l'Attacker, al momento giusto, dovrete comandarlo voi. Ho reso l'idea?

Proprio il fatto che i veicoli e le installazioni, se lasciati a se stessi, se ne stiano buoni buoni a farsi distruggere dal nemico, è l'unica cosa che mi ha dato veramente fastidio (oltre alla musica noiosetta). Raggiungere 3000 kilobyte per la Vehicle Factory è difficile, vederla morire pezzo per pezzo solo perché non c'è un Attacker di guardia fa venire i travasi di bile. Prima che me ne dimentichi: la caratteristica di vedere, sulle pareti, il contenuto dei file nel quale vi trovate c'è (solo TXT, BMP e WAV), ma sinceramente mi stavo divertendo così tanto che non ci ho nemmeno fatto caso. Non gli do il Top Score perché il signor Pelo nell'Uovo potrebbe lamentarsi della non eccessiva varietà, ma resta comunque un gioco da non farsi scappare.



servirà un veicolo Attacker. Alcuni vanno giù con un paio di colpi, altri ce ne mettono di più. Più o meno tutti prima di morire vi lanciano contro il loro pezzo più interessante (varia da mostro a mostro) che, se vi becca, vi fa decisamente male. Gli unici oggetti che combattono da soli sono le stanze di difesa, per il resto tutte le volte che qualcosa di vostro viene

attaccato, una voce vi invita cortesemente a prenderne il controllo e darvi da fare. Avete capito tutto? Il circolo perpetuo alla fine è questo: costruisce, riprendi i file infettati, preleva i kilobyte e costruisci qualcos'altro. Se ne trovate il tempo, ricordatevi che c'è un obiettivo da portare a termine.

Giocando a Virus mi vengono in mente vere e proprie glorie (!) del passato come il Lamer Exterminator e il Gheddafi, grandiosi pezzi da museo che imperversavano sulla scena amighista distruggendo letteralmente i dischetti su cui andavano a posarsi. Ma il vero e proprio virus dell'Amiga stava direttamente nel sistema operativo: si chiamava DiskDoctor e, nominalmente, avrebbe dovuto recuperare le tracce dei floppy rovinati. Funzionava talmente bene che, nelle successive release del sistema operativo, lo tolsero del tutto. A me ha corrotto un sacco di floppy, come e meglio del virus della Telstar. Quasi quasi glielo mando.

Alessandro La Spada

Questa è una locazione infettata. Nei file infetti di solito predomina il rosso, in quelli normali il blu.



H A R D W A R E

Non dispongo dei dati sulla configurazione minima, perciò ve ne consiglio una tenendo conto di come si muoveva sul mio PC: Pentium120 o superiore, 16 mega di RAM (funziona sotto Windows '95), scheda video da 2 mega, Soundblaster 16, soprattutto un CD 8x se volete schivare l'installazione completa da 320 mega (quella standard ne occupa 32).

PRESENTAZIONE
 GRAFICA
 SONORO
 GIOCABILITÀ
 LONGEVITÀ

93

GALEA



**PER L'APERTURA
DI NUOVI PUNTI
VENDITA IN MILANO LA
SOCIETÀ NEWEL S.R.L.**

ASSUME: Commessi/e

Profilo: 22/25 anni, giovane appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto, sorridente, vitale, con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso, preciso, disponibile a lavorare il sabato e con forte spirito di squadra.

Missione: Il nostro commesso ideale assicura un'accoglienza qualitativa, una vendita cordiale, professionale, e competente per soddisfare i nostri clienti, effettua il ricevimento, la preparazione e la messa in negozio degli articoli.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto rif.A3
Via Ugo La Malfa, 134 - 20032 Cormano (MI)
"Grazie"

**INSERZIONE RICERCA
PERSONALE**



NEWEL SRL

DISTRIBUZIONE
computers e videogames

INSERZIONE RICERCA PERSONALE

**Per rafforzare la sua rete
vendita la società Newel s.r.l.**

CERCA: Agenti/Rappresentanti

PROFILO: 25/35 anni, appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto; dotato di senso del servizio, di responsabilità, del commercio, intraprendente e disponibile al lavoro d'équipe con forte spirito di squadra, vitale con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso e preciso.

MISSIONE: dopo un periodo di formazione presso la sede della società per ampliare le conoscenze tecniche e/o gestionali, avrà il compito di gestire autonomamente un portafoglio clienti; consiglierà il cliente (rivenditore) nella sua scelta del prodotto; in termini di fatturato sarà il vero ed unico responsabile della sua zona regionale, direttamente a contatto con il direttore vendite; in base alle prospettive di sviluppo in Italia della nostra società, le qualità manageriali dei candidati più intraprendenti permetteranno una evoluzione verso la posizione di Responsabile di Regione.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto - rif.2
via Ugo La Malfa, 134 (ex via Po)
20032 Cormano (MI)

I professionisti del servizio:



Gruppo Ricerca
Novità
Videogames



qualità
nei servizi
e nei prodotti



Hot Line
ordini telefonici
disponibilità
immediata
controllo magazzino

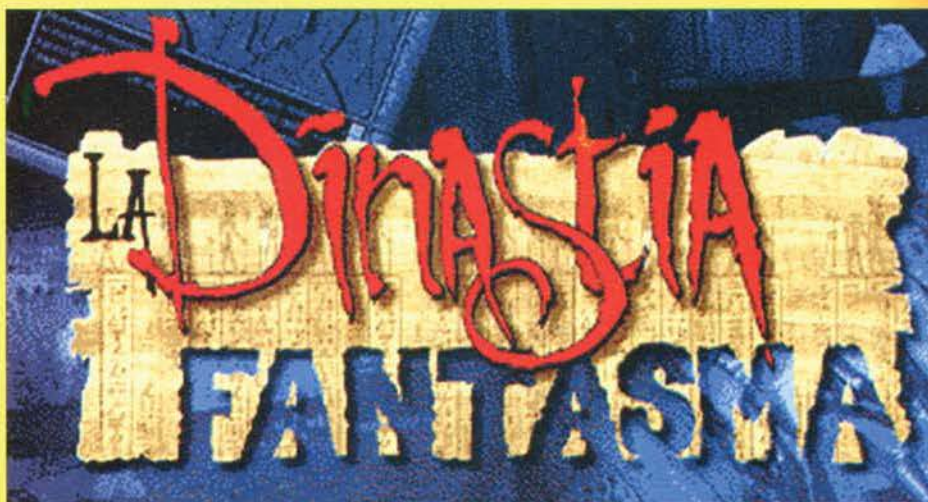


laboratorio e
assistenza tecnica
interna



specializzati
in consegne
rapide

NEWEL
DISTRIBUZIONE
computer e
videogames



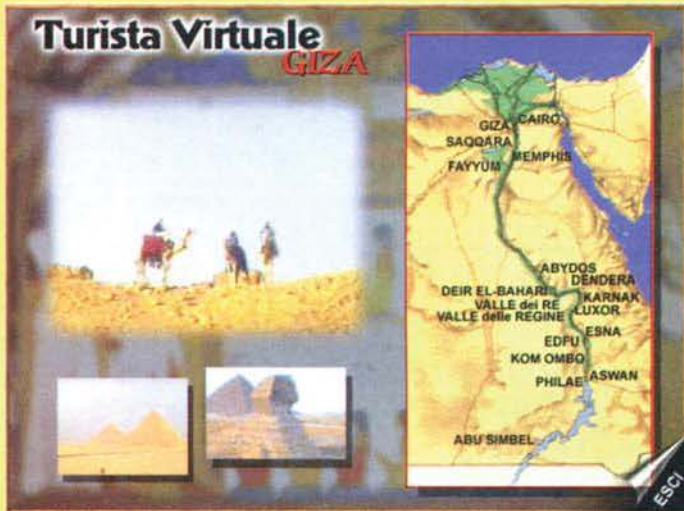
Dopo averne parlato in sede di semipreview (leggete pure nelle Voci di Corridoio), eccoci di nuovo davanti al Picchio per rispolverare, questa volta in veste definitiva, quest'avventura grafica tutta made in Italy. L'idea di partenza non è male, dato che la vicenda è ambientata ai giorni nostri, ma vi consentirà comunque di viaggiare un po' nel tempo, magari solo a occhi aperti. La meta del viaggio è comunque l'antico Egitto, dato che la vicenda si dipana attorno a un mistero legato alla stirpe dei faraoni e delle grandi piramidi. Seguendo la trama del gioco vi sposterete attraverso una quarantina di



I pannelli laterali sono solo per bellezza. Dimenticateli e concentrate l'attenzione sulla finestra di gioco.

Un salto nella Valle dei Re potrebbe essere una piacevole variante alle solite passeggiate sui Navigli. Le immagini sono corredate di testo e di un commento parlato.

Il Turista Virtuale è forse la sezione più interessante della realizzazione. Diversi filmati vi conducono per mano attraverso i luoghi storici dell'antico Egitto, mentre una voce fuori campo descrive il viaggio.



locazioni differenti, tutte rappresentate su schermo con una grafica renderizzata che, pur non rappresentando lo stato dell'arte, non è affatto malaccio. Gli enigmi saranno molteplici e i programmatori assicurano una cinquantina di intense ore di gioco. L'avventura è di tipo precalcolato e gli spezzoni animati si alterneranno alle fasi proprie di gioco. L'interfaccia è interamente gestibile via mouse e le operazioni convenzionali (parlare, spostarsi, osservare, utilizzare un oggetto...) sono quanto di più semplice sia possibile immaginare. Basterà, infatti, porre il puntatore del topo sopra un oggetto attivo, per veder cambiare la sua forma o colore. Semplice, ma forse semplicissimo.



Interamente realizzato in Italia, giunge sui nostri monitor questo strano incrocio tra un gioco e un'educativo multimediale.

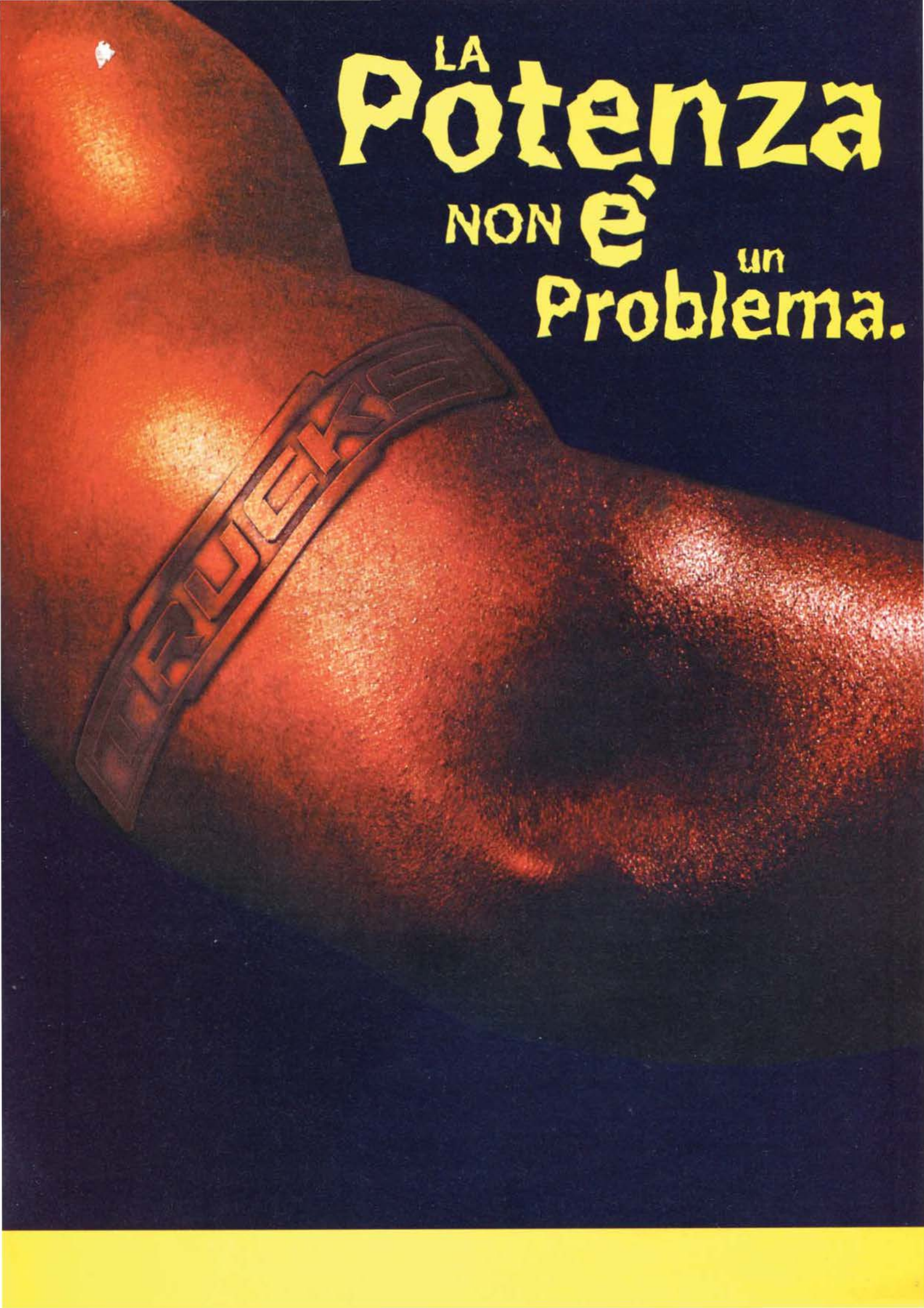
stico, specie per gli avventurieri più esperti. Nella parte alta dello schermo si trova una sorta di barra dei comandi, tramite la quale si può accedere alle operazioni di management del gioco (salva, apri, chiudi...), mentre nella parte bassa è posizionato l'inventario. La porzione centrale dello schermo è riservata per la finestra di gioco, che in tutta sincerità non è che sia molto ampia. Una particolarità che potrebbe essere interessante (probabilmente più per gli archeologi falliti che per i videogiocatori incalliti) è la presenza di una sezione nozionistica, in cui una sorta di enciclopedia consente a chiunque di apprendere le nozioni fondamentali e tutta una serie di curiosità sull'antico Egitto. Oltre a ciò è anche presente una visita guidata virtuale in quelli che sono i luoghi egiziani per antonomasia (tombe di faraoni, piramidi, oasi nel deserto, ecc. ecc.) scegliendo le varie mete da una cartina dell'Africa nordorientale.

Stefano "Duspa" Lisi

PC

Aestetico. Se dovessi descrivere con un'unica parola il lavoro svolto dai Pixel Cartoon userei proprio questa: aestetico. Gli scenari di gioco sembrano le schermate dimostrative che si vedono negli uffici di architetti e arredatori. Non che i disegni e gli oggetti renderizzati siano brutti, anzi tutt'altro, tuttavia ogni cosa sa di fasullo, di artifatto, di "arreda la tua casa con il PC", appunto. I movimenti della grafica, rigorosamente precalcolati, non sono poi malvagi e si è certamente visto di peggio su PC. Il sonoro è altalenante, dato che alcune sezioni sono dotate di buona musica e atmosfera, mentre altre ne sembrano totalmente prive. Non soffermiamoci troppo sul doppiaggio un po' maccheronico (ma almeno è in italiano...). Per quanto concerne la giocabilità e il fattore "intrappamento" (che sono poi le uniche cose per cui un gioco dovrebbe essere partorito) non stiamo messi proprio bene, dato che l'avventura stenta a decollare e molte sezioni risultano lente o addirittura noiosette. Peccato perché l'ambientazione avrebbe anche potuto essere azzeccata. L'impressione che ho avuto giocando è che La Dinastia Fantasma sia stato realizzato da gente attenta al settore e appassionata di informatica, ma sicuramente non da videogiocatori. Credo che basti.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'



LA
Potenza
NON è
un
Problema.

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION
NINTENDO

SATURN



- ▶ SEGA
- ▶ NINTENDO
- ▶ SONY
- ▶ 3DO

SUPER NES

NEO GEO

GAME BOY

MEGA DRIVE

BELLAFANTE DESIGN MILANO



[HTTP://WWW.XENIA.IT](http://www.xenia.it)

LA Sopravvivenza

SI.



Non sarà una passeggiata. Del resto non sei a una scampagnata, sei sull'ultimo pianeta conosciuto della galassia a cercare fortuna facendo gare con il tuo camion, inseguito da orde di nemici che vogliono rubarti il carico. Accompagnato dalla voce di Albertino e Radio DeeJay, potrai guidare il tuo camion a



360° in tutte le direzioni, uscendo dalla strada indicata per trovare le scorciatoie più veloci e per sfuggire dai pirati della strada che vogliono derubarti. E man mano che porti a termine le tue missioni, guadagni soldi che ti permettono di comprare nuovi camion più veloci e più potenti e, soprattutto, puoi acquistare armi per difenderti dagli aggressori o per eliminare gli altri

Microfolie's

concorrenti che ti tagliano la strada. Questo, infatti, è l'unico videogame che unisce le caratteristiche di un vero racing appassionante e velocissimo, alle caratteristiche di gioco shoot-em-up, in cui puoi scegliere le armi migliori per distruggere e annientare sia gli avversari in gara che i predatori che ti assalgono durante la corsa. **Lire 99.000**

Il tutto condito dalla mitica voce del dj Albertino. Non aspettare ancora, raccogli la sfida: il motore sta rombando e l'autoradio è già sintonizzata su Radio DeeJay.



TRUCKS



L'UNICO VIDEOGIOCO CON LA VOCE DI ALBERTINO RUBATA A RADIO DEEJAY.

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO BELLAFANTES GALACTICA.IT - 0039-2-2198447

Le Novità Hardware
e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM M u l t i m e d i a l i
e dei videogiochi



E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per **Windows 95**



Ecco dove puoi trovare

TRUCKS

CAMPANIA

BASIC COMPUTER - VIA G. DIANO 57B
POZZUOLI (NA) 081/5269403
DAFNE SISTEMI - C.SO UMBERTO I, 311
TORRE ANNUNZIATA (NA) 081/5363304
DISCOTECA MERIDIONALE - P.ZZA PRINCIPE
UMBERTO 14 - NAPOLI - 081/5549999
ECO INFORMATICA - VIA PEPICELLI, 21/25
BENEVENTO - 0824/29841
ETA BETA ELETTRONICA - VIA POSIDONIA 113
SALERNO - 089/754900
GRIPHON ENTERPRISE - VIA M. PAGLIA 27/A
SALERNO - 089/254970
I.S.I. INFORMATICA - CONTRADA PEZZAPIANA
ZONA INDUSTRIALE - BENEVENTO - 0842/21391
LIBRERIA GUIDA - VIA PORT'ALBA 20/23
NAPOLI - 081/446377
M.F.C. QUAGLIA - C/O C. COMM.LE I GRANAI -
C/O CIS NOLA - ISOLA 1 - N. 139 - LOC.
BOSCOFANGONE - NOLA (NA) 081/5108794
RIGOLI VINCENZO - VIA CAMPANIA 14
ERCOLANO (NA) 0832/322901
SIA - VIA LUCA GIORDANO, 20/A
NAPOLI (NA) 081/5565372
STAR MICROCOMPUTER - VIA ANFITEATRO
LATERIZIO 70 - NOLA (NA) 081/5125849
TRONY CAMPANIA - VIA PIETRO NENNI, 54
C/O CENTRO COMMERCIALE MUGNANO -
MUGNANO (NA) 081/5711686

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA PORTANOVA
VIA PORTANOVA, 18/A - BOLOGNA - 051/226755
CD ONE - VIALE S. PETRINI 29
COLLECCHIO (PR) 0521/802386
COMPUTER LINE - VIA SAN ROCCO 10/C
REGGIO EMILIA - 0522/792322
COMPUTER UNION - VIA DE CARRACCI 6
BOLOGNA - 051/375882
COMPUTER VIDEO CENTER
VIA CAMPO DI MARTE 122 - FORLI - 0543/66388
CORTO CIRCUITO - P.ZZA BERLINGUER 10
CRESPELLANO - 051/964706
DIGIT INFORMATICA - VIA FLAMINIA CONCA 129
RIMINI - 0541/390916
GAME POINT - VIA G. FASSI 32/A
CARPI (MO) 059/652575
HOBBY COMPUTER - C.SO CANAL GRANDE 14
MODENA - 059/820696
IL RISVEGLIO - VIA TIGNANO 15
SASSO MARCONI (BO) 051/781631
MEDIAWORLD - VIA M. MONROE 2/56
CASALECCHIO DI RENO (BO) 051/6178046
MEDIAWORLD - VIA EMILIA - LOC. LA BRUCIATA
MODENA - 059/848171
NETWORK 27 - VIA GALLIERA 34
BOLOGNA - 051/254048
NOVIMPRESA - P.ZZA DELLA CITTADILLA 30
MODENA - 059/222428
ORSA MAGGIORE - PIAZZA MATTEOTTI, 20
MODENA - 059/211200
PC PROFESSIONAL COMPUTER - VIA BETTISI 4
FAENZA (RA) 0546/660261
POLARIS INFORMATICA - V.LE M. LIBERTÀ, 32
FIDENZA (PR) 0524/811189
SOLIN - VIALE S. AMBROGIO, 17
PIACENZA - 0523/831074
VIAMI - VIA PERTINI, 29
COLLECCHIO (PR) 0521/800152
ZANICHELLI GEMMINO - VIA SAFFI, 78/B
PARMA - 0521/229692
ZUCCHERELLI - VIA CAUDOUR 74
RAVENNA - 0544/31295

LAZIO

AFM - VIA CINIGIANO 57
ROMA - 06/8123002
CARTOTECNICA DEI MILLE - VIA DEI MILLE, 24
ROMA - 06/491339
CELLINI INFORMATICA - VIA F. CESI, 31
ROMA - 06/3213854
CENTROCARD - VIA XX SETTEMBRE, 8/8A/8B
MONTEROTONDO (RM) 06/9061751
COMPUGAME - VIA POGGIO AMENO 20
ROMA - 06/5941881
COMPUTER MAGIC - VIA DEI CORAZZIERI, 36
ROMA - 06/5920171
COMPUTER PRODOTTI - VIA DELL'AGORA
POLO TERZIARIO L'ORO - LATINA - 0773/660358
DATA LINK INFORMATICA - VIA M. PEROGGIO 16
ROMA - 06/5292034
DIDI - VIA TIBURTINA, 126/127
VILLALBA DI GUIDONIA (RM) 0774/357563
GIODIFOLIA - VIA PARMA 5 - ROMA - 06/4746415
GIOVANNI ARICO - VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA - 06/77206829

GPL SOFT - VIA COLUMELLA 15/E/F/G
POMEZIA (RM) 06/9120571
LINEA UFFICIO - VIA D. DI BONINSEGNA 99/95
ROMA - 06/5041918
M. ELECTRONIC - VIA MARIO RIGAMONTI 100
ROMA - 06/51955751
MAGIC PC - VIA VINCENZO MORELLO 13
ROMA - 06/4383692
MEDIACOM - VIA PALMIRO TOGLIATTI, 1623
ROMA - 06/4071084
MEROLA - VIA CASILINA KM. 50
COLLEFERRO (RM) 06/9770477
MICROCENTER - V.LE DELLA G. MURAGLIA 62/64
ROMA - 06/5296330
MICROCENTER - VIA E. FERRI, 8 (LIV. 1/BOX 69)
CENTRO COMMERCIALE "LA ROMANINA"
ROMA - 06/5296330
MICROCENTER - VIA DEI VELIERI, 27/29
OSTIALIDIO (RM) 06/5296330
MUSICAL CHERUBINI - VIA TIBURTINA, 360
ROMA - 06/436971
ODIS - P.ZZA PONTE LUNGO 31
ROMA - 06/70300360
PERGIOCO - VIA DEGLI SCIPIONI 109
ROMA - 06/39737179
PUNTO OEM - VIA FOLOGASO 33
ROMA - 06/72671857
REDWOOD - V.LE TIRRENO 227
ROMA - 06/88642132
ROBY MAX - VIA VARVARIANA 14
ROMA - 06/20427234
S E P COMPUTERS - VIA LABANO 94
ROMA - 06/78396253
TORVAN - V.LE R. MARGHERITA 277/A
ROMA - 06/442498287
WORLD SERVICE INFORMATICA
VIA I. GARBINI, 82 - VITERBO - 0761/223366

LIGURIA

A COMPUTERS - VIA EMILIANA 31/B
VARIANTE AURELIA - SARZANA (SP) 0187/627799
AGENZIA ROMA - VIA ROMA, 3
LAIGUEGLIA (SV) 0182/690015
ALL INFORMATICA - VIA DELLA REPUBBLICA, 38
SAN REMO (IM) 0184/506650
ARTIC MEDIA STORE - VIA COLOMBO 58/R
GENOVA - 010/567185
BIT - VIA NAZIONALE, 18
PONTEDASSIO - IM - 0183/279828
BUROTICA - P.TA TRENTO TRIESTE 1
VENTIMIGLIA - 0184/299003
CD-MANIA - VIA BRIGATA LIGURIA 63/R
GENOVA - 010/540397
COMPUTER UNION - VIA MOLteni 50 R
SAMPIERDARENA (GE) 010/417957
COMPUTERLAND - VIA LEOPARDI 41
LA SPEZIA - 0187/524810
EP2 SISTEMI - VIA DEI MILLE 16
LA SPEZIA - 0187/730785

LOMBARDIA

BERMAN - BASTIONI DI PORTA VOLTA 11 MILANO
- 02/6570128
BIO INFORMATICA - VIA CENTURELLI 12 BRESCIO
(MI) 02/66501966
COMPUTER UNION BRESCIA
VIALE PIAVE, 201/203 - BRESCIA - 030/3365681
COPYDRY - VIA CORSICA, 203
BRESCIA - 030/2423229
EASY SOFTWARE ITALIA - V.LE GRAMSCI 42
SESTO S. GIOVANNI (MI) 02/2403490
EDP - STRADA STATALE SEMPIONE 22
NERVIANO (MI) 0331/556115
EUROMAGANT - S.S. 617 BRONESE 110
MEZZANINO (PV) 0385/241922
EUREKA - EUROMERCATO S.P. 208 KM. 2
CARUGATE (MI) 02/9252236
H. COMPUTER STUDIO - C.SO SEMPIONE 10
GALLARATE (VA) 0331/797379
HI - TECH DIFFUSION - V.LE MARELLI 339
SESTO S. GIOVANNI (MI) 02/2406470
IMAGEN ITALIANA - V.LE LOMBRADIA 36
BELLUSCO (MI) 039/6883003
INFORMATICA 3000 - VIA PORDENONE 34
MILANO - 02/26417430
INIT - VIA TIRSO 6 - MILANO - 02/5691077
KRAMER ELECTRONIC - VIA KRAMER, 19
MILANO - 02/76008728
LOGIN - VIA ARIBERTO, 3
MILANO - 02/58111421
MASTER - VIA UGONI 20/d - BRESCIA - 030/3752137
MEDIAWORLD - VIA CURIEL, 25
ROZZANO (MI) 02/89200839
MEGA MUSIC - VIA LEONARDO DA VINCI 157
TREZZANO S/NAVIGLIO (MI) 02/445731
O.A.S.I. - VIA LUDOVICO DA VIADANA, 4
MILANO - 02/58317928

PC MANIA - V.LE MONZA, 43 MILANO - 02/2827497
PC POINT - V.LE MONZA, 48 MILANO - 02/26143158
PC SUPERSTORE - VIA S. MARTINO 10
CINISELLO BALSAMO (MI)
PC SUPERSTORE - VIA GRAMSCI 49/51
SESTO S. GIOVANNI (MI) 02/2403490
PEA LUIGI - VIA BONFADINI, 11
SONDRIO - 0342/511530
PERGIOCO - VIA SAN PROSPERO 1
MILANO - 02/86463414
PERGIOCO - VIA ALDROVANDI
MILANO - 02/29523996
PERGIOCO - VIA CAIROLI 5
MONZA (MI) - 039/360149
PERGIOCO - VIA TRIESTE 4/A
BRESCIA - 030/44654
PERGIOCO - C.SO CAIROLI, 26/D
PAVIA - 0382/530719
PHOTO DISCOUNT - P.ZZA DE ANGELI, 3
MILANO - 02/4690579
PROXIMA - VIA PADANA SUP. 292
(CITTA' MERCATO) - VIMODRONE - 02/26510022
PUNTO OEM - VIA DI VITTORIO 33
PESCHIERA BORROMEO - 02/55308194
STRATELIBRI - VIA FRIGIA, 25
MILANO - 02/27071540
TC SISTEMA - L.GO CORSIA DEI SERVI, 11
MILANO - 02/768401
TECNICAR - VIA R. PELLEGGATA 34/B
VIMERCATE (MI) 039/6082761
TEL&PHONE - VIALE JENNER 69/3
MILANO - 02/69001819
TINTORI - VIA BROSETTA 1 BERGAMO - 035/248623
VIDEOMATIK - VIA FIAMMA 36
MILANO - 02/70128176
WARE HOUSE - C.SO BUENOS AIRES 53
MILANO - 02/29408050

PIEMONTE

CO.RI MONT - VIA IVREA 5
PIANEZZA - TO - 011/9664656
COMPUTER - V.LE KENNEDY 22
BORGOMANERO (NO) - 0322/846498
COMPUTER 1° - CORSO F. CAVALLOTTI, 126
ASTI - 0141/436853
COMPUTER DISCOUNT - C.SO IV NOVEMBRE, 23
CUNEO - 0171/692119
COMPUTER LAND - VIA MAZZINI 30/32
SALUZZO (CN) 0175/46664
COMPUTER WORK - VIA RIVOLI, 38
ORBASSANO (TO) 011/9031567
D.V.H. - VIA TORINO, 58
TROFARELLO (TO) 011/6499452
EUREX - CORSO INDIPENDENZA, 5
RIVAROLO - CANAVESE (TO) 0124/453611
ICAB DIFFUSIONE INFORMATICA - VIA VERDI, 70
NOVILIGURE (AL) 0143/321365
MELLANO CARTOLIBRERIA
VIA V. EMANUELE, 246 - BRA (CN) 0172/412847
MICHELETTI GIUSEPPE - P.ZZA IV MARTIRI 52
CARMAGNOLA (TO) 011/9723401
ENNE ESSE - VIALE VOLTA, 10/A
NOVARA - 0321/466430
POLITEKO - C.SO EINAUDI, 55
TORINO - 011/596845
PRECISION - VIA STRADELLA 160/C
TORINO - 011/2161206
PROTOPIA TEAM - VIA T. BORIO, 7A/B
BORGONE DI SUSA (TO) 011/9646221
QUEEN COMPUTER - LARGO TURATI, 49
TORINO (TO) 011/3185666
ROSSI COMPUTER
CORSO NIZZA, 42 - CUNEO - 0171/603143
STRAFAX - VIA BIGLIERI, 1 F/G
TORINO - 011/6637110
T. SOFT - VIA NOVARA, 55
BORGOMANERO (NO) 0322/835337
V.R.M. IMPIANTI - VIA TORINO, 8 BIS
BUSSOLENO (TO) 0122/640740

PUGLIA

BITWAY - VIA PAVONCELLI - 142/144
BARI - 080/5023755
CENTER PC - VIA M. DE ROSA, 47
FOGGIA - 0881/634827
CIOCCA - VIA C. BATTISTI, 44
LECCE - 0832/458140
IN LINEA - V.LE OFANTO, 197/G
FOGGIA - 0881/611490
SG COMPUTER - VIA COMMENDA, 6
BRINDISI - 0831/568084
TECA SNC - P.Zza. Umberto I°, 48 BARI 080/5421516

REPUBBLICA DI S. MARINO

ELECTRONICS S.A. - VIA V. FEBBRAIO
SERRAVALLE - RSM - 0549/900416

SICILIA

COMPUSERVICE SRL - VIA A. DE GASPERI 63/67
PALERMO - 091/6700295
AZETA - VIA CANFORA, 140 CATANIA - 095/501797

SVIZZERA

PERGIOCO - QUARTIERE MAGHETTI, 20
LUGANO - 0041/91/9213848

TOSCANA

AZIMUTH - VIA GARIBALDI, 12
SESTO FIORENTINO (FI) 055/4226662
BIAGINI GIULIO - VIA ACHILLE SCLAVO, 19
SIENA - 0577/44766
COMPUTER LAND - VIA DEL PASTORE, 14
LIVORNO - 0586/509438
COMPUTER SERVICE - VIA R. PIRO, 21
ORBETELLO (GR) 0564/867873
COMPUTERLAND (VOBIS) - VIA ROMA, 7/D
CARRARA (MS) 0585/776735
CPU INFORMATICA - VIA DAMIANO CHIESA, 52B
GROSSETO - 0564/20340
ELECTRONIC MANIA - VIA V.VENETO
LUCCA - 0583/312155
GIPSY KING
P.ZZA MATTEOTTI ANG. VIA DON MINZONI
QUERCIA (LU) 0584/742330
HYPERMEDIA - VIA MASO DI BANCO, 26
FIRENZE 055/716373
IL COMPUTER - VIALE COLOMBO, 216
LIDO DI CAMAIORE (LU) 0584/618200
INFO T.E.C. - VIA DEL PRUCINO, 2
SANSEPOLCRO (AR) 0575/740955
LINEA UFFICIO - P.ZZA GARIBALDI, 11
VECCHIANO (PI) 050/860360
MECCANOGRAFICA - V.LE MICHELANGELO, 104
AREZZO - 0575/355415
MECCANOGRAFICA - VIA CELLINI, 18
EMPOLI (FI) 0571/72329
M.P.A. - VIA SOLFERINO, 108
LIVORNO - 0586/884167
MICHELONI & CO - VIA COLOMBO 14/B
FOLLONICA (GR) 0566/40148
PAOLETTI FERRERO - VIA PRATESE, 24
FIRENZE - 055/319528
POWERBIT - C.SO AMEDEO, 203
LIVORNO - 0586/887431
PROXIMEDIA - LARGO I° MAGGIO, 24
AREZZO - 0575/33445
PUNTO SOFT 3 - VIALE A. GUIDONI, 77A
FIRENZE - 055/4361522
RENATO BROGI - VIA CAMOLLIA, 184
SIENA - 0577/280956
SILLOG SISTEMI LOGICI
VIA MASSETANA ROMANA, 58
SIENA - 0577/271828
TEKNOSERVICE - VIA PIETRASANTINA, 151
PISA - 050/554061
TECNOSYSTEM - VIA M. DELLA LIBERTA' 34
COLLE VAL D'ELSA (SI) 0577/924114

TRENTINO ALTO ADIGE

SOFTWARE & MULTIMEDIA - VICOLE DEL VO', 58
TRENTO - 0461/231316
TOP OFFICE - VIA BRENNERO, 320
TRENTO - 0461/828479

UMBRIA

IDEA STAGE - VIA COLLE DEL PAPA, 13
PERUGIA - 075/35325
INFO T.E.C. - VIA CAMPO DI MARTE, 24
PERUGIA - 075/5053558

VENETO

AMETROS - VIA CRESCINI, 99 PADOVA - 049/8024287
ATIG - VIA ODORICO DA PORDENONE, 6
VICENZA - 0444/922203
BRA 24 SRL - P.Zza Bra, 24
VERONA 045/8002670
COMPUTER SA.CE. - VIA GALLIANO, 7/9
PADOVA - 049/8070914
COMPUTER SERVICE - VIA PIATTI, 1/A
VERONA - 045/8903011
DOMINO - VIA GORIZIA, 1/A VICENZA - 0444/326362
MEGABYTE 3 - VIA XX SETTEMBRE, 18
VERONA - 045/8010782
MULTIMEDIA STORE - P.ZZA BIADE, 11/A
IN GALLERIA - VICENZA - 0444/327256
PLANET SOFTWARE SRL - Via Scrovegni, 16/A
PADOVA 049/628943

A LOOK IN THE FUTURE

UN VULCANO IN CONTINUA ERUZIONE!

Non passa giorno che Paul Carrington non si faccia sentire con qualche novità circa la sua Vulcan, originariamente venuta fuori dal nulla con un paio di giochini scarsi e ora cresciuta sempre più fino ad assumere un ruolo di primissimo piano nel panorama videoludico della nostra amata macchina (l'Amiga, non la Ferrari!). Infatti, la ditta inglese ha recentemente aperto una seconda sede in Nord America che si occuperà della distribuzione e del supporto tecnico nell'altra metà del mondo. Ma non finisce qui, perché Paul ha annunciato altri due giochi su CD che si andranno ad aggiungere alla già lunga lista dei titoli in uscita: si tratta di **HARD TARGET** e di **DESOLATE**, di cui si sa ancora poco, ma dalle cui fotografie si intuisce già la bontà. In particolare, il primo è il misterioso clone di *Virtua Cop* di cui vi avevo anticipato l'esistenza un paio di mesi fa e di cui l'unica cosa certa (a parte gli incredibili screenshots) è la necessità di avere 8MB di Fast Ram. Per il resto, il solito CD-ROM 4x, un 68020 ed il chipset AGA sono il minimo indispensabile per vedere almeno qualcosa che si muove. Per quanto riguarda il secondo titolo, posso dirvi che sarà un platform sparattutto che mi ricorda uno dei miei giochi preferiti, *Ruff'n'Tumble*, e che avrà anche qualche enigma da risolvere. Le richieste di sistema sono le stesse di *Hard Target*, ma basteranno 4MB di fast. Scordatevi le recensioni prima del 1998. Per chi nel frattempo volesse divertirsi a inventare un proprio gioco, è in arrivo dalla Vulcan un programma per la creazione di ambienti in vero 3D (con tanto di prospettiva reale e rotazioni a 360 gradi anche dall'alto verso il basso) che verrà fornito con una marea di texture, oggetti e personaggi già belli e pronti. La Vulcan è certa del successo di questo prodotto anche grazie alla nota creatività degli amighisti, i quali potranno rilasciare tranquillamente i loro giochi su Aminet.



GLI AFFARI SONO AFFARI

Mentre si avvicina la data di pubblicazione di *MYST*, i *Click-BOOM* stanno investendo soldi a palate per preparare alla nuova creatura un tappeto soffice e spazioso su cui atterrare. Da un lato sponsorizzano concorsi e organizzano giochi sul proprio sito per regalare copie del gioco, dall'altro stampano e vendono calendari, t-shirt e quant'altro. Nel frattempo hanno rilasciato una serie di trucchi per *Capital Punishment*, una marea di screenshots di *Myst* e hanno organizzato una sorta di negozio online dove reperire diversi titoli per Amiga e dove gli utenti registrati troveranno sempre supporto e sconti. Se siete dei navigatori, alzate le vele e fate una visita a www.clickboom.com.



GLOOM ATTO TERZO

Era troppo giocabile e divertente per non farne un seguito, e così la Guildhall Leisure ha annunciato *GLOOM 3*, affidandone la programmazione a un nuovo team chiamato Alpha Software, visto che i Black Magic avevano abbandonato il progetto subito dopo l'uscita della versione Deluxe. Nel demo che ho visto il motore grafico era lo stesso (o comunque molto simile) della precedente versione, visto che i miglioramenti dovrebbero arrivare altrove. Per esempio, il gioco finale sarà solo su CD, includerà 50 nuovi livelli divisi in 7 mondi, 10 nuovi "cattivi" e miglioramenti generalizzati per la grafica ed il sonoro. Ma non finisce qui, perché ci saranno anche 30 nuovi livelli di combattimento a 2 giocatori, una maggiore e migliore implementazione dei modemi esistenti e un supporto diretto per tutte le schede grafiche. Il tutto al modico prezzo di un 68040/060 per giocare decentemente in modalità 1x1 pixel, anche se degradando per bene i vari parametri si potrà far muovere qualcosa anche sui 1200 di base.

SADENESS RADDOPPIA

Richard Brown si sta davvero dando da fare, se è vero che in pochi mesi si è accaparrato dapprima la pubblicazione e la distribuzione dello splendido *FOUNDATION* di Paul Burkley ed ora è riuscito a prendere sotto la grande famiglia della Sadeness Software anche gli ungheresi della Invictus Team, autori di un clone di *Flashback* chiamato *OnESCAPEE*, di cui recentemente è stato rilasciato un demo su Aminet. Ovviamente ho provato il demo per voi e vi assicuro che promette davvero bene; inoltre, migliorando la risposta del personaggio ai comandi potremmo trovarci di fronte ad un vero capolavoro. Non c'è che dire, la Sadeness ha davvero un buon fiuto. Peccato solo che le date di uscita dei due giochi siano state leggermente ritoccate, per cui *Foundation* è slittato a Natale (a giorni però verrà rilasciato il demo) e *OnEscapee* a novembre.

UN PORTING DA PSX???

Le voci del mese scorso si sono trasformate in notizie ufficiali ben più corpose e così alla fine di Settembre la Guildhall Leisure dovrebbe rendere disponibile questa interessante



corsa di macchine in 3D programmata dai Vivid Image e già distribuita dalla Ubi Soft per PlayStation, Saturn e Game Boy (ma probabilmente questo porting farà riferimento alla versione Megadrive, ben più vecchia e assai meno spettacolare di quelle odierne. NdTMB). Caratterizzato da uno stile fumettoso, *STREET RACER* permetterà ad 8 giocatori di sfidarsi contemporaneamente (linkati oppure via split-screen!) attraverso 24 percorsi diversi per 4 livelli di difficoltà e 4 modalità di gioco e sarà un mix tra *Super Mario Kart* e *Street Fighter* (?!?). Gli otto personaggi selezionabili avranno proprie armi speciali e differenti musiche di accompagnamento riflettenti la loro personalità, e potranno raccogliere i soliti bonus e turbo sparsi lungo la pista, mentre il tutto girerà a 50 fps col massimo dettaglio anche in caso di 8 giocatori in split-screen (mah...). La versione su disco funzionerà anche su 1200 di base, mentre la versione CD, che godrà anche di introduzione animata renderizzata, avrà bisogno di un totale di 4MB di ram. Speriamo che sia tutto vero.

BLADE

Questo il titolo di uno spettacolare gioco di ruolo in stile *Dungeon & Dragons* annunciato dalla Alive Mediasoft. La caratteristica di *BLADE* che più mi ha colpito è sicu-



ramente la routine che genera livelli sempre diversi da esplorare, garantendo una longevità infinita. Alla guida di 4 personaggi selezionabili tra folletti, maghi, guerrieri e nani, ci butteremo senza uno scopo preciso all'esplorazione dei vari mondi, muovendoci a turno con lo stesso sistema di *UFO - Enemy Unknown*. Gli eventuali tesori trovati potranno essere poi spesi per comprare armi più potenti che, unitamente ai punti di esperienza accumulati uccidendo i vari nemici, ci serviranno per l'esplorazione dei mondi successivi generati a caso. Pozioni e magie non mancheranno per un gioco graficamente dettagliatissimo che sarà presto disponibile su disco nelle versioni ECS (qualunque Amiga con MB di ram) e AGA a 256 colori (68030 e 4MB di fast ram).



DI TUTTO UN PO'

Molto brevemente, eccovi gli aggiornamenti e le voci di questo mese. E' in fase di sviluppo un giochillo che riprenderà tutte le caratteristiche del vecchio Battle Isle, con i miglioramenti e le nuove idee del caso. La data di uscita di BATTLE è incerta, mentre è già noto che sarà necessario un 68030 a 50MHz con 4MB di fast ram e che la scheda grafica sarà indispensabile per usufruire dell'alta risoluzione. Entro la primavera del 1998 vedrà la luce FUBAR, curioso incrocio tra North & South, Risk e Civilization che verrà quasi sicuramente rilasciato nel solo formato CD e che supporterà tutto il supportabile (AHI, CGFX, PPC, cicci bububù, ecc.). La APC&TCP ha annunciato la prossima pubblicazione di un gioco recentemente scartato dalla Vulcan, PINBALL BRAIN DAMAGE. La vera novità è che il flipperone in questione verrà rilasciato sia in versione floppy, sia in versione CD contenente come bonus un editor per creare i propri tavoli. Sempre sotto lo stesso marchio e sempre nella doppia versione floppy e CD vedrà la luce il mediocre SKIMMERS, corsa di macchine all'ultimo sangue sviluppata dai Team Mango e bisognosa di notevoli miglioramenti grafici. Intanto la Guildhall Leisure, oltre a Street Racer e Gloom 3, sta per pubblicare CIVILIZATION CD, che conterrà entrambe le versioni ECS e AGA e che non dovrebbe



avere nulla in più rispetto alle versioni su floppy. La Epic Marketing, invece, avrebbe deciso di distribuire finalmente tutti quei giochi che erano già finiti nel 1994, ma che a causa della bancarotta della Commodore erano stati fino ad oggi tenuti in un cassetto: tra i tanti, MASTER AXE e BLITZ TENNIS potrebbero essere i primi. Se avete amato Amistar ed Eye Of The Beholder, allora non perdetevi DARKCHILD, un RPG che userà grafica a blocchi (niente texture) in altissime risoluzioni e di cui potete vedere una primissima immagine. Per concludere, vi avverto dell'uscita del demo di TRAUMA ZERO, giocabilissimo sparattuto a 256 colori realizzato da un non meglio precisato team italiano (i cui programmatori saranno presenti a Ipsa. Un motivo in più per non mancare NdTMB).



NELLA VECCHIA FONDERIA, IA IA O!



Gli autori di Explorer 2260 e quelli di Maim & Mangle hanno unito le loro risorse e le loro esperienze ed hanno dato vita a THE WORLD FOUNDRY, una nuova software house che si propone di sviluppare una serie di giochi con caratteristiche tecniche di tutto rispetto, per la felicità dei possessori di Amiga super-espansi, magari forniti di scheda grafica e di processore PowerPC. Per il momento, i 3 membri fondatori si stanno preoccupando principalmente di portare a termine i progetti già intrapresi: EXPLORER 2260 sarà uno dei più avanzati simulatori spaziali in prima persona mai apparsi su Amiga e permetterà di fare affari nell'universo un po' come avveniva in Frontier. Il gioco è talmente immenso che i programmatori hanno pensato di includere nello stesso CD un'enciclopedia (Collins Encyclopedia Galactica) conte-

nente tutti i possibili dettagli sul gioco, le sue locazioni, i pianeti, le astronavi, le armi e tutto il resto. Per quanto riguarda Maim & Mangle vi rimando al boxettino scritto tra le news del mese scorso.

SCHEDA GRAFICA PER A1200

Fino a oggi l'unico metodo per collegare una scheda video al 1200 consisteva nel ficcare la motherboard e tutto il resto in un case tower e quindi collegarci un bus di espansione Zorro II/III (quest'ultimi costosissimi). Sappiamo tutti benissimo quali benefici possa portare una procedura del genere, che elimina alla radice il problema di tenere periferiche esterne di ogni tipo, senza contare che le Blizzard PowerPC non possono certo essere inserite in un 1200 standard. Purtroppo la spesa Zorro II + scheda video si è da sempre rivelata antieconomica e decisamente mediocre in quanto a prestazioni (si tratta pur sempre di slot vecchi di quasi dieci anni). Di questo se ne deve essere resa conto anche la Ateo Concepts, una società francese che da tempo si è messa al lavoro per porre rimedio a questa incresciosa situazione (era ora!). Il loro progetto porta il nome di Pixel64, una scheda video a basso costo, ma ad alte prestazioni, fornita di serie con degli slot proprietari (ma si mormorano siano PCI) decisamente più potenti degli Zorro III, ma non per questo più costosi, anzi! Pensate che il tutto non dovrebbe costarvi più di 300 \$, circa mezzo milione insomma. Ovviamente gli slot supporteranno l'AutoConfig e ospiteranno in futuro schede MPEG, sonore, SCSI, seriali e parallele ad alta velocità. Anche per quanto riguarda le prestazioni della scheda video in se stessa non ci dovrebbero essere problemi, poiché il chip adottato, un GDS434 della Cirrus Logic, fila più dell'S3 installato sulle CyberVision 64. La gestione software inoltre verrà affidata all'ormai collaudato Picasso 96, che come tutti sanno risulta compatibile con il diffusissimo CyberGraphiX.

VOGLIO TEKKEN SU AMIGA!

Il momento è finalmente giunto. Un gruppo di programmatori che risponde al nome di Deepcore Entertainment Software sta lavorando al primo picchiaduro 3D mai apparso su Amiga. TOTAL DESTRUCTION 3D avrà un motore in vero treddi basato su poligoni e texture mapping; ovviamente per giocarlo sarà necessaria una signora macchina. La scheda grafica è caldamente consigliata, anche se il chip AGA permetterà comunque uno schermo di 320x200 in modalità 2x2 pixel con almeno un 68030 ed 8MB di fast ram. Con almeno un 68040 si potrà giocare in modalità 1x1 pixel, ma io per il momento mi accontenterei anche solo di uno screenshot (che purtroppo non sono riuscito a trovare).

IPISA '97

Milano, novembre 1997 - VII edizione. IPISA è un convegno annuale di informatica organizzato autonomamente e senza scopi di lucro da un gruppo di programmatori e utilizzatori di computer. La settima edizione di IPISA si terrà a Milano sabato 29 e domenica 30 Novembre 1997 e sarà dedicata alla presentazione di ricerche, esperienze e prodotti sviluppati da programmatori e utenti italiani e stranieri delle seguenti piattaforme: Amiga, BeOS, GNU, Java, Linux, TeX, tecnologie Internet ecc.

Tra gli oltre 25 interventi previsti, segnaliamo in particolare:

- o Be Europe (Parigi, <http://www.beeurope.com>) dimostrerà il nuovo sistema

- operativo BeOS per architetture Intel e PowerPC.

- o Richard Stallman della Free Software Foundation (USA, <http://www.fsf.org>)

- illustrerà la storia, gli obiettivi e il futuro del progetto GNU.

- o Haag & Partner (Germania, <http://www.haage-partner.com>) presenterà le soluzioni software per sistemi AMIGA PowerPC.

- o Urban Müller (Svizzera, <http://www.ami-net.org>) descriverà Aminet, il più

- grande archivio mondiale su Internet di software liberamente distribuibile.

- o Aaron Digulla (Germania, <http://aros.fh-konstanz.de/aros/>) presenterà

- il progetto AROS (AmigaOS Replacement OS), una riscrittura ex-novo di

- AmigaOS 3.1 indipendente dalla piattaforma hardware.

Il programma completo dei lavori, la data, il luogo e le modalità di iscrizione

al convegno, oltre ad avvisi importanti sulla manifestazione sono disponibili

sulla pagina WEB: <http://www.bhuman.it/ipisa>

Nelle settimane precedenti il convegno sono previste ulteriori conferme

dell'intervento di importanti società e personalità del mondo informatico.



Non spremetevi troppo
le meningi...

A cercare
chi
può
darvi...



I
migliori
JOY STICK
ed
i
JOYPAD...



**I JOYSTICK
ed i JOYPAD
QUICKSHOT**
sono distribuiti in Italia da
RS ricerca e sviluppo

Quick Shot

smau
'97
Da Giovedì 2
a Lunedì 6
Ottobre 1997.
FERADIMILANO
Sampal
pad.11 stand B/03



RS ricerca & sviluppo srl
Via degli Orefici, 40050 - 175 Fano di Argelato
(Bologna) BLOCCO 26
Tel. (051) 86.66.11 fax (051) 86.66.86



L'anno di grazia 1997 ha rappresentato una svolta decisiva per la tecnologia Amiga. Sin dai primi mesi si è capito che lo 020, tuttora cuore dell'unico Amiga superstite (il 1200... Ok, aspetto le critiche di chi ha il 4000), aveva fatto il suo tempo ed era giunta ora di guarda-

sa, almeno per quanto riguarda i videogiochi: l'Amiga quindi si avvia verso il secondo millennio partendo da solide basi come questo Trapped 2 o TFX, che nove su dieci recensiremo il prossimo mese. Restano alcuni problemi storici, primo fra tutti superare le limitazioni dell'AGA senza dissanguare gli utenti, visto che le schede video per Amiga non sono poi così economiche (ma presto le cose potrebbero cambiare. Date un occhio alle news per qualche info in più NdTMB). Un semplice acceleratore grafico come la Graffiti (oddio, non così semplice NdTMB) ci starebbe bene (lo chiamiamo Amimonster 3D?), e probabilmente non costerebbe tanto... Ma l'importante è aver capito il concetto: la tecnologia vecchia è vecchia punto e basta, uno può essere nostalgico quanto vuole ma, ogni tanto, deve rimettersi al passo coi tempi. E non sbadigliate! Fin troppa gente queste cose le ha capite solo dopo The Killing Grounds, dopo l'annuncio di Shadow of the third Moon e soprattutto dopo la demo di Trapped 2.



Che cosa sia quella cosa rossa in basso a sinistra non lo so e francamente non lo voglio nemmeno sapere.

re avanti. La logica di tenere in vita anche le macchine più lente è sicuramente una tattica prudente, ma alla fine si rivela perdente perché, se lo fanno tutti, il mercato entra in fase di stallo e l'industria muore. Nel newsgroup si discuteva continuamente della possibilità di Amiga di raggiungere prestazioni mirabolanti, di far girare Quake in multitasking con Shapeshifter che, nel frattempo, tiene aperto Marathon... Ma la risposta era sempre la stessa: noi queste cose potremmo anche farle, ma chi le compra? Beh, vedendo la mole di richieste qualcuno deve pur aver cambiato idea, e i pochi (ma buoni) sviluppatori rimasti si sono rimboccati le maniche. Ormai la strada è intrapre-

In questa nanoscopica foto potete notare con molta fatica uno dei nemici più noiosi del gioco: lo scorpione.



Il sistema d'illuminazione utilizzato in Trapped 2 è superiore persino a quello utilizzato in Killing Grounds.

Un demone tutt'altro che amichevole si sta preparando ad attaccarci... dannazione, com'era la formula per le palle di fuoco?



A neanche un anno dal primo episodio, ecco tra noi la seconda parte di Trapped. Nella terra di Amigaland si levò il sole, e i poligoni incominciarono a muoversi...



Quest'ultimo si è meritato anche una succosa preview grazie a due caratteristiche fondamentali: un motore tridimensionale con tutti gli attributi del caso e i nemici interamente poligonali! L'attesa è grande, i processori trepidano, Michael Piepgras assolda una guardia del corpo visto che gli chiedo una copia ogni tre giorni... Ma alla fine ce l'abbiamo fatta, il fato si compie e Trapped 2 arriva in un bel pacchettino incellophanato. Speriamo di farvi cosa gradita rispolverando la formula del commento separato, in base ai processori, che alla maggior parte di voi era piaciuta nella recensione di The Killing Grounds. A me tocca la prova sullo 030 a 50 megahertz, mentre già penso a Mirko che si gode uno spettacolo da cineteca con la sua Blizzard 1260. Perché vi dico subito "spettacolo da cineteca"? Beh, già nel mio caso il motore è impressionante e riducendo lo schermo gira a cento all'ora, con tutti i dettagli attivati, figuriamoci sul più potente dei processori non-RISC di mamma Motorola... Ma avremo modo di tornarci su, per ora mi contengo visto che

sto aspettando una risposta dai programmatori su un presunto bug della nostra versione. Incrocio le dita e magari esploderò in sede di commento.

L'avventura si svolge ancora in quel di Kaldrion, un reame fantasy minacciato dal signore del male Tarnak, da millenni imprigionato in una dimensione parallela. Circa due generazioni fa la prigione stava per dissolversi nel nulla, liberando dunque il supercattivo, ma un mitico eroe recuperò tutti i pezzi della Ruota di Talmar e con essa i preti di Rak Atun riuscirono a rinforzarla. Tarnak doveva restare



bloccato ancora un millennio... Ma probabilmente ci sarà stata un'interferenza. Dopo poche decine di anni il signore del male si libera, massacrà i preti e prende possesso del suo antico palazzo, da cui controlla una schiera di servitori. La missione richiede innanzitutto di recuperare i due Occhi di Tarnak, con i quali forzare l'ingresso, e poi affrontare il cattivone mandandolo al creatore una volta per tutte (mmmh, e se il creatore fosse lui?). Dopo aver lan-

Muri inclinati, lampi di luce, pugni perforanti! Questo sì che è un bel motore grafico. A quando la versione per PowerPC?

Non ho mai capito come fanno i protagonisti dei videogiochi a vedere i lens-flare a occhio nudo...



La situazione qui si fa tesa e c'è il serio pericolo di finire dritti nella lava. Speriamo che la magia di levitazione non mi tradisca. Che il Mago di Arcella sia con me!

Non ci posso credere! I miei nemici poligonali preferiti! Che giornata...

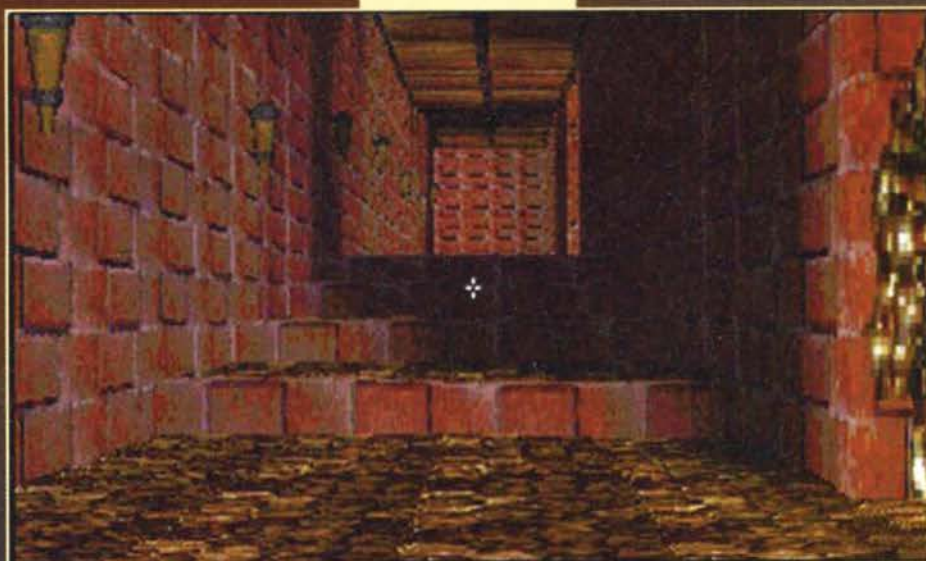
Un corridoio, delle scale, delle torce ai muri... praticamente gli elementi più comuni presenti nei giochi di ruolo.

Insomma, se le api ti prendono a palle di fuoco, chissà cosa faranno i draghi! Ci si può difendere a colpi di armi e magie, che in questo gioco si gestiscono con le rune. In pratica una magia non è altro che la combinazione di più rune, e per avere effetto ha bisogno dei punti di mana (che sia giusta o meno). Il mana non è perso per sempre e lo si recupera un po' per volta, oppure a dosi massicce bevendo le pozioni.

Tutto quello che ho detto sul gioco è pesantemente influenzato dai punteggi nelle caratteristiche, tra le quali le più importanti sono naturalmente l'energia vitale, il mana, la forza e la velocità. La velocità dei colpi, tanto per essere chiari, determina la frequenza degli attacchi: le armi più potenti richiedono molta velocità, se non ne avete tirerete un colpo ogni due ore. I mostri, invece, non si fanno di questi problemi e martellano che è un piacere... Fortunatamente questi mostri è un piacere anche

ciato il gioco, ampiamente configurabile, la prima sorpresa è che non si può più scegliere come nel primo episodio. C'è un solo personaggio, il guerriero, con la speranza che per far fuori Tarnak vada bene una spadata in mezzo agli occhi (tanto per restare in tema, visto che ne dobbiamo recuperare due). La missione inizia nel tempio, dove troverete già un buon numero di oggetti e un paio di mostri per prendere confidenza. Dopodiché uscirete nel villaggio e dovrete esplorarlo alla ricerca delle uscite per le caverne. È qui che dovrebbero nascondersi gli occhi di Tarnak, uno nella sezione occidentale e uno in quella settentrionale. Dato che il gioco ha diciassette livelli, però, c'è da presumere che non sia tutto qui.

Dicevo prima che Tarnak non è uno stupido e, uscendo dalla prigione magica, ha lasciato aperta la porta permettendo ai suoi accoliti di accompagnarlo. Dopodiché li ha sguinzagliati in giro per Kaldrion, così loro faranno fuori la gente e lui potrà prendersi i territori senza colpo ferire. Gli abitanti del villaggio sono stati massacrati e divorati da ragni giganti e api mastodontiche, seguiti da scorpioni, zombie e tutto il resto. Stavolta i mostri sanno combattere in gruppo, corrono e, quando si mette male, scappano come nel primo episodio. Ho la vaga sensazione che alcuni di loro siano anche troppo intelligenti...



CONFIGURA TE CHE CONFIGURO ANCH'IO

Tutto lo sproloquio sulla maggior potenza degli Amiga del '97 dove va a finire? Va a finire qui, nel box che presenta le opzioni grafico-sonore di Trapped 2. Prima di cominciare potete decidere se giocare in modalità ECS, AGA, Graffiti o Picasso '96, per la quale però dovete avere i giusti driver (e soprattutto una scheda grafica). Lo schermo può essere sia standard che double PAL, senza ripercussioni sulla velocità finale visto che il motore non ne tiene conto. Alcune funzioni sono calcolate una volta e per tutte all'inizio del livello, e voi potete decidere di disattivarle se avete una macchina lenta. Si tratta di mip-mapping e texture filtering, ci vorranno pochi secondi sugli 060 e quasi un minuto scendendo verso il basso. Durante la partita, invece, potrete modificare il tipo di schermo (1x1, 2x1, 2x2) e la sua dimensione, attivare o disattivare il lensflare e la camminata oscillante, modificare la visualizzazione delle texture e disattivare il filtraggio del sonoro. Trapped vi suggerirà in fondo allo schermo il processore più adatto per la configurazione attuale.



Le pozioni sono poche e spesso finiscono proprio nel momento del bisogno. Fatene incetta quando vi capita.

parte del livello, oppure le trappole. La lama rotante nella sezione occidentale delle cave mi è rimasta impressa: se provate a passare senza disattivarla vi sega letteralmente in due, anche se i programmatori non ci fanno vedere la scena.

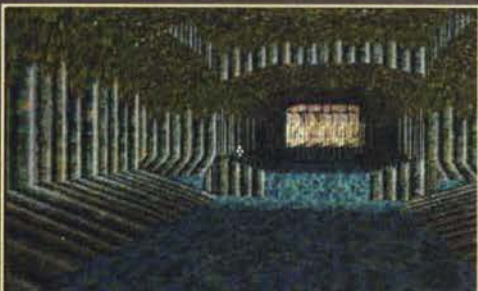
Tutto il resto è più o meno immutato rispetto

all'originale, vale la pena di citare la mappa automatica e la possibilità di salvare una sola posizione per volta. Non a caso il gioco vi chiede, all'inizio, se volete caricare una partita nuova o quella vecchia: caricando quella nuova, il gioco precedente viene automaticamente sovrascritto. Non prendetevela, evidentemente lo sanno anche gli Oxyron che nei punti critici la gente ha il vizio di fare un passo e sal-

vederli, visto che ognuno di loro ha circa 60 frame con duemila angoli di rotazione, in pratica un'anima- zione davvero fluida che, però, per rendere al massimo vuole un processore veloce. Altrimenti dovrete rimpicciolire la finestra. Chiudiamo precisando che i mostri non sono l'unica preoccupazione: ci sono gli enigmi, nel classico stile della leva sul muro che apre una porta dall'altra



Questa chiesa è indubbiamente una delle ambientazioni più affascinanti. Ma quale terribile segreto nasconderà?



vare, fare un passo e salvare, fare un passo e salvare... Certo che potete farlo anche voi, ma se poi scoprite di aver sbagliato non potrete tornare indietro. Vi toccherà tornare a mooolto prima, addirittura all'inizio del gioco! Effettivamente Trapped 2 non è che ci vada piano con la difficoltà, a partire dalle api che tirano le palle di fuoco per arrivare alle armi più potenti, che finché non salite di livello sono pressoché inutilizzabili. D'altronde c'è poco da fare: o salvate Kaldron, o niente Trapped 3.

Alessandro La Spada

REVIEW

AMIGA

030

Ci aspettavamo molto da Trapped 2 e fortunatamente non siamo stati delusi.

Premetto subito che la riserva che ho espresso nell'articolo riguarda un bug, che impedisce di finire il gioco, in pratica una linea immaginaria che taglia la mappa bloccando l'accesso ad alcune zone. Ho chiesto lumi direttamente al programmatore, che mi ha assicurato che nessun dei playtester ha riscontrato un difetto del genere. Spero che sia colpa della nostra copia o, meglio ancora, un problema del mio lettore, per cui a TMB dovrebbe andare tutto liscio.

Premessa a parte, dicevo che Trapped 2 è davvero bello. Figuratevi come ci siamo esaltati quando, dalla demo, tutto lasciava prevedere un balzo in avanti della tecnologia usata. Quella demo l'avete giocata anche voi, quindi non mi dilungo più di tanto. Il gioco finito funziona bene anche sullo stanco 030 che, oggi, potrebbe perdere qualche colpo senza vergognarsi. Non dimenticatevi che, anche se finora non ci ho messo l'accento, tutti i mostri sono poligonali! Diciamo che per giocare in 1x1 con gli effetti attivati dovrete ridurre un po' la finestra, e vi sfido a lamentarvi. Il sonoro? Migliorato anche se non eccezionale.

In effetti ci sarebbe anche un gioco da commentare... Beh, Trapped 2 non vi regala assolutamente niente. Ci sono più magie, con la solita interfaccia basata sulle rune e, quando le tirate, fanno male. La longevità generale purtroppo sono costretto a presumerla. Mancano i dialoghi che, a questo punto, mi aspetto di vedere in Trapped 3. Piepgras e soci hanno fatto in silenzio l'ottimo Trapped, hanno mantenuto le promesse nel seguito, bello e fluido anche sugli entry level... Diamogli subito i PowerPC!

AMIGA

060

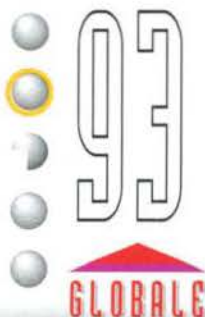
Il motore grafico di Trapped è senza dubbio il più sofisticato

fra quelli visti su Amiga fino a oggi. I programmatori hanno in particolar modo operato diverse ottimizzazioni per i processori più evoluti, ovvero lo 040 e lo 060. Da quest'ultimo in particolare sono riusciti a tirar fuori il meglio, con effetti assolutamente incredibili. Pensate che è possibile attivare sia il filtering per le texture (un effetto che limita il problema della sgranatura dei pixel), che il MIP Mapping (una specie di anti-alias), entrambi disponibili nell'hardware di schede come la 3Dfx. Ovviamente non aspettatevi una fluidità o una qualità paragonabile al chip-set Voodoo, però se pensate che tutto questo gira senza nessun hardware aggiuntivo... figuriamoci cosa potrebbe venire fuori con un PowerPC! In ogni caso se avete uno 060 non posso che consigliarvi l'acquisto del gioco, anche se ho ancora qualche remora sulla giocabilità (diciamo che i combattimenti non li ho proprio digeriti). Non posso quindi che confermare il voto di Alessandro.

H A R D W A R E

Ridereste se vi dicessi che Trapped 2 gira sugli Amiga 500? Ebbene smettete subito, visto che se ci montate uno 020 funziona, sia sul 500 che sul 2000 (ma non aspettatevi miracoli). Richiedi anche 1 mega di memoria chip, 4 di fast e 6 mega di spazio sull'hard disk per i salvataggi.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ



The STRANGERS

Nonostante il cappello introduttivo possa sembrare completamente fuori da ogni logica (che vi aspettavate da uno straccio di uomo che dopo la sfacchinata del TIG si è visto arrivare all'ultimo momento il pacchetto postale della Vulcan?), ha comunque un qualcosa di attinente che, se non sono l'unico malato su questa terra, lascio a voi capire. Il gioco in questione è la prima fatica di un team slovacco chiamato Ablaze Entertainment (già al lavoro per terminare il loro secondo titolo, *Diversia*, di cui

Fai il bravo e fai quello che ti dice la maestra. E mi raccomando: non accettare caramelle dagli estranei.

vendetta e non è difficile immaginare che la libertà di quei pochi cittadini onesti è limitata da ladri, stupratori e killer che mediante la violenza gestiscono i loro loschi traffici di droga e di alcool per la conquista dei soldi e del potere. In questo mondo di estranei, noi saremo i buoni di turno, gli eroi che invece di andare in montagna a sciare preferiranno dare la caccia al Boss della Mafia, colui che vuole "difendere patrone di montone" attraverso le guerriglie scatenate dalle sue gang.

Questo, in poche parole, è ciò che la voce narrante ci



All'interno di un ring si sta svolgendo il tanto decantato deathmatch con sei giocatori contemporaneamente. Notate l'accetta in attesa di essere raccolta.



Brutto bastardo, fai il fighetto perché tu c'hai la moto e io c'ho solo il roller (peraltro a casa)... ma io ti rompo!

rivela (in inglese, ma con sottotitoli in una delle dieci lingue selezionabili, tra cui l'italiano) all'inizio della presentazione, mostrandoci un'immagine della città egregiamente realizzata in raytracing e precedendo l'animazione che ci mostrerà un lungo inseguimento tra due macchine. Il cattivo avrà momentaneamente la meglio, ma a questo

punto entriamo in gioco noi (uffa, avevo già caricato gli sci sulla macchina!). L'ennesima schermata di buona fattura farà da sfondo alle opzioni, in cui per una volta non dovremo settare la risoluzione in funzione della potenza del nostro processore, ma ci verrà semplicemente chiesto di scegliere una tra le 4 modalità (azione, deathmatch, guerra tra bande e pratica), il numero dei giocatori (da 1 a 6), il tipo di controllo e uno dei 3 livelli di difficoltà (scarso, avanzato e difficile) ai quali corrisponderà, com'è logico, una diversa assegnazione di punteggio.

Per le istruzioni del caso, il CD di *The Strangers* contiene una completa guida in dieci lingue diverse (compreso l'italiano che però è stato tradotto in modo a dir poco scandaloso), accompagnata da un piacevole sottofondo musicale ed include la possibilità di avere le informazioni attraverso una voce digitalizzata disponibile però solo in inglese (cioè tipo, una storia troppo multimediale... NdTMB).



vi ho parlato il mese scorso) e rappresenta una tappa importante nella storia della Vulcan, visto che inaugura la promettente collana di prodotti su CD, denominata "Mega Series", che si andrà ad affiancare alla già nota Mini Series di prodotti su floppy, ormai in via di estinzione.

In un'epoca imprecisata del futuro, la perdita delle certezze e dei valori ha condotto la civiltà umana verso la decadenza più assoluta (beh, allora non ci manca poi tanto NdTMB). Gli unici sentimenti che gli uomini sono ancora in grado di provare sono l'odio, la gelosia, la cupidigia e la

Il Boss mi ha gentilmente spiegato chi comanda sul suo territorio...

Una delle tante fatality che possono essere disabilitate tramite il comodo "Parent Lock". Qui per esempio il Boss mi ha staccato un braccio e sta per farmi saltare il cervello.



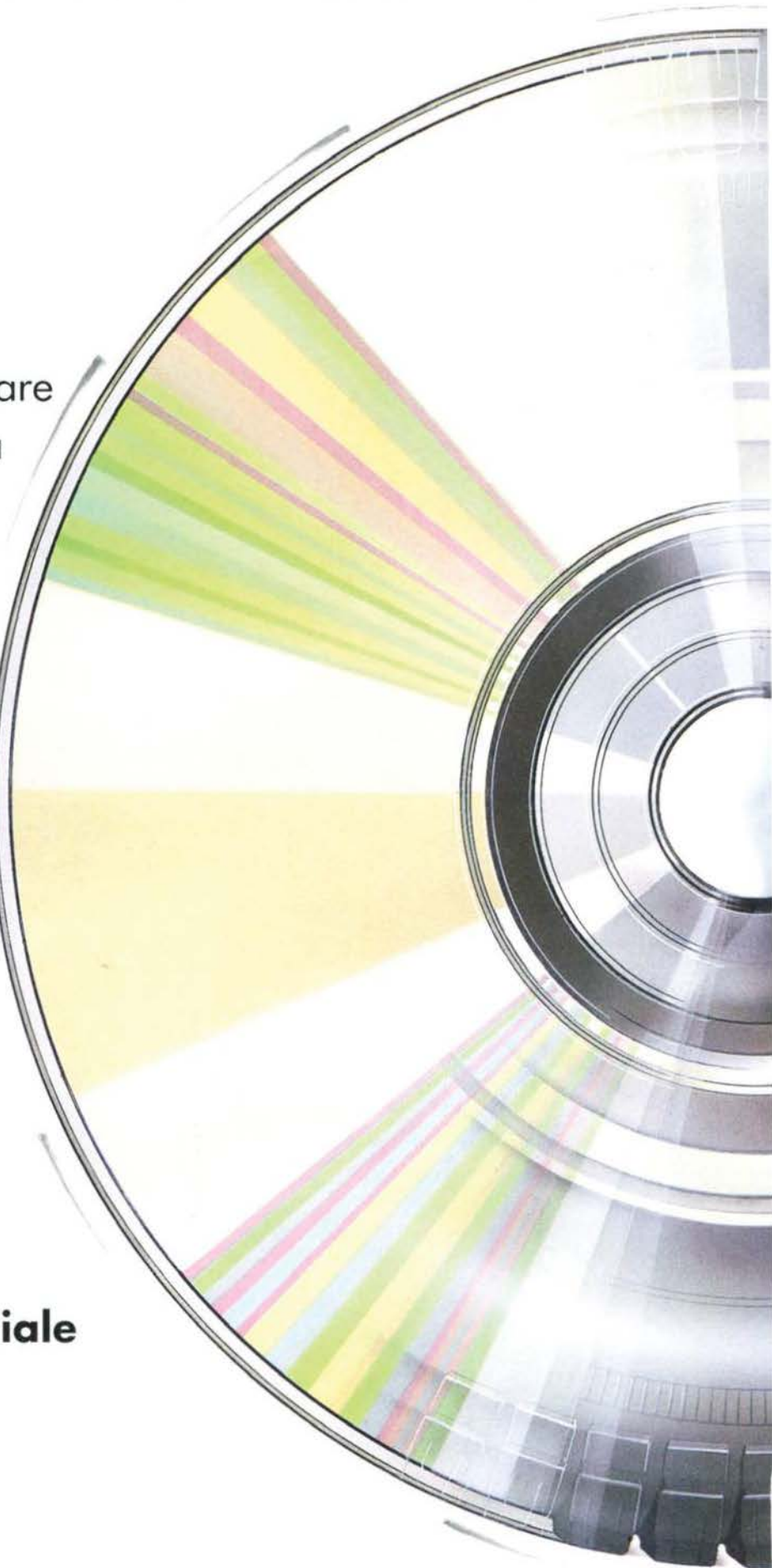
SE CI CHIEDI UN CD ROM CI

Sì, per correre a consegnare i vostri ordini, dalla minima quantità al grande stock.

Per sottoporvi tutta la gamma dei prodotti distribuiti, dai CD-ROM alle cartucce, dagli accessori alle consolle.

Per garantirvi un tempestivo servizio su tutte le novità in uscita e soprattutto offrirvi la nostra preziosa assistenza al Punto Vendita.

**Amadeus
Cash & Carry Multimediale**
distribuisce:



Amadeus srl Via Bruno Maderna, 8 - 20138 Milano

GIRANO SUBITO LE RUOTE!



Studio Maggio



Amadeus

Per servirvi!

Tel. (02) 5061255 - 392 -313 - Fax (02) 58012461

TALENT SCOUT

THE ITALIAN GATHERING 1997

Anche quest'anno gli "sceners" italiani si sono dati appuntamento a Pescara per eleggere il più "cool", cioè per stabilire chi "rulez" e chi "suxx"... ;)

Non mi sono bevuto il cervello (almeno non ancora), ma dovette ammettere che lo slang degli appartenenti alla scena demos ha un non so che di affascinante. "Sai, sto codando una demo che verrà releasata al prossimo party!" oppure "Ho downloadato una production troppo lame!" e ancora "Amiga suxx, PC rulez!".

Fondamentalmente la scena è un mondo parallelo, una sottocultura nella quale gente con funzioni diverse (programmatori, musicisti e grafici) sceglie un proprio nome d'arte, si unisce in gruppi e decide di spremere il computer per creare un qualcosa di completamente gratuito, ma non per questo meno spettacolare.

E' brutto dover ammettere che la scena demos è nata nell'ambito della pirateria informatica, quando cioè chi sprottegeva i giochi era solito



Dopo essersi impossessati delle postazioni, gli sceners stanno ottimizzando i loro lavori prima della deadline, fissata per le ore 14.

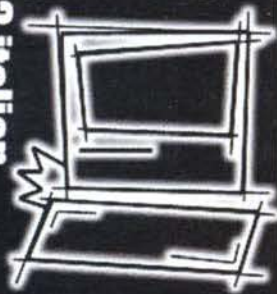
Uno dei 1484 frame dell'incredibile animazione realizzata da FRA per introdurre il TIG'97.



una "demo" ci sono veri e propri team che lavorano per mesi alla ricerca di un nuovo effetto o più semplicemente alla rielaborazione e ottimizzazione di effetti già visti, magari solo per farli girare con risoluzioni e velocità sempre maggiori. Da allora la scena si è evoluta e nell'ambito di questa nuova realtà sono nati i "diskmag" (vere e proprie riviste su floppy disk contenenti articoli e pettegolezzi sulla scena e i suoi protagonisti) e i "party".

Il party è un evento imperdibile per uno scener (al pari di Lady D agonizzante per un paparazzo), perché nel "party place" puoi vedere com'è fatto il tale personaggio di cui hai sempre sentito parlare o di cui hai sempre ammirato le demo, perché puoi finalmente incontrare e conoscere gente con la quale magari sei sempre stato in contatto via e-mail e

Pescara
Italy 6 September
TIG'97
the Italian gathering



Ancora una suggestiva immagine tratta dal grande lavoro di FRA.

perché soprattutto puoi goderti vere e proprie competizioni a colpi di codice, grafica e musica per eleggere i migliori. Proprio questi sono stati i motivi che hanno spinto quasi cento cinquanta ragazzi (tra cui il tedesco Rokdazone e la sua Katia, gli unici due stranieri) a incontrarsi il 6 settembre a Pescara, presso il Palazzetto dello Sport di via Rigo-piano, per dare

vita al secondo TIG, The Italian Gathering.

Tralasciando gli inevitabili problemi organizzativi (peraltro superati egregiamente nella maggior parte dei casi) e le inutili polemiche che hanno caratterizzato le giornate precedenti e quelle subito seguenti la manifestazione, il TIG97 ha avuto il grande merito di essere riuscito a mettere insieme tutti i più grandi esponenti italiani della scena PC e Amiga, per una volta uniti nel nome della "friendship" universale. Deathstar, Spinning Kids, Tequila, Control Unit, TBT erano solo alcuni dei gruppi intervenuti per la scena PC, mentre per la scena Amiga tra gli altri c'erano Nah-Color, Elven Eleven, Darkage e Ram Jam.

Come in ogni party che si rispetti, anche al TIG c'erano numerose postazioni (ognuna costituita da tavolino, sedia e presa multipla per l'elettricità) a disposizione di tutti coloro che si erano portati il computer e il monitor da casa, così come c'erano un maxi-schermo e due maxicasse (15000 Watt!) per pompare alla grande le demo, le intro, i moduli e le schermate grafiche che ci si accingeva a guardare, ascoltare e giudicare. Non mancavano nemmeno i "bravi presentatori", di cui uno era Metal Designer e l'altro il contestatissimo Maxime (io), reo di avere



Ecco la schermata che si è meritata il primo premio, regalando ad Arcadia/Tequila un modem a 33600.

TALENT SCOUT



Nella speranza che il futuro non sia davvero così, godetevi l'opera grafica che ha fatto "scompisciare" l'intero palazzetto dello sport...

trope volte osannato l'Amiga ai danni del PC attrezzando dei divertenti "cabaret" nel momento in cui c'era la necessità (per motivi organizzati-

vi) di perdere un po' di tempo. Ma evidentemente qualcuno ha inteso questo TIG come un evento troppo serio, ignorandone completamente il vero spirito. Spirito invece perfettamente inteso da chi per esempio ha approfittato della giornata di sole per andare a farsi il bagno al mare e si è ripresentato al party in costume da bagno col materasso sotto braccio (due nomi a caso: Phoenix e Psyko), o da chi mezzo ubriaco dentro un carrello della spesa veniva sbalottato da un lato all'altro del palazzetto (un nome a caso: Rocketeer), o ancora da chi alla vista di un pallone ha iniziato a calciare all'impazzata qualunque cosa che gli si presentasse davanti, gambe degli altri comprese (nessun nome a caso: tutti!).

Ma passiamo al cuore del party, ossia la competizione che ha visto una scena PC più che mai viva e una scena Amiga del tutto irriconoscibile (a parte le solite piacevoli eccezioni). Le categorie in cui gareggiare erano 7: moduli multichannel, moduli a 4 canali, immagini grafiche sul tema "interazione uomo-macchina", intro PC, intro Amiga, demo PC e demo Amiga. A causa dell'enorme numero di moduli iscritti alla competizione (36 in tutto), l'organizzazione è stata costretta a limitare l'ascolto ai primi tre minuti di ognuno. Si sono sentiti davvero tutti i generi, dai soliti martelli techno ai più pacati toni fusion: alla fine tra i moduli multichannel ha vinto il brano "You will see the light" del grandissimo (a mio parere) Dustbin, mentre tra i moduli a 4 canali l'ha spuntata il modulo "DVS-Atmo" del solito FBV (secondo me ormai lo fanno vincere sulla fiducia NdTMB), che al momento della premiazione dormiva candidamente sotto lo sguardo del pubblico divertito e che una volta svegliato non voleva credere di aver vinto un

modem a 33600 (solo dopo qualche minuto, raccolte le forze, si è goffamente trascinato fino al microfono per ringraziare i votanti).

Passando alle dodici immagini grafiche in concorso, bisogna ammettere che quasi tutte erano ben realizzate e degne di nota, anche se diversi auto-

ri, pur di presentare delle opere evidentemente già pronte da tempo, hanno fatto finta di non capire che ci fosse un tema da rispettare. Tra un frigorifero in 3D e un elementarissimo fiorellino disegnato da una bimba, ha dominato Arca-



E pensare che Randy ha rinunciato a un "festino" pur di presentare il suo demo Java alla scena italiana. Io sarei andato al festino.

dia/Tequila con "Cybercat", mentre un'immagine senza nome di Colonel (censura permettendo la trovate qui da qualche parte) ha strappato più di una risata al sempre attentissimo pubblico. Rimanendo nell'ambito della grafica, vale sicuramente la pena aprire una parentesi per segnalare la stupenda animazione, realizzata in circa un mese e mezzo dal mitico FRA, che ha fatto da presentazione al TIG e che è stata più volte proiettata sul maxi-schermo. 1484 frame in truecolor realizzati con Image 5 (sezioni in ray tracing) e ImageFX (effetti 2D) su un Amiga 1200 con 68020 a 28MHz e 6MB totali di RAM, montati con MainActor Broadcast e infine riversati su VHS a 25 frame al secondo grazie a PowerMAC e scheda di post-produzione, per un totale di 59 secondi di magia pura che hanno saputo conquistare persino i PCisti più convinti. Grande FRA!

Chiusa la parentesi, è giunto decisamente il momento di commentare le intro e le demo che si sono sfidate all'ultimo sangue per accaparrarsi i tanto desiderati drive ZIP e gli hard disk da 1,7GB riservati ai vincitori.

La sezione PC ha saputo sfornare 4 intro e 4 demo che, benché mancasero in molti casi di originalità e di design (sempre i soliti effetti 3D messi in fila), hanno dimostrato che la scena PC italiana gode davvero di ottima salute, come ci avevano lasciato intuire i Deathstar vincendo il Mekka/Symposium 97. La demo più votata è risultata essere "Back to the mansion" degli Spinning Kids, ma a me personalmente era piaciuta anche "In the deep" dei Tequila, giunta seconda.

Tra le intro ha invece ottenuto il maggior numero di voti "Beyond the sea" dei Control Unit.

La sezione Amiga ha visto un doppio scontro tra Darkage e Ram Jam, unici due gruppi iscritti sia alla competizione riservata alle intro, sia a quella dedicata alle demo. Darkage, e quindi il suo coder Modem, ha stravinto meritatamente e senza alcun gusto entrambe le categorie. Infatti la demo "Drug Vanilla Syndrome" e l'intro "Crash" (non male, ma anche qui non si è visto nulla di nuovo) hanno trovato sulla loro strada una demo già rilasciata e vecchia di un anno e un'intro che era un'accozzaglia di effetti a dir poco antichi (a parte una maschera in bump-map 3D). Fortunatamente alla fine Randy/Ramjam si è riscattato mostrando (fuori concorso) "Microcosm", una demo in Java che ha addirittura strappato applausi e complimenti all'ormai stanchissimo pubbli-



Il famoso "effetto Sanremo", cioè lo sfondo sul quale apparivano di volta in volta i titoli delle opere in gara.

E' lui: l'unico, l'originale, il grande Rocketeer! La prova vivente che il vino abruzzese è davvero così buono come lo si dipinge.



co. Nel corso della giornata hanno trovato posto anche i concerti di due gruppi locali, le aerografie su computer di LSU Design, gli ettolitri di birra e Coca Cola consumati dagli intervenuti, la presentazione ufficiale del demo giocabile di "Quiet Please

Tennis" degli Spooky Fellows, gli articoli scritti e distribuiti da Macno (cronista sempre più puntuale della scena) e l'elezione del "best italian scener", che quest'anno ha incoronato un emozionatissimo Posdnuos. Alle 3 di mattina (anziché alle 6, per colpa di un custode troppo pignolo) tutti a casa, anche se in realtà la festa si è poi trasferita altrove (evviva i cornetti con la Nutella!).

Insomma, il TIG non ha avuto niente a che vedere con gli altri party europei che riescono a richiamare l'attenzione degli sceneri di tutta Europa, ma è ormai divenuto il nuovo luogo di ritrovo della scena italiana, una volta abituata a incontrarsi davanti allo stand Commodore dello SMAU. Di questo si devono ringraziare esclusivamente quelle persone che, senza guadagnarci niente e senza pretendere una sola lira dagli ospiti intervenuti, hanno saputo attrezzare una cosa del genere col solo aiuto economico dell'ARCI di Pescara: Marco Colombelli, Cerino, Xenon, Neuro, Horobi, Fra, O2, Jaromil, Cliff e ultimo, ma non certo per importanza, Metal Designer, il quale mi ha fornito interessanti spunti per la stesura dell'articolo che avete appena letto. Ci si vede al TIG98... ;)

Massimo "MAXIME" Marino.

Bentrovati per una nuova e spumeggiante puntata della rubrica di TGM più amata dagli artisti italiani. Aah! Finalmente, dopo un'estate caldissima qual è stata questa, un po' di refrigerio con la stagione autunnale... o almeno, questo è quello che ci si aspetterebbe dopo tre mesi di sole "a manetta"... e invece NO! Infatti, nel momento in cui vi scrivo è già metà settembre, ma continua a fare caldo da morirci in preda a convulsioni; oltretutto, come potete immaginare, stare seduti davanti al monitor non agevola affatto la condizione. Meno male che ci siete voi che mi mandate i vostri capolavori realizzati con pazienza e dovizia (chi mi conosce mai crederebbe alle sue orecchie). Comunque sia, a parte tutto, questo mese ho notato che la qualità media è aumentata e sono ritornati i classici esponenti della rubrica quali Elena Gentinetta e i JN graphics, che dopo l'embargo a causa di "carenza espressiva" mi hanno fatto varie piacevoli sorprese che non vi racconto in quanto rischerei la galera. Per cui iniziamo la rubrica.

Il primo talentartista del mese è Marco Visi, autore dell'immagine "Maya" (FOTO 1), nella quale viene rappresentata una fanciulla in riva ad un fiume con vari oggetti che la circondano (scusate la descrizione degna di un bambino grasso, ma in certi casi non



vorrei sbilanciarmi troppo); il tutto è realizzato con 3D studio Max. L'autore, stando a quanto ci scrive, si è ispirato al manga "Oh mia dea", che sinceramente non ho mai letto (male! NdTMB). Ma bando alle descrizioni/presentazioni del tutto e passiamo al clou della faccenda. La protagonista è decisamente malconcia; non vorrei indagare sulle sue esperienze fatte pochi minuti prima della scena in cui l'hai ritratta, però la sua espressione fa presagire che c'è stato un incontro tra i boschi non molto felice. Incontro andato male visto che c'è varia roba (totem e catene in primis) distrutta nel fondale; la fanciulla arrivata alla riva del fiume (in realtà più che una riva del fiume sembra un buco spazio/temporale tra la dimensione terrestre e quella "dei funghi velenosi": l'effetto è principalmente causato dalle onde create con il bump che sono piccole piccole) in cerca di salvezza si accorge che davanti e lei c'è una mega lens-flare che potrebbe seriamente rappresentare un enorme pericolo per i suoi occhi (ecco il perché della smorfia) alché decide di farla finita e s'inginocchia di fronte a tanta luccicanza infernale. Questa chiaramente è la mia interpretazione, spero di averci preso. Comunque dalla realizzazione tecnica si nota che sei alle prime armi col 3D, visto che hai utilizzato un numero di poligoni decisamente basso per realizzare tutta la scena. La cosa che si nota di più è il modo in cui hai suddiviso il numero totale dei poligoni a disposizione. Lo "sharing" dei poligoni non rende certo giustizia alla "povera fanciulla in preda all'uomo del bosco", infatti hai usato più poligoni per realizzare i totem e le catene (le catene soprattutto sembrano fatte con le Nurbs), mentre la fanciulla in questa maniera ci appare come una specie di bambolona gonfiabile di 100 poligoni o poco più. Ho notato con piacere che hai cercato di curare i capelli nel tentativo di renderli come quelli dei classici manga tanto in

voga (e che non amo alla follia...) (malissimo! NdTMB) sulle varie emittenti private della penisola, però la cosa ti è riuscita per metà, visto che i pochi poligoni utilizzati li rendono, come dire, "di cartone". In futuro cerca di realizzare scene più complesse, visto che la tua configurazione hardware te lo permette e Win NT è più "gentile" sotto questo aspet-



to. Da una non ben precisata regione della galassia (ormai ci leggono ovunque), un tale di nome "Svannuc" ci manda delle immagini fatte col 3D studio. Le immagini in questione erano parecchie, ma fortunatamente sono risultate decisamente belle. In particolare la mia attenzione si è soffermata sulle pic "Demone" (FOTO 2) e "Alien" (FOTO 3), realizzate veramente con cura. Soprattutto l'immagine del demone è dettagliatissima, e il pupazzone ha anche tutti i denti realizzati con una cura maniacale. Complimenti! Oddio, forse sarò un po' di parte, visto che amo tantissimo la grafica di Diablo, però ciò che hai realizzato è di indiscutibile valore. Nell'altra immagine, l'atmosfera alienesca è resa ottimamente dalle "Ouch!" (per dirla alla Maniac Mansion) e dalla nebulina azzurrina che tanto ricorda il mancato capolavoro della Cryo. Visto che le capacità di certo non ti mancano, che ne dici di fare un'immagine veramente potentissima con demoni, draghi e capanne disastrose tipo Diablo? Dai dai, so che puoi farlo, quindi aspetto con ansia le tue prossime missive.

Antonio Clemente ci scrive da Napoli e ci manda un dischetto con una simpatica etichetta, tramite la quale ci raccomanda di "non disperdere immondizia nell'ambiente" e ci fa notare, giustamente, che il contenuto del dischetto è sotto copyright, per cui non potrà pubblicare la sua opera... no dai, non temere,



c'è spazio per tutti, quindi vediamo cosa ci hai spedito. Allora, a parte tutte le varie simpaticerie riguardo a TGM (grazie, troppo buono) e il fatto che nella tua classifica dei migliori videogame al settimo posto ci piazzì Fifa'97, mi ha colpito il fatto che ti sei contenuto mandando un solo dischetto. Le immagini sono tutte fatte in 3D con 3DS, e si nota chiaramente che



lo hai utilizzato a causa dei maledetti background (aargh!!! Bastaaa! Non se ne può più!) che sono addirittura contenuti nel tutorial del famoso programma della Autodesk.

In particolare l'immagine "skell" (FOTO 4) ha come soggetto uno scheletro umano che indossa vari indumenti di cuoio, o almeno è ciò che immagino dovrebbe essere; per essere più sinceri, invece che di cuoio sembrano fatti di sughero, vista la totale mancanza di "shineless" del materiale. In più, alcuni particolari sono decisamente troppo oscuri, come ad esempio quella strana protuberanza situata al centro delle gambe, poco sotto il bacino dello scheletro... beh, non voglio indagare.

A parte questi particolari un po', come dire, "ambigui" (almeno per uno scheletro...), il tutto è realizzato in modo abbastanza approssimativo. Ancora una volta non hai settato il casting delle ombre, per cui tutti gli oggetti (tranne il background "Church.jpg", che hai brutalmente piazzato là dietro) sembrano svolazzare felici per aria, le texture non sempre ci sono e i materiali soffrono, come ho detto prima, della "sindrome del sughero". Ma non demoralizzarti, perché come inizio direi che non è drammatico, però dovresti cercare di usare un numero nettamente superiore di poligoni, anche se la configurazione hardware che mi hai minuziosamente descritto non ti permette neanche di caricare il solitario di Win 3.11 (che sia realmente il caso di passare a una configurazione più consona all'utilizzo di software per la modellazione tridimensionale?). Per ciò che riguarda il resto delle immagini che mi hai inviato, i difetti erano gli stessi, tranne che per l'immagine "Tony.jpg", che, insomma, era così malridotta (tra la compressione jpeg "ammazzavampiri" e i soggetti) che non mi è sembrato il caso di inserirla.

Passiamo al prossimo Talentartista che ci scrive da Bastia Umbra, tale Daniele Cleri, il quale ci ha spedito un dischetto contenete le "solite-immagini-create-col-solito-programma-per-la-generazione-di-paesaggi-frattali-brutti" che pertanto mi prendo la briga di non pubblicare. Non è per fare il Gargamella della situazione con Daniele, ma questa tipologia di immagini (come disse il TMB ai tempi che furono) ha lo stesso identico valore delle comuni immagini scannerizzate, nel momento in cui ci vuole un picosecondo a settare dei banali parametri ambientali e lasciare che il programma generi il landscape. Per farla breve, cercate di fare qualcosa un po' più "consistente", invece che queste cosucce. L'altro file lo lascio da parte, altrimenti mi censurano brutalmente (dato il soggetto...), e comunque la realizzazione di questo era meno che

BATTLECRUISER 30000AD



Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.

"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)



MANUALE IN
ITALIANO



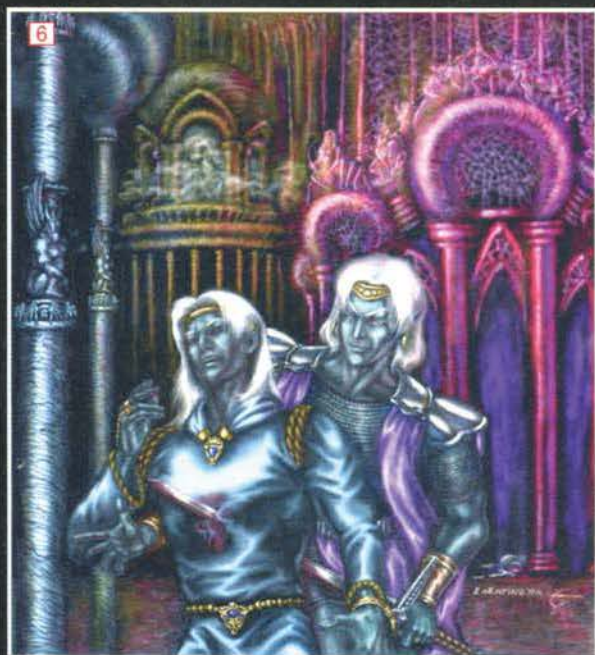
FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com



mediocre. Ci manda un dischetto con l'etichetta piena di caratteri microscopi-

ci (oddio, mi ci vorrà un microscopio!), tra i quali ci dice di dare almeno un'occhiata alle sue immagini. Io, come avrai notato, ho fatto di più, per cui questo mese sul Talent Art non mancano tue opere. Ci sottolinea che tutte le immagini sono state realizzate col Dpaint (si nota chiaramente dal dithering) su un Amiga 500 collegato al TELEVISORE!!! Beh, ci credo che lo sottolinei: solo per lo sforzo (quante diottrie hai perso...5 o 6?) le avrei pubblicate anche se si fosse trattato di immondizia pura, mentre nel tuo

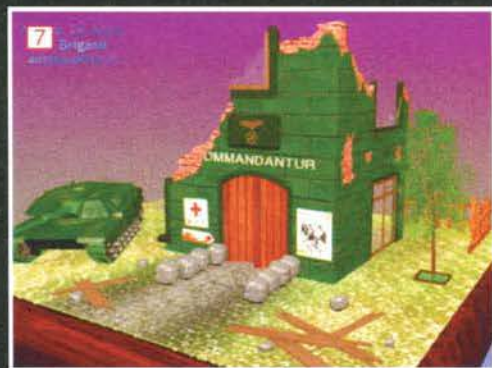


caso direi che mi sono piaciute abbastanza, soprattutto l'immagine di Shampoo (la preferisco su tutte), che ti è venuta veramente bene (FOTO 5). Complimenti, anche perché hai usato solo 16 colori. Mi raccomando, continua così e magari fatti un PC, così scopri che pure lì si fanno tante belle cose. Ma veniamo all'appuntamento tanto atteso da me: Elena Gentinetta is back! Sì signori, colei che sconvolse il Talent Art (insieme a sua sorella...) un po' di mesi fa è ritornata. Vediamo un po' cosa ci ha mandato. Allora, l'immagine è intitolata "Fratelli" (FOTO 6). C'è un chiaro riferimento (o almeno è ciò che si evince osservandola) al Vecchio Testamento. I due soggetti rappresentati hanno la pelle blu ma non ne capisco il motivo (fossero due elfi oscuri? NdTMB), comunque sia l'immagine è purtroppo molto compressa, per cui alcuni particolari sono stati drammaticamente distrutti da Mr.Jpeg (che, si sa, non risparmia nessuno). Ciò che si nota in primis, è che l'immagine ha la pecca di essere veramente piatta: ciò è dovuto al fatto che non hai usato i Layer, cioè hai realizzato tutto utilizzando un solo piano di lavoro e questo ha portato a diminuire i dettagli nelle zone confinanti tra ciò che è in foreground e ciò che è in background. Questa scelta ti ha indotto a creare una specie di "alone" nero (chiaramente non voluto, è qualcosa che alla fine esce fuori se non si usano almeno 2 Layers separati) che funge da linea di contorno ai soggetti principali. Anche il fondale è caratterizzato da questo brutto effetto; la zona intorno al tempio con le colonne in alto a sinistra dovrebbe essere la più lontana di tutte, invece è sullo stesso piano "visivo" delle altre, solo che è caratterizzata da questo alone intorno. In generale l'immagine è abba-

stanza curata, però ti sei concentrata in maniera maniacale su certi piccoli particolari come i gioielli dei due tizi, lasciandone da parte altri, decisamente macroscopici, come la maglietta del tipo a sinistra, realizzata "cò du' botte dè mouse o poco più". Continua a mandarci del materiale, che è sempre cosa gradita (del resto sono qui apposta...) e migliora ciò che ti ho spiegato, cercando soprattutto di utilizzare risoluzioni che non ti costringano a comprimere in maniera così pesante i file, altrimenti i dettagli si perdono.

Da Napoli ci scrive Alfredo De Mare. Ci manda un'immagine renderizzata con 3D Studio (FOTO 7), il cui tema principale è quello dei modellini di mezzi da guerra. Nella lettera che ci ha mandato, c'è un dato che mi ha veramente atterrito, ovvero il nostro lettore ha impiegato qualcosa come 120 (!!!) ore per realizzare tutte le texture, gli oggetti e la scena. Ora, io non è che non voglia crederci, però, con un tempo di gestazione così prolungato, sono portato pensare che forse facevi prima ad accendere i pixel uno a uno a mano. Ok, visto che hai superato questa fatica di dimensioni BiDiBidiche,

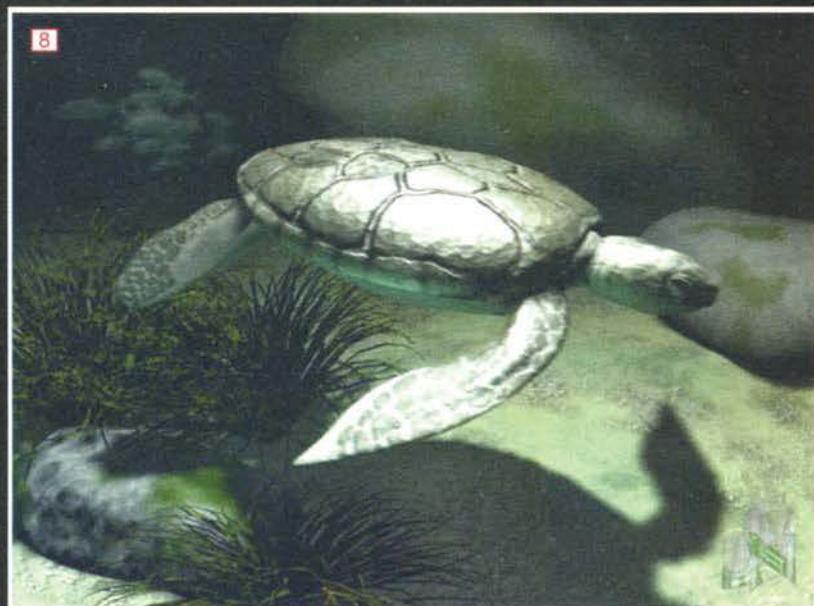
ti meriti un po' di spazio nel Talent Art (non ve ne uscite il prossimo mese con robe tipo "No, ma io ci ho messo 3000 ore", mi raccomando). Comunque sia, 120 ore o meno, l'immagine appare abbastanza "maltrattata". Mi spiego meglio: mi hai detto che per togliere l'effetto "metallico" dell'albero hai usato Photoshop. Ora, risulta piuttosto evidente che, tra i filtri usati, è sicuramente compreso il "noise", giustamente scelto per rendere opportunamente "vissuta" l'immagine. Il problema sta nel fatto che hai usato la compressione Jpeg in modalità "Super Pixel Fighter II", che ha contribuito a deteriorare buona parte del contenuto "visivo" della stessa. Gli effetti disastrosi si notano nelle zone più frastagliate dell'immagine (intorno all'albero). Colgo l'occasione, quindi, per spiegare che quando comprimiti in Jpeg, potete specificare la qualità dell'immagine che verrà salvata. Non pensate che Mr.Jpeg sia un mago



robeta...), a testimonianza del fatto che "a fare le cose per bene ci si arriva per gradi".

L'immagine è intitolata "Tartaruga" (FOTO 8) e il soggetto principale non poteva che essere lei, una bella tartaruga di mare, veramente ben realizzata. La cosa che apprezzo maggiormente è che l'immagine risulta curata non solo a livello di modellazione, ma anche come "composizione". Ok, JN, continuate così, l'unico appunto da farvi riguarda il dorso, che è praticamente piatto, reso solamente con un bump mapping: a questo punto potevate farlo poligonale, visto che, a quanto dite, l'oggetto ha richiesto solo un ora di rendering su Lightwave 3D (ma questa è un'inezia). Ok, a questo punto aspetto solo la vostra prossima creazione.

Visto che siamo quasi giunti al termine di questa rubrica, colgo l'occasione per salutare il simpatico David Borghesi e il suo Quake clan "Q-Max". Poi vi consiglierai di navigare verso www.anfiteatro.it, dove, per mezzo dell'ormai noto (se leggete queste pagine) AnfyPaint, potrete disegnare immagini on-line per poi salvarle nella galleria virtuale. Tutto quello che verrà "tele-disegnato" sarà "telegiudicato" da una giuria di esperti, e ogni mese sul Talent Art pubblicheremo la classifica con le prime 3 "tele-opere". La partecipazione è interamente gratuita (e non potrebbe essere altrimenti): si tratta solo di andare



che prende e trasforma la vostra TGA da 2MB in un file da 32k, o almeno non sperate che ciò avvenga senza danneggiare significativamente l'immagine di partenza. Tornando all'opera inviata da Alfredo, o almeno a ciò che ne rimane, si nota subito una discreta cura nella realizzazione delle texture.

La scena, comunque, rimane piuttosto povera di oggetti e l'ambiente appare in definitiva considerevolmente limitato. Ti consiglio di orientarti ai modelli reali. In questo caso foto di repertorio ti saranno sicuramente utili per la realizzazione dei mezzi (i modellini, almeno quelli commerciali, sono abbastanza poveri di dettaglio), mentre per lo sfondo puoi "aiutarti" utilizzando immagini bidimensionali (non quelle di 3DS please).

Veniamo ora ai JN Graphics di Roma, che mi hanno fatto una sorpresa veramente gradita mandandomi un'immagine ben fatta in tutti i sensi (dopo una serie di

all'indirizzo Internet www.anfiteatro.it/javadev/anfy-paint.html e mettersi a disegnare on-line. Per ulteriori informazioni inerenti ad AnfyPaint potete direttamente mandare una e-mail al suo creatore, ovvero il bravissimo Fabio Ciucci (fabioc@anfiteatro.it); e mi raccomando, non mancate di scaricare gli ultimi JavaScript.

Lo spazio a mia disposizione anche per questo mese è finito. Ci risentiamo al prossimo (sperando che il caldo se ne sia andato). Ciriacio!!!

Manuele de Lisio

SEI RIUSCITO AD ENTRARE IN
UNA DIMENSIONE
VIRTUALE
TRIDIMENSIONALE:
ADESSO È LA TUA VITA
A ESSERE IN GIOCO!



VERSIONE IN
ITALIANO



FINSON

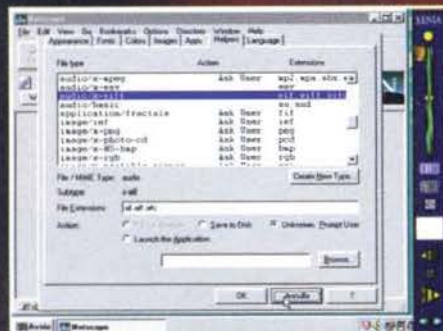
Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

La scusa "storica" utilizzata da ogni ragazzo per far acquistare dal proprio genitore un computer è sempre stata la stessa, sin dai tempi del Vic20: "tanto lo uso per studiare". Quante volte avete sentito risuonare questa frase in una remota parte della vostra coscienza mentre stavate correndo per i corridoi di un castello imbracciando la vostra fida sparachiodi e urlando come degli ossessi? Tutto ciò però non capita solo ai "ragazzi"; quanti seri professionisti in questo momento stanno leggendo questo articolo mentre alle loro spalle ronzano bello tranquillo un PC acquistato "per poter lavorare a casa" provvisto di un hard-disk completamente intasato da simulatori di volo e avventure grafiche? Il novanta per cento delle volte, però, le intenzioni sono davvero le migliori: con il computer ci vorrei anche fare qualche cosa di utile... ma che cosa? E chi mi insegna? Niente paura! Siamo qui noi...

Dato che siamo dei bravi ragazzi e ci teniamo molto al vostro sviluppo intellettuale, abbiamo pensato

Ogni volta che schiacciate il vostro avversario sotto un Mammoth Tank in Red Alert sentite un senso di vuoto? Quando telefraggate il vostro migliore amico in Quake vi sentite incompiuti? Doppiare quattro volte tutti gli altri concorrenti in FIGP2 non vi rende felici come un tempo? E' giunto il momento di ampliare i vostri orizzonti...



Qui la cosa si fa complessa... Questa è la lezione su come impostare i MIME-type, ma non l'ho ancora seguita bene... Dovrò ripassare.

Un Javascript che controlla le reazioni del programma a seconda dei movimenti del mouse. Presto anche voi potrete comprendere il funzionamento...

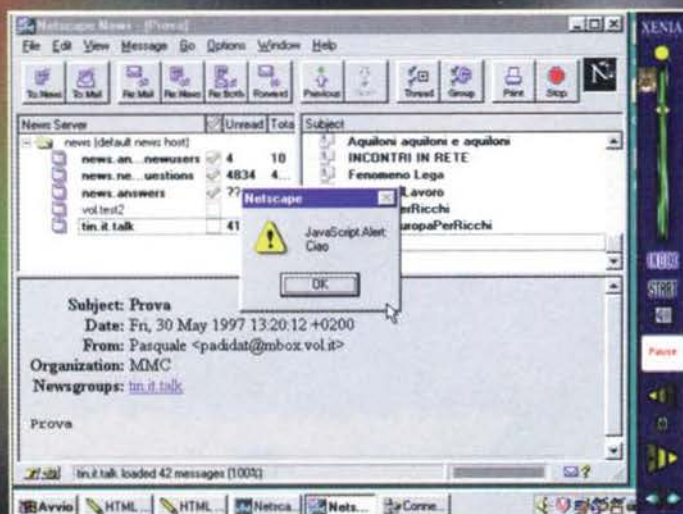
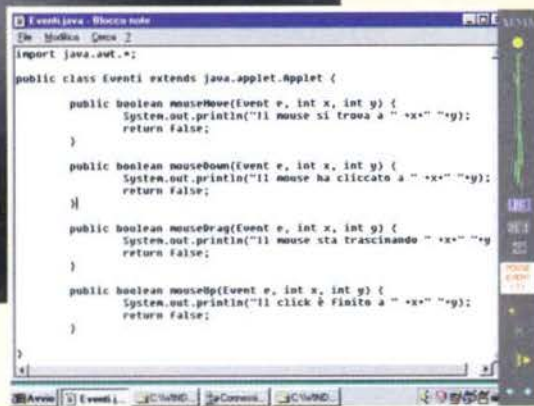


Il menu principale di Eureka, dal quale potrete comodamente accedere alle varie lezioni.

Un esempio di come funzionino (e come si possano realizzare) delle "mappe" nella pagine HTML - e cioè delle immagini che rimandino a diverse locazioni a seconda del punto sul quale si clicca.

bene di ideare e produrre due serie di CD-ROM che troverete senza dubbio interessanti. La prima di queste serie è intitolata Eureka! Programmare HTML & Java, e viene riproposta in edicola visto il successo che ha riscosso durante la sua prima pubblicazione. Come lascia abbondantemente intuire il titolo, si tratta di un qualcosa che ha a che fare con HTML e Java, i due linguaggi di programmazione utilizzati per realizzare le pagine che possiamo osserva-

Un esempio di come si possano "importare" le pagine HTML (con relativi javascript) all'interno delle news.



SURFACE TENSION



MANUALE IN
ITALIANO



FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com



Poteva un titolo come Professione Grafico (visti gli scopi che si prefigge) non avere un'interfaccia più che gradevole? Giudicate un po' voi...

La sezione Internet di Professione Grafico si occupa di quegli aspetti relativi appunto alle pagine HTML. Questa è una lezione su un concetto semplice ma di importanza fondamentale: gli ingombri delle immagini.



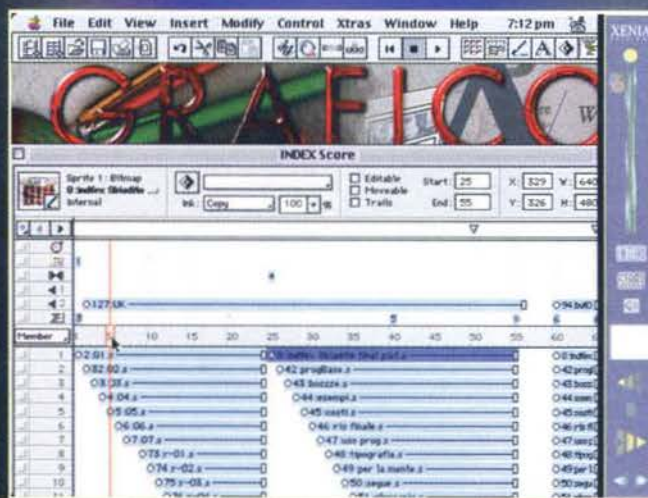
Il primo numero di Professione Grafico ipotizza che stiate proponendo un lavoro a un cliente. Oltre alle tecniche del mestiere potrete imparare così anche il modus operandi dei grafici "veri".

re ogni volta che ci colleghiamo via Internet alla famigerata World Wide Web. Il primo, l'HTML, è il macrolinguaggio che permette in un certo senso di "impaginare" testi e foto, di dargli una forma, un'impostazione e tutto quello che serve per la struttura di base, mentre Java è un linguaggio utilizzato per creare dei veri e propri programmi che vengono eseguiti direttamente nelle pagine HTML. Eureka è per l'appunto un corso in otto lezioni che si prefigge uno scopo, e cioè quello di insegnarvi praticamente tutto quello che si può imparare sui due linguaggi in questione. Con le video-lezioni (dei filmati a tutto schermo con tanto di commento) potrete seguire passo per passo le operazioni svolte, con gli esempi potrete verificare il funzionamento di quello che avete visto in produzione e con il software allegato ai vari CD-ROM potrete mettervi direttamente al lavoro, visto che nelle varie uscite sono distribuiti programmi di ogni tipo: editor HTML, browser, compilatori Java, applicativi d'ogni genere e plug-in vari per Netscape e Internet Explorer. Il corso è molto semplice da seguire e, pur affrontando degli argomenti tutto sommato complessi, tutto quanto viene presentato con chiarezza: semplicemente seguendo uno dei filmati è possibile comprendere gran parte dei concetti, che poi potranno essere messi alla prova "in proprio" (un po' come i compiti a casa, però senza nessuno che vi aliti sul



vicino tutto il processo, cominciando dall'identificazione dei bisogni del cliente passando per lo studio del progetto fino alla realizzazione, passando per tutto il lavoro della ricerca e delle bozze. Oltre alla "simulazione" del rapporto cliente-grafico

troverete sezioni esaurienti riguardanti il rapporto stretto che intercorre tra la grafica e le pagine HTML, un esercizio molto curioso atto a "risvegliare la creatività", un glossario completo che copre tutti i termini utilizzati nella prima parte del corso, un esame di alcuni programmi legati al mondo della grafica (in questo caso DeBabelizer e Director - il primo è una specie di "strumento universale" per lavorare sulle immagini, e il secondo è il programma di authoring multimediale più usato) e una spiegazione completa di tutto quello che può avere a che fare con i caratteri (o "font"): dall'esame dei vari elementi che compongono un singolo carattere alla divisione per famiglie, stili e così via.



Ed ecco un'immagine della lezione che si occupa di illustrarvi uno dei programmi più famosi (e più utilizzati) per il cosiddetto "multimedia authoring": Macromedia Director.

Per finire, un'immagine del glossario contenuto nel CD di Professione Grafico: qui potrete imparare il cosiddetto "gergo del mestiere", giusto per non sentirvi degli estranei quando qualcuno di parla di grazie e cose simili...

collo). Insomma, con un corso del genere potrei imparare persino io... Ma parliamo della seconda serie alla quale vi avevo accennato in apertura: questa volta il discorso non è così strettamente legato al computer (anche se dovete comunque possederne uno per poter seguire il corso), ma si rifà bensì a una professione che sta diventando sempre più popolare: il grafico. E proprio Professione Grafico è il titolo di questa serie di otto CD che troverete in edicola da ottobre, e che tenterà di coprire gran parte dello scibile riguardante questo mestiere. Per farvi un esempio, nel primo numero verrà ipotizzato un lavoro commissionato da un'agenzia viaggi al fine di ideare un logo. Le videolezioni si occuperanno di seguire da



Con ogni numero di Eureka (e di Professione Grafico) troverete una piccola rivista che vi illustrerà il contenuto del CD e che conterrà anche diversi articoli inerenti agli argomenti trattati sul supporto ottico. Comodo, eh?



Anche in questo caso le lezioni sono dei veri e propri filmati con tanto di commento, in modo da poter seguire passo per passo la nascita del progetto o il funzionamento di un programma, senza dover passare magari ore a leggere un testo e metterlo in relazione a delle immagini. Insomma, l'unica cosa che manca a questo corso è il tizio che salta su e vi offre un lavoro appena aprite la confezione... A quello dovrete pensarci voi!

FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

WAVE Interactive

Vivid
INTERACTIVE

**I Cd-Rom interattivi
per adulti più venduti al mondo!**
Per computer MS-DOS compatibili e Macintosh

**Vietata
la vendita
ai minori
di 18 anni**

Puoi trovare i titoli Wave e Vivid presso:

- ALESSANDRIA (Casale Monferato) - SYSTEMA - Via Sobrero 13
 ANCONA - COMPUTER UNION - Via De Gasperi 22
 ASTI - COMPUTER 1 - Corso F. Canallo 126
 ASTI - BETTA ETTORE - Via Secondo Pia 6
 AVELLINO - MULTIMEDIA - Via Guarni 23
 BARI - CD BARI - Via Capuzzi 128
 BARI - METRO LEVANTE - Via La Rotella - zona industriale
 BARI - TECA - Via Capuzzi 252 A/B/C
 BARI - VOBIS MAXISTORE - Via Amendola 170
 BIELLA - HOBBYLAND - Via Bertoldo 1
 BIELLA (Verone) - SOFTWARE SERVICE - Strada Tross 10
 BOLOGNA - MIXEL - Via M. Monzè 2 c/o "Ship Ville Gran Reno"
 BOLOGNA (Imola) - SOFOS - Via A. Costa 6/A
 BOLZANO - METRO DOLCETTI - Via Volta 8
 BRESCIA (Rondanina) - MIXEL - Via E. Mattei 37/39
 c/o "Le Rondinelle"
 BRESCIA (Rovato) - SISMA - Viale C. Battisti 3
 CATANZARO (Catanzaro Lido) - RANDAZZO FILIPPO -
 Viale Isonzo 420 c/o "Le Forme"
 COSENZA (Rende) - CONSOL POINT - Via Vittorio Alfieri 9/G
 CUNEO - COMPUTER UNION - Piazza Europa 9
 CUNEO - L'ELETTRONICA - Corso Roma 24
 CUNEO - ROSSI COMPUTER - Corso Nizza 42
 CUNEO (Saluzzo) - COMPUTERLAND - Via Mazzini 30/32
 FERRARA - ELECTRONIC TECHNOLOGY - Piazza S. Giorgio 10
 FOGGIA - INFOLAB - Viale Colombo 144
 FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER - Via Campo di Marte 122
 FORLÌ - INFOCENTER SOLUZIONI INFORMATICHE -
 Via Gramsci 148
 FROSINONE (Cassino) - PROFESSIONAL SOFTWARE -
 Via G. Di Biase 8
 GORIZIA (Montebelluna) - ARMONIA COMPUTERS - Via Viterbina 3/C
 L'AQUILA (Azzano) - PIEMME - Via Amendola 29
 LECCE - LINEA UFFICIO - Via B. Mazzarella 31/33
 LUCCA (Viareggio) - GENIUS COMPUTER - Via M. Coppino 115
 MILANO - CD MILANO 2 - Via A. Costa 35
 MILANO - CD MILANO 4 - Piazza Ciotole 8
 MILANO - CD MILANO 5 - Piazza Cadorna 13
 MILANO - COMPUTER UNION - Via Maestri Campionesi 25
 MILANO - COMPUTER UNION - Via S. Galieno 5
 MILANO - PHOTO DISCOUNT - Piazza De Angeli 3
 MILANO - STARGAMES - Piazza Durante 36
 MILANO (Cesano Boscone) - COMPUTER UNION - Via Milano 42
 MILANO (Cesano Boscone) - PENATI - Viale Isonzo 29
 MILANO (Corbetta) - PENATI - Via Simone 49/D
 MILANO (Perù) - AEL - Via Orna 50
 MILANO (Seregno) - GIOCCACOMPUTER - Via Cadore 253
 MILANO (Vimodrone) - PROXIMA - Strada Pinina Superiore 292
 c/o "Città Mercato"
 MODENA - CD MODENA - Via Emilia Ovest 234
 MODENA - FERRARI GIOVANNI COMPUTER - Via G. Barbeni 30
 NAPOLI - COMPUTER HOUSE - Via Bosco di Capodimonte 72/A
 NAPOLI - DS TEAM - Centro Direz. Isola E4 Pal. Fasti
 NAPOLI - IDC - Viale Augusto 136
 NAPOLI - TOP MEDIA SERVICE - Via Mirobello al Pendino 14
 NAPOLI (Torre Annunziata) - DAFNE SISTEMI - C.so Umberto I 311
 NAPOLI (Vico Equense) - COMPUTERLANDIA - Via Nicotera 56
 NOVARA - PENATI - Via Mattei 29
 PADOVA - COMPUMANIA - Via C. Leon 32
 PADOVA - COMPUTER SHOP - Viale Venezia 61 c/o "Giotto"
 PADOVA - GENESI - Via Margagni 6
 PADOVA - SARTO - Piazza Dromedari 17
 PARMA - CLOE SYSTEM - Via Trento 1/D
 PARMA - WENT INFORMATICA - Via Fusi 30
 PAVIA (Vigevano) - PENATI - Via delle Industrie 321
 PERUGIA (Città di Castello) - WARE - Via Caroti 1
 PESARO - MEDIA SHOP - Via Lanza 42
 PISA (Portoferraio) - CD PISA - Piazza Martiri della Libertà 28
 PORDENONE - ARMONIA COMPUTERS - Viale Giorgini 92/A
 PORDENONE (Porcia) - FABBRO - Corso L. Zanussi 1/D
 RIMINI - CD RIMINI - Via XX Settembre 1
 ROMA - CD ROMA - Via Anastasio II 338/340
 ROMA - COMPUTER UNION - Via Casoria 20
 ROMA (Giampino) - CGS COMPUTER ASSISTANCE - Via Roma 81/83
 SALERNO (Battipaglia) - ELECTRONIC SYSTEMS -
 Via del Centenario 113/117
 TORINO - ALEX COMPUTER - Via Tripoli 179/B
 TORINO - COMPUTER UNION - Via Duca 14/L
 TORINO - COMPUTER UNION - Via Valperga Caluso 18
 TORINO - EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES -
 Corso Francia 11 bis/C
 TORINO - G.L.M. TRADING - Piazza Derna 231 int. 12
 TORINO - MAGLIOLA - Via N. Porpora 1
 TORINO - START COMPUTER - Via Fida 21/B
 TORINO (Grugliasco) - ALEX COMPUTER - Via Orea 10 c/o "Le Gru"
 TRENTO - ELETTROCASA - Via del Commercio 61/2
 TRENTO - ROVERETO EXPERT - Via Gocosa d'Oro 13
 TREVISO - MIDIMEDIA - Piazzale Pistoia 10
 TREVISO (Castellfranco Veneto) - VIRTEK - Borgo Treviso 31
 TREVISO (Castellfranco Veneto) - ZEROBYTE - Via V. Veneto 11
 TREVISO (Susegana) - ARMONIA COMPUTERS - Via Conegliano 33
 UDINE - ARMONIA COMPUTERS - Via Roma 47
 UDINE (Torreano di Martignacco) - MIXEL - Via Cotonificio 22
 c/o "Città Fiens"
 VENEZIA - MA.RO. - Via Dante 44/A
 VENEZIA (Mestre) - MIXEL - Via E. Mattei 1/B c/o "Valecenter"
 VERONA - MEGABYTE 3 - Via XX Settembre 18
 VERONA - METRO ADIGÉ - Via Toncelli 17
 VERONA (Lugagnano di Sonà) - MIXEL - c/o "La Grande Meia"
 VICENZA - COMPUTEL - Via Monte Grappa 22
 VICENZA - COMPUTER SHOP - S.S. 11 Padova sup. 60 c/o "Palladio"
 VICENZA - MEGABYTE 5 - Contrà Mure Porta Nuova 26/28
 VICENZA (Tomi di Quartesolo) - MIXEL - Via Pala 20 c/o "Le Piramidi"

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl

Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
 Tel. (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
 e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

Si, inviatemi il catalogo aggiornato
 gratuito dei prodotti VIVID!

Nome/Cognome _____

Indirizzo completo _____



PER SECOLI LE CATTEDRALI MEDIOEVALI SONO STATE LA CULLA DELLA CONOSCENZA.

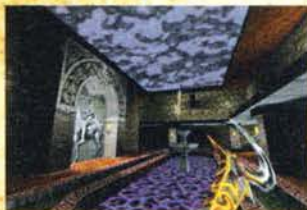
NON DIMENTICHERETE TANTO FACILMENTE LA LEZIONE CHE STATE PER IMPARARE.

Il Sole si è oscurato e la Luna è diventata colore del sangue. I quattro Cavalieri dell'Apocalisse si celano, minacciosi e sinistri, nell'ombra. Tutta l'umanità è caduta sotto il potere oscuro di sanguinarie orde infernali. Nei panni di un Negromante, di un Assassino, di un Cavaliere o di un Paladino sarete i soli a poter mettere fine a questo orribile giogo. E non potrete non riconoscere i quattro Cavalieri perché darete loro ben presto un nome: morte, pestilenza, guerra e carestia. Sarete i maestri in questo universo di distruzione? O gli allievi?



LA POTENZA DI QUAKE

Hexen II è stato sviluppato partendo dall'engine originale di Quake, il migliore e più realistico ambiente poligonale disponibile per un gioco tridimensionale. Per l'occasione sono state implementate nuove caratteristiche che sfruttano appieno le prestazioni dei nuovi chip 3D, assicurandovi un'elevata velocità di gioco e spettacolari effetti grafici assolutamente inediti.



SCEGLIETE IL VOSTRO DESTINO

Selezionate quale personaggio interpretare. Ciascuno possiede armi specifiche, incantesimi e poteri che si sviluppano acquisendo esperienza. Andrete così migliorando le vostre doti fisiche: la velocità di movimento, la rapidità dell'attacco o, ancora, la distanza massima superabile con un salto.



UN AMBIENTE DI GIOCO SCONVOLGENTE

Apritevi la strada attraverso 4 livelli infestati da orrendi demoni. Sfondate finestre, abbattete pilastri, polverizzate alberi. Niente e nessuno dovrà fermare la vostra avanzata.

OPZIONE MULTIGIOCATTORE

Affrontate le insidie dei diversi mondi in compagnia dei vostri amici o sfidateli in un sanguinoso scontro diretto.

HEXEN II
L'INIZIO DELLA FINE.



ACTIVISION



Software&co

via Brodolimi 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

**DIVER
TIMEN
TO**



Hohoho, e ancora una volta la frase "Avevo ragione, cicca cicca!" echeggia nei vuoti corridoi della redazione: alla fine sono riuscito a convincere tutti gli infedeli che questo Outlaws non è affatto la ciofecca che si credeva, bensì una vera e propria killer application per tutti quelli che si credono bravi a Quake, Duke e via dicendo. Questo Doom-western è stato giocato e terminato da gran parte della redazione, e tutti l'hanno trovato parecchio divertente e intrippante: cosa aspettate a fare lo stesso?

Ma passiamo alle cose serie. Come già avevo fatto per Duke 3D e Quake, eccovi l'immane "soluzione" del gioco... Beh, sinceramente più che

una soluzione la definirei una sorta di lista di zone segrete, visto che sostanzialmente vi è un solo livello in cui potreste rimaner bloccati, il 5. Nelle mappe, la zona di partenza sarà sempre indicata da una "S", il cattivone di fine settore con una "E", i segreti sono normali numeri arabi (1, 2, 3, etc.), mentre le zone in cui si potranno trovare le chiavi per proseguire nel gioco avranno sopra un bel numero romano (il Duspa ne sarà felice). Ora due parole riguardo ai piccoli enigmi alla Hexen sparsi per le diverse aree (non ne sapevate niente?): siccome molti mi hanno chiesto aiuti proprio riguardo a questo, sulle mappe qualche volta potreste beccarvi alcune lettere maiuscole accompagnate da altre minuscole, le prime si riferiranno all'area in cui sarà presente l'oggetto utile per superare il puzzle, mentre le seconde a dove andrà usato... tutto qui. Salvate il più spesso possibile (proporzionalmente alla vostra bravura e al livello di difficoltà) e, se ne avete il fegato, giocate al livello BAD perché a mio avviso è quello che più incarna il detto "se non vai con la strategia scavati la fossa e via!". Ah, quasi dimenticavo: un paio di segreti potranno essere scoperti solamente se giocherete al massimo livello di difficoltà, perciò il discorso di prima è da tener presente doppiamente... Hippy hia hie!

FBS

LIVELLO 1: LA FATTORIA DI ZIO SLIM

Iniziamo subito molto bene. Questa mappa non è molto complessa e oltre a essere parecchio divertente in multiplayer è anche una buona palestra per prendere la mano coi comandi (soprattutto con la modalità per ricaricare le armi).

Per prima cosa vedete di stare lontani dalle finestre delle case: i nemici al loro interno non sono molto socievoli e potrebbero prendervi per un guardone, sfioracchiandovi a dovere. Il primo segreto è nascosto nei bagni pubblici: per potervi accedere dovrete uccidere il cowboy con la dinamite che si trova lì davanti (nel livello BAD) e poi lanciare il candelotto da una certa distanza, così da far saltare in aria la crepa nel legno (premete prima il secondo pulsante di sparo così da accenderla, e poi CTRL per lanciarla); facendo un bel bagnetto nelle fogne e risalendo appena ne avrete l'opportunità, avrete un bellissimo incontro ravvicinato del terzo tipo.

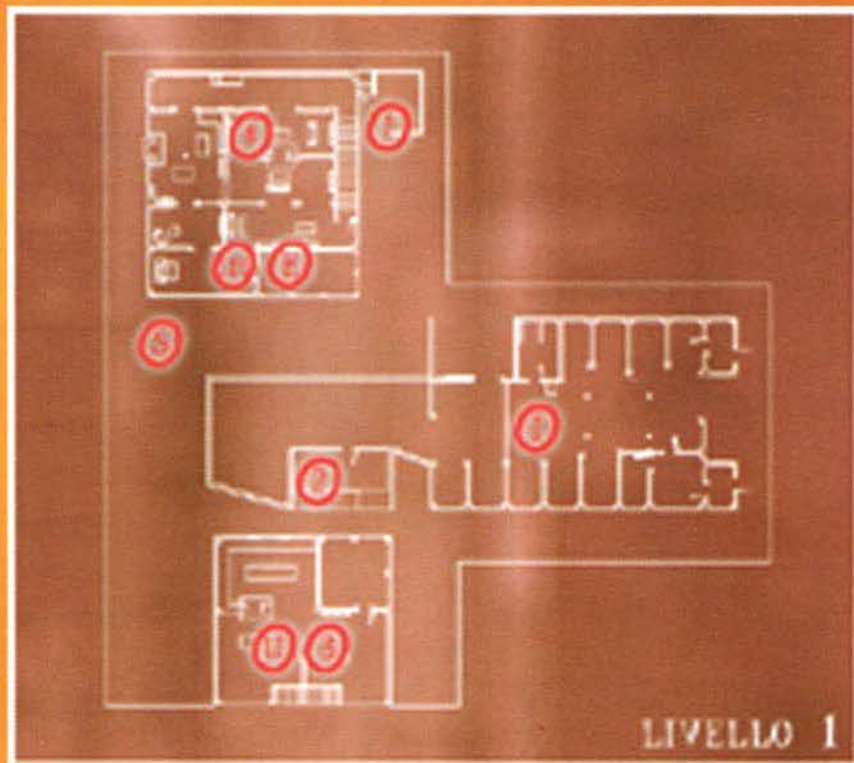
Secondo segreto: dopo aver fatto secchi i tipi che girano per la capanna, aprite semplicemente la finestrella e imboscatevi tutto; occhio al ciccione (no, non sto parlando del toro)...

Ora andiamo al vero cuore del gioco. La prima locazione in cui troverete una chiave molto

utile (la Steel Key) è la stalla principale. Usate i diversi pali come copertura, fregate tutti i fuorilegge e salite lo scivolo sul fondo, così da arrivare al piano rialzato. Sempre stando acquattati dietro a qualche riparo, vedete di entrare nella camera sulla destra (oltre la porta di legno) e il gioco sarà fatto.

Per la seconda chiave, le cose si complicano: dovrete entrare nella prima delle due capanne e certamente i suoi occupanti non ne saranno felici! Come in precedenza, fate fuori prima tutti quelli al piano terra, prendete tutte le munizioni sparse in giro e poi avventuratevi al piano di sopra. Nella stessa camera in cui vi sarà la chiave di ferro (Iron Key, indicata sulla mappa da un "II"), vi sarà un armadio a muro con tanto di nemico, uccidetelo e una volta all'interno cercate la parete mobile che condurrà al segreto 3.

Tornate nella stalla, aprite la porticina a sinistra dello scivolo per il piano superiore e inoltratevi nel sistema di gallerie. Accendete la lampada premendo "L", seguite l'unico sentiero disponibile e così facendo sarete nella cantina dell'edificio del boss di fine livello. Risalite in superficie grazie alle apposite scale, eliminate tutti coloro che sono abbastanza imbecilli da sbarrarvi la strada e, intanto che ci siete, date un'occhiata al piccolo muletto del segreto 4. Al primo piano della villetta state bene attenti ad ogni angolo, prendete la Brass Key (utile semmai decideste di uscire ancora all'esterno) e, alla fine, dovrete raggiungere la camera con Sam "Slim" Fulton. Per questo cretino basterà ripararsi dietro alle casse, alzarsi per un millesimo di secondo e sparargli, ripetendo questa azione fino a quando non vedrete il filmato che vi introdurrà al livello 2.



LIVELLO 2: LA CITTA' FANTASMA

Stupenda! Questa mappa è a dir poco mitica poiché tutto quello che bisognerà fare sarà gironzolare fino a quando non avrete ucciso tutti i criminali annidati tra i suoi edifici: il boss di fine livello, nella fattispecie Jack "Spitting" Sanchez, apparirà solo dopo che il 90% di fuorilegge saranno stati eliminati.

Badate bene che in questo posticino vi saranno davvero molti trucchetti e piccoli enigmi che vi consentiranno di ottenere gadget extra: non sarà indispensabile risolverli per terminare il livello, io ho comunque preferito segnarne l'ubicazione in modo che tutti possano apprezzarne la realizzazione (la mia bontà d'animo qualche volta mi stupisce!).

Ok, partiamo... State molto attenti ai fuorilegge dietro alle vetrate, spostatevi cercando di stare il meno possibile sulla strada, o quanto meno cercate di avere una buona copertura in caso di sparatorie. Mi raccomando: non colpite per nessuna ragione i civili impauriti: semmai lo faceste la vostra energia diminuirebbe.

La prima chiave che vi serve è nel secondo edificio a sinistra, per poterci entrare dovrete fare il giro sul retro e spostare una cassa di legno... Tra l'altro, proprio accanto alla Steel Key potrete mettere le mani su un utilissimo cannocchiale che potenzierà il vostro fucile, così da farlo diventare una carabina di precisione (premete due volte "3").

Iniziate a visitare il posto, quindi, e fate secchi i mammalucchi tenendo presente i consigli che vi ho già dato. Ripulite metodicamente ogni casetta (non dimenticate il fucile dietro all'altare della chiesetta) e vedete di mettere le mani sugli oggetti che ho indicato con le lettere A, B, C, (maiuscole!) rispettivamente: una penna d'oca con inchiostro, una pala e una spranga. Badate bene che quest'ultimo oggetto si trova nel saloon al centro del paese, un postaccio che sinceramente non consigliererei neanche al Terence Hill dei tempi migliori...

Intanto che ci siete, vi conviene cercare la chiave "II" posta sopra a un mobiletto e fare una capatina al piano di sopra; mi raccomando: siate prudenti, vostra madre inizierebbe a lamentarsi sapendo che poi dovrà raccogliere le vostre frattaglie da terra... che immagine suggestiva!

Ora andiamo nelle locazioni in cui dovranno essere usati i gadget, cioè quelle indicate dalle lettere minuscole. Partiamo naturalmente dalla "a": selezionando la penna e firmando il diario di Stan (il becchino, proprio quello di Monkey Island 2!), farete abbassare tre bare nella camera vicina e sotto di esse avrete qualche medikit e un cannocchiale. Nella "b", scavando il terreno con la texture strana con la pala, riuscirete a entrare nella casaforte della banca; aprendola (voltatevi a sinistra di 90 gradi) ed eliminando i farabutti, vi verrà aggiunta la Brass Key, la numero III. Senza perdere tempo, usate l'ultima chiave recuperata per sbloccare il doppio portale della banca e la porticina nella zona "c", scendete nello scantinato e, dopo un paio di colpi, potrete sfruttare la potenza della spranga per aprire un'anta contenente qualche borsa medica e un nemico assetato di sangue...

Benissimo, il più è fatto; non mi resta che segnalarvi l'unico segreto presente a cui si accederà entrando nel pozzo e consigliarvi di eliminare il cattivastro finale sfruttando la carabina con binocolo o, a distanza ravvicinata, lo shotgun (arma n.4).



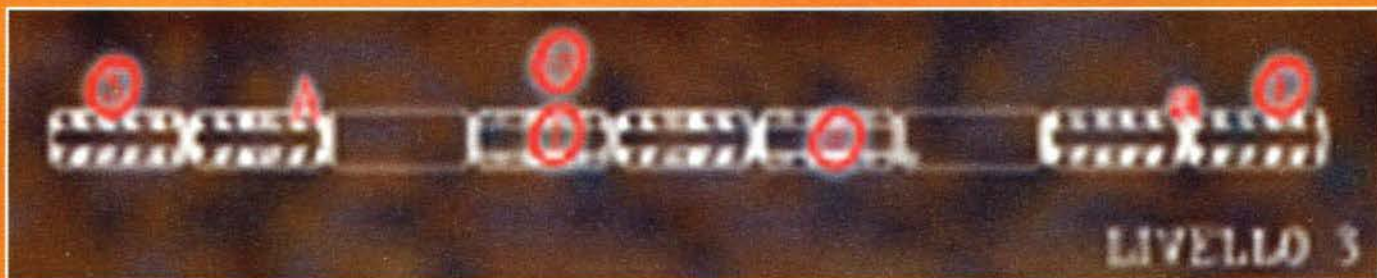
LIVELLO 3: IL TRENO

Lineare ma non per questo da prendere sotto gamba. Come potete già vedere dalla foto, vi sono ben 9 vagoni da visitare prima di poter raggiungere la locomotiva, voi cercate semplicemente di spostarvi in avanti con molta prudenza, aprendo di volta in volta le porte degli scompartimenti e facendo secchi

tutti i malviventi maldisposti. Non vi stupite se diverse porte non si potranno aprire subito, ma tornateci una volta che avrete tutte e tre le chiavi (eviterete di perdere tempo).

Le armi che vi consiglio di usare per questo simpatico trenino sono il fucile Winchester (n.3) per le lunghe distanze e lo shotgun (n.4) per le corte, anche se quest'ultimo andrà ricaricato ad ogni colpo. La tecnica dell'aprire una porta e indietreggiare sparando a tutto ciò che c'è oltre sembrerebbe essere la migliore, anche se la vostra fantasia vi suggerirà sicuramente qualcosa di meglio.

La Iron Key e la Steel Key non dovrebbero rappresentare un enorme problema, anche se la seconda potrebbe farvela in barba, visto che è imboscata sotto a un letto. Arrivati al secondo vagone all'aperto, quello con la grossa cassa su cui è posta una stella da sceriffo (l'invulnerabilità), arrampicatevi a sinistra e rifate all'indietro il percorso, saltando da un tetto all'altro dei vagoni; i quattro fuorilegge qui presenti andranno giù come mosche e finalmente anche la Brass Key sarà nell'inventario. A questo punto, tornate all'inizio e badate bene di aprire ogni scompartimento chiuso a chiave; nell'area indicata con la "A" troverete una bella spranga che farà al caso vostro una volta che metterete piede nella penultima carrozza: dopo aver ucciso i soliti desperados, infatti, sarete costretti a forzare la porta che si aprirà proprio su "Bloodeye" Tim, il controllore pazzo! Dopo di esso, non appena aprirete la porta per la locomotiva, l'ennesima scenetta vi farà passare al livello successivo... che fortuna!





LIVELLO 4: IL CANYON

Bene bene, quello che vi state accingendo a completare è il livello forse più facile da fare: non ha oggetti da ritrovare ma solamente qualche nemico da far fuori con la carabina dotata di canocchiale. Inizierete dall'alto di un colle e la prima cosa sarà arrampicarsi sulla sinistra, così da eliminare i banditi appostati sul ponteggio di roccia. Dopo aver fatto questo, riscendetevi fino al vostro cavallo e da qui a destra arrivando al "piano terra" della gola. Il primo e unico segreto (I) lo troverete a destra del lago: entrandoci e uccidendo tutti quelli che vi ostacolano, avrete parecchia roba, perciò siate sicuri di non lasciarlo indietro.

Due strade sono percorribili ora: la prima è a sinistra, salendo la cascata verso una solitaria baia con parecchi oggetti e nemici; la seconda è a destra, sul cornicione che conduce nel cuore delle

montagne. Scegliete quest'ultima e, affrontando il nemico mantenendo una certa distanza, dopo qualche salto e una bella nuotata sarete presto dalle parti della zona "I". Ah, quasi dimenticavo: a differenza delle mappe precedenti, in questa ho voluto usare i numeri romani per indicare i collegamenti tra un'area e l'altra... tanto di chiavi non ce ne sono. Ma stavamo parlando del passaggio "I": quest'ultimo si troverà proprio dalle parti della cascata accanto alla piazzetta in cui è presente la stella da sceriffo: imboccandolo sarete così nell'area delle montagne (vedi mappa). Ora cercate semplicemente di seguire la strada più logica prestando attenzione anche ai passaggi semi nascosti e, dopo un Km buono, vi troverete al Salto dell'Uomo Morto (Dead Man Leap). Prendete una bella rincorsa e mirate al bacino d'acqua formato dalla cascata (il passaggio II). Uscite dal lago, fate man bassa di tutto quello che trovate sulla terra ferma (non dimenticate la dozzina di candelotti di dinamite) e poi tornateci dentro "apneando" fino alla zona delle caverne.

Ad un certo punto arriverete a uno stretto pozzo all'aperto nel quale tirerà un'aria fortissima: prendete l'ennesima rincorsa, saltate e imboccherete l'apertura direttamente davanti a voi... State attenti comunque: semmai foste troppo lenti tornereste dalle parti del Salto dell'Uomo Morto e dovrete ricominciare da capo (magari salvate prima).

Uscirete così nell'area III: nuovamente sulle montagne ma 'sta volta nella parte est. Il covo di Dick "Rattlesnake" Farmer sarà poco distante, subito dopo il ponticello battuto dal vento (occhio a non cadere), in una grotta zeppa di simpatici pistoleri. Voi prendetevi cura da lontano e poi fate lo stesso per quel pinguino di Dick, capace di resistere addirittura a un paio di colpi di shotgun.



LIVELLO 5: LA SEGHERIA

Un incubo! Non tanto per il livello in sé, quanto per un maledettissimo passaggio nascosto che ben pochi vedono e fin troppi mancano... io compreso. Inizierete al di fuori della casa e, come prima mossa, dovrete introdurvi nella casupola a destra tentando di rubare la prima chiave, quella di rame (I). Dopo aver fatto ciò, sarà la volta

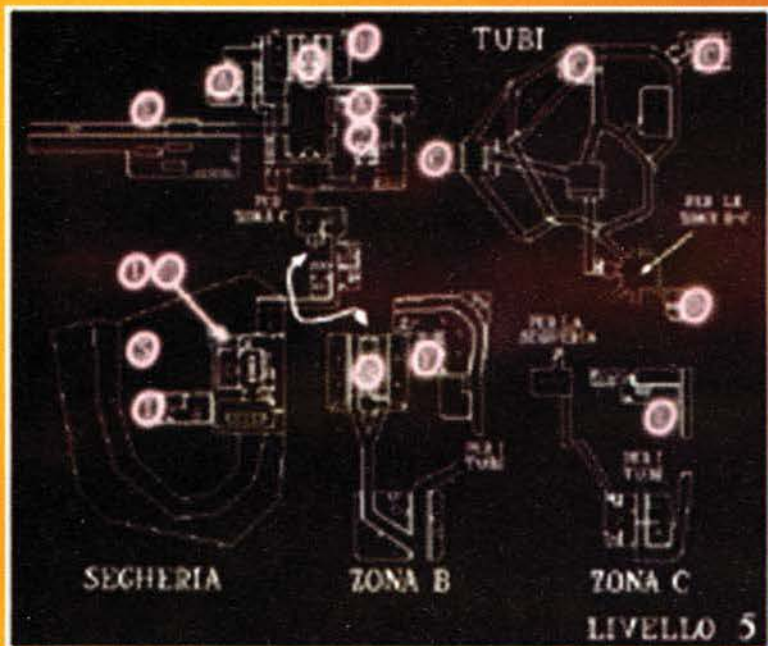
del garage della villa che, oltre a brulicare letteralmente di nemici, avrà parecchi punti dietro ai quali gli stessi potranno ripararsi. Un unico consiglio: quando il gioco si farà duro, la dinamite non vi dovrà durare! In altre parole: fate largo uso di esplosivo (e magari riparatevi sotto ai tavoli che è sempre utile). La vostra meta ultima sarà una piccola camera con le pareti di metallo; in essa, oltre alla seconda chiave (Steel Key, II), vi sarà anche il primo segreto (I): basterà premere la barra da accucciati guardando la parete dietro alla suddetta chiave.

Ora è il turno della zona oltre il corridoio in legno. Vi sono due pulsanti dietro ad altrettante porte, che vi apriranno l'accesso per l'armeria e la zona interna del complesso (con lo shotgun doppio!), perciò vedete di azionarli e fiondarvi in quest'ultimo posto. La zona interna è occupata da un'enorme area strapiena d'acqua: in essa vi saranno 8 chiuse, che andranno aperte muovendo 6 volani sparsi un po' per tutto il livello. I primi tre sarete in grado di raggiungerli subito (A), e tra l'altro accanto all'ultimo dovrete mettere le mani sulla terza e ultima chiave: quella d'acciaio (III). Il segreto 2 sarà raggiungibile salendo sulle casse della camera indicata e azionando il muro a destra.

Ora la seconda parte del livello. Aprendo la porta verso sud tramite la Steel Key e utilizzando l'ascensore, arriverete all'ennesimo bacino pieno di

gente. State acquattati, sparate e lanciate dinamite a iosa, poi, come al solito, muovete il volano (B): altre due porte della sala centrale si apriranno e voi sarete pronti a imboccare il passaggio nascosto per il quale la maggioranza dei cowboy si blocca... Eccone l'ubicazione: non cambiate stanza, entrate invece nel canaletto con l'acqua sulla sinistra e nuotate contro corrente. Grazie alla mancanza di sbarre, così facendo arriverete all'ennesima area e poi da qui fino a una vasca profondissima nella parte indicata con "TUBI".

Dopo aver premuto il pulsante in un'alcova della parete, un canaletto si renderà accessibile e voi, sparando di volta in volta alle manopole gialle sui condotti, dovrete fare in modo di raggiungere tutte e tre le aree indicate con "C". State bene attenti a quella sulla destra, perché la manopola è situata molto in alto e a una certa distanza; uscite all'asciutto se questo vi può aiutare a prendere la mira (occhio però che la chiusa è a tempo!)... Quando tutti e tre gli ingranaggi saranno in mano vostra, andate in D e inseriteli a dovere, tornate nell'area della vasca e imboccate la strada in basso, quella per la "ZONA C". Tornate nella segheria e da qui, attraverso l'unica porta che ancora non era stata aperta, giungerete ancora nella "ZONA C" ma dalla parte con la "E" (mi raccomando: quella della zona c, l'altra E è il nemico finale!). Premete il pulsante, fatevi a nuoto la strada per la vasca, scegliete il passaggio per l'ultimo volano (F) e, un paio di assassini dopo, sarete pronti ad affrontare il mega cattivone: George "Henry" Bowers (area "E" della segheria). Per raggiungerlo seguite nuovamente la corrente, poi, nella zona con le 8 chiuse della segheria, imboccate quella col teschio... Beh, in bocca al lupo!



LIVELLO 6: IL FORTINO

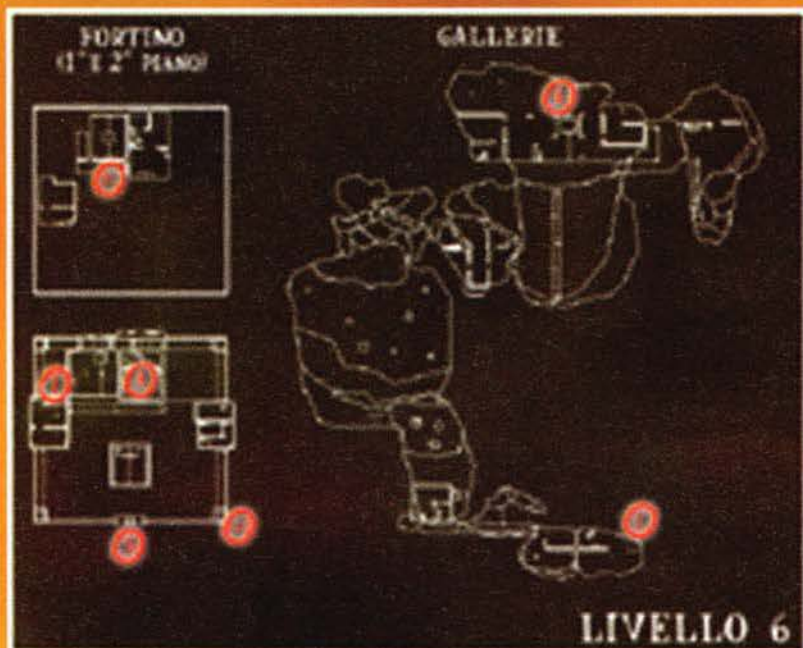
Altro livello mitico ma senza segreti. L'arma che dovrete usare maggiormente sarà il fucile e la sua versione col cannocchiale. Per prima cosa mettetevi sul cancello d'ingresso e iniziate a eliminare, grazie appunto a quest'ultima arma, tutte le persone che vedete appostate alle finestre o negli angoli del forte. Mi raccomando, non dimenticatevi quelli sulle mura: sono forse i più pericolosi e se servisse vi converrebbe fare un giretto all'esterno in modo da completare lo sterminio.

Dopo aver disinfestato per bene il tutto, sarebbe tempo d'iniziare la ricerca vera e propria. Come al solito state lontani dalle finestre e usate ogni riparo eliminando metodicamente ogni beota che passerà davanti al vostro Winchester. Recuperata la Iron Key (I), potrete aprire le porte che conducono alle scale per i bastioni: una volta quassù, sarà la volta della Steel Key (II, la si raggiunge passando per la torre NW e seguendo le mura), anche se la mossa più astuta da fare sarebbe quella di eliminare prima tutto ciò che si muove, sia sotto al sole che al coperto (leggasi: nelle camere).

La Brass Key (III), indispensabile per accedere alle gallerie sotto al forte, sarà nella torre di SW e la potrete recuperare passando semplicemente per quella a NE seguendo poi le mura... Ottimo, è tempo di scendere nel sottosuolo attraverso l'apertura che ho segnato con "A".

Per sicurezza, prima di scendere buttate dentro un bel candelotto di dinamite, poi scendete correndo all'impazzata e cercando un riparo: sono in molti qui sotto e voi non siete Schwarzenegger! La strada da seguire dopo aver freddato tutti quanti (salvate spesso, ve lo consiglio), vi farà giungere a una sezione occupata da una specie di prigione sotterranea con alcune sbarre. Al livello di difficoltà Medium qui troverete il nemico finale, mentre nella versione Hard sarà molto più avanti... inutile dire che io mi occuperò di quest'ultimo caso. Al solito fate strage di anime, entrate nella cella con la scritta "Experts Only" e usate il piede di porco per terra, così da forzare la serratura. Usate un candelotto prima di introdurvi nell'area appena dischiusa e, non appena sarete davanti a quello che sembra un burrone, buttatevi nel vuoto...

Cadrete in acqua e, seguendo un passaggio sommerso, arriverete all'ennesima area zeppa di banditi da sfioraciare. Altra faida, altra porticciola (sta volta con un teschio) ed eccoci al termine del viaggio: una villetta antistante un laghetto con alcune casse galleggianti (grandiose!). Saltate giù, distribuite morte a piene mani, scendete nell'apertura presente nel pavimento della catapecchia e, come al solito, in bocca al lupo per Russel "Chubby" Simms (consiglio: usate lo shotgun doppio e andrà giù subito).



LIVELLO 7: LA MINIERA



Mah, definirei questo guazzabuglio un labirinto facile da girare ma, al tempo stesso, difficile da mappare. Nessun segreto neanche qui. All'inizio lo sceriffo Anderson si troverà all'esterno della miniera e pertanto dovrete riuscire a entrarci attivando il primo ascensore per le zone più profonde del posto. Un truccetto per sopravvivere a lungo è quello di usare ogni colonna, cassa o stalattite come riparo, e sfruttare la vasta gamma di armi che ormai avrete con voi per fregare i criminali (shotgun a distanza ravvicinata, Winchy per la lunga distanza e la dinamite nei casi più complicati). La chiave d'acciaio (I) è in una grotta poco distante dal luogo di partenza (... si beh, qualche Km): voi cercate semplicemente di guardarvi spesso le spalle e non sarà difficile arrivarci sani.

Nelle zone marcate con "A" vi sono dei passaggi segreti da scoprire obbligatoriamente; in verità non sono proprio passaggi, bensì porte mimetizzate o non molto in vista: stategli attenti e vedete di aprirle dando un occhio alla mappa. La chiave due (Brass Key, II) sarà a tutti gli effetti il primo problema: aperta la prima porta "segreta" e affrontate alcune grotte, vi troverete davanti "Bloody" Mary Nash, che andrà fatta fuori il più rapidamente possibile (e il più lontano), in modo che non faccia in tempo a puntarvi. Non appena la cicciona creperà, salterà fuori la chiave. Fatto ciò basterà raggiungere l'area targata "B", sfruttare le casse per raggiungere il cornicione sulla parete e poi iniziare a fare un bel giretto per i binari rialzati...

Arrivati alla stanza dell'ascensore iniziale, giratevi verso il binario solitario che prosegue verso est e spiccate un bel salto; continuando il viaggietto e risolvendo un paio di problemini di tipo "umano", dopo qualche cartuccia dovrete arrivare a un rullo trasportatore e, poco più in là, ad alcune gallerie che segnano il territorio di Matt "Dr.Death" Jackson: il dottore che ha ucciso vostra moglie e rapito la piccola Sarah. Il bastardo si nasconderà dietro ad alcune casse e sarà letteralmente circondato dai suoi uomini. Voi prendetene cura metodicamente e poi passate al killer eliminandolo così come avevate fatto con Slim al primo livello... Gustatevi la stupenda scena finale e ricaricate il revolver per un'altra missione.



LIVELLO 8: IL TERRITORIO INDIANO

Qui i nemici non scherzano affatto: dopo otto livelli, anche alle comparse hanno iniziato a giocare i tentativi di freddarvi... Dunque, per prima cosa vedete di arrivare a valle del fiume facendo fuori quanti più banditi riuscite: mi raccomando, prendete cura anche di quelli sui



balconi o sui rialzi.

Una volta giù, tuffatevi in acqua e lasciatevi trasportare dalla corrente fino al termine del fiume; sulla parete vi sarà una combinazione che dovrete tenere a mente (basso, alto, alto), andate nella casetta a destra (ormai non dico più di far fuori tutti quelli che incontrate, è ovvio) e inseritela muovendo le leve sul muro.

Salendo il piccolo declivio ed entrando in una sorta di costruzione in terracotta, sarete tra le strette pareti montane del luogo (per chi ancora non se ne fosse accorto, siamo nella sezione "gola e monti" della mappa): datevi da fare e vedete di raccogliere tutte le pietre che ho segnato con "A" e "B", per poi tornare al fiume.

Una volta che lo avrete oltrepassato, dirigervi alla porta precedentemente chiusa (area "a" minuscolo). Negli incavi del muro inserite le rocce "A", nella fattispecie quella con la forma tondeggiante, quella con la pioggia e quella col ramoscello: l'ennesimo portale si aprirà e voi continuerete il vostro viaggio fino a un piccolo ponte sospeso, talmente sospeso che dovrete tirarlo giù dal soffitto (notate l'incavo a sinistra e la mia simpatia). Gettatevi di sotto, raggiungete la casa (come al solito si sprecheranno pixel di piombo) e poi lasciatevi cadere nel pozzo. Dopo un volo di qualche metro, sarete in una specie di laghetto circondati da nemici (sezione "caverne"); raggiungete a nuoto la riva occidentale e raccogliete la roccia "C". Sparate a perdifiato sui bricconi in vena di scherzi e potrete entrare nell'edificio verso est. A questo punto salite le scale, azionate le leve in modo che siano tutte verso il basso (le sbarre della vasca vicina scompariranno) e poi, invece di tuffarvi in acqua, riscendete le scale e visitate la zona inesplorata (il passaggio che conduce a un muro di roccia). Usando la dinamite, liberatevi la strada (segreto 1) e poi, non appena ne avrete l'opportunità, inserite nelle apposite fessure le restanti pietre "B": quella col la linea e quella col sole... Passate l'ennesima vasca, anche se questa volta l'area sembra un vicolo cieco. Dopo aver seccato il malvivente ed essere tornati all'asciutto, vedrete un'altra serie di leve: la combinazione la potevate vedere sott'acqua e corrisponde ad alto, basso, alto. Tuffatevi di nuovo in acqua e sarete al fiume della gola (sì, sempre il solito).

Tornate al ponticciolo appeso al soffitto ("c" minuscolo), inserite la roccia tonda e, superato il tutto, salite le scale verso i bastioni dell'ennesimo forte. L'edificio sarà a due piani e avrà un'unica entrata. "As usual", uccidete metodicamente tutti quanti avvalendovi delle armi più appropriate (fucile, shotgun o dinamite), poi entrate e, cercando sempre dei ripari, arrancate fino allo scivolo per il piano superiore. Il secondo segreto (2) è raggiungibile acquistandosi e infilandosi in un basso passaggio (vedi mappa): proprio da queste parti sarà possibile incontrare "Chief" Two Feathers (avrete capito che non mi piace tradurre i nomi). Disintegratelo e via verso l'ultimo livello.

LIVELLO 9: BIG ROCK RANCH

L'inizio non è dei migliori: catturati e lasciati senza armi in un piccolo edificio del ranch, starà a voi migliorare le cose. Il livello è parecchio lungo, quindi vedete di mettercela tutta. Primo problema: ottenere un'arma che non sia fatta di carne e ossa come il vostro pugno. Dopo esservi arrampicati sulle casse, così da scappare dal vostro luogo di prigionia, raggiungete uno dei due garage dell'edificio a sud (la prima stalla). Fate piazza pulita stando al riparo il più possibile e salite al primo piano grazie all'apposito scivolo. Vedete di mettere le mani sulla prima chiave (Iron, I), poi usatela per dischiudere la porta contenete la spranga "A".

Uscendo nuovamente nel cortile del luogo, passate alla seconda stalla, l'edificio sulla sinistra. Apritene le porte grazie all'ultimo oggetto recuperato ("a" sulle entrate stava a significare proprio questo), fate secchi tutti quanti e poi, aprendo tutte le porte, cercate quella col solito scivolo per il piano superiore... In un angolo della balconata vi sarà una balla di fieno sostenuta da una corda: sparate alla corda e, quando il pavimento cederà sotto al peso del fieno caduto, ricaricate tutte le armi (eheheh, sono sarcastico) e scendete nelle gallerie che vi condurranno, senza colpo ferire, alla magione a est, quella con tutte le porte bloccate. Vi ritroverete nella cappa del camino della casa. Fate secchi gli sgherri di Graham stando il più possibile coperti: non appena la strada vi sembra libera, passate da un mobile all'altro stendendo quelli rimasti. Al piano superiore, in una camera adibita a magazzino, troverete la Steel Key (II), utile ad aprire il cancello della casa nella quale Sarah è tenuta prigioniera: il villone a nord! Beh, cosa aspettate a dirigerli lì?

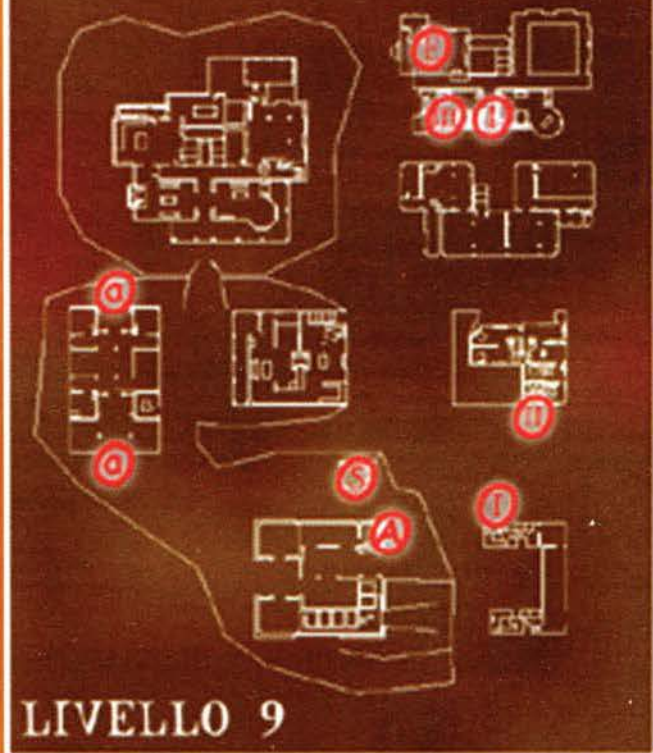
Ora state attenti: per prima cosa fatevi un giretto esterno dell'edificio (magari in senso antiorario, così da beccare un bel po' di nemici girati di schiena); fatto ciò, appostatevi alle finestre e iniziate l'opera di ristrutturazione e riverniciatura. Entrate da una delle porte laterali, oppure, se siete coraggiosi, da quella principale; sfruttate le tecniche della copertura come avete fatto finora e poi tentate di salire al piano di sopra. Vi sono diversi armadietti nel corridoio, tutti utili per fermare il piombo dei nemici. Il segreto 1 è nella stanza col letto matrimoniale e il lungo tavolo: entrate nello stanzino e cercate un muro mobile...

La biblioteca è il luogo da raggiungere dopo la strage (la stanza a due piani col camino); stando sul balcone, cercate un pulsante situato sul pavimento, schiacciatelo e, non appena sentirete uno strano rumore, gettatevi di sotto tentando di scovare la libreria che si è spostata (è sul lato ovest). Entrando nella nicchia e cliccando su una delle colonnine del camino spento, all'esterno farete in modo che quello accesso si apra. Uscite dunque dalla camera e infilatevi nella canna fumaria della biblioteca così d'arrivare fino in cantina...

Nulla d'incredibilmente difficile qui, solo Bill "Buckshot" Morgan che però non resisterà a lungo davanti al vostro mitragliatore... Come, non vi avevo detto che qui avreste trovato un mitragliatore? Beh, vi ho fatto una sorpresa! Dalla cantina, attraverso una serie di appigli e casse, sarete in grado di arrivare nella camera chiusa dall'interno al primo piano, eliminare tutti i suoi occupanti e ottenere l'ultima chiave che vi serve: la Brass Key (III). Ora il cerchio è completo, entrate nella camera di Graham ("E", naturalmente) e gustatevi il finale a sorpresa... Consiglio: usate tutte le munizioni del mitragliatore o quanto meno lo shotgun doppio: Bob è tutt'altro che debole. Aloha e alla prossima!

RANCH (PIANO TERRA)

RANCH (PIANI ALTI)



LIVELLO 9

AGENT ARMSTRONG

**A MALI ESTREMI...
...ESTREMI RIMEDI!!**

" In questo caso, il male si chiama Spats Falconetti: è lui il capo del Sindacato Criminale, che quelli minacciano, corrompono, schiacciano... tutto per dominare il mondo!! Ma hanno fatto i conti senza di me!

Li affronterò senza tregua, su qualsiasi terreno, in ogni circostanza, con qualsiasi arma e non mi fermerò finchè Spats Falconetti non sarà distrutto!"



CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

WIN. '95,
16 Mb RAM,
16 BIT SCHEDA GRAFICA,
LETTORE CD-ROM 4X, DIRECT X.

£ 69.900



Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it



MISSIONE: DISTRUGGERE!



MASS[®] DESTRUCTION



Requisiti del sistema - Windows:

Processore	486DX66 o superiore
CD-Rom	Doppia velocità
Memoria	8MB Ram (4,5 MB liberi)
Monitor	640X480,256 colori (8 bit)
Audio	8-bit, MPC compatibile
Sistema	Windows 3.11 o Windows 95

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

E' proprio vero, il tempo passa per tutti, soprattutto nel mio caso... Ricordate che sul numero scorso vi dissi del militare? Ebbene, sono stato beccato e mi dispiace dirvi che quelle che state per leggere altro non sono che le penultime FBS Pages. L'undici novembre partirò alla volta di Pordenone dove, con la mia solita allegria e almeno quattro chili di capelli in meno (anche se prima di tagliarli mi sono ripromesso di tingermeli come un Super Sayan), inizierò a far disperare i miei superiori che tenteranno di estrapolarli ogni tipo di cheat e soluzione... Ma io non parlerò mai, buazuazu! Non preoccupatevi comunque, perché in questo spazio farò gradito ritorno un essere così fuori dalla norma che riesce addirittura a grattarsi il naso col gomito e a prendersi a ginocchiate nel sedere da solo: il MAO che, nonostante sia a tutti gli effetti obietto, si è detto disponibile per riprendere in mano il tutto... che non si fidi di nessun altro all'infuori di me? Bah, per quanto mi riguarda ho ancora un intero mese per far baldoria, le lagnanze e i saluti li vedrete sul prossimo numero, ora è tempo dei ringraziamenti mensili: la prima della lista, sia per la lettera che per un micro disegno che mi è piaciuto un caos, è Valentina "Romy alias Lara Croft" Romagnoli, le poste italiane sono incredibili, tre mesi di ritardo! Comunque se realmente assomigli a Lara passa di qui che ci fidanziamo... la risposta per DL la trovi più avanti; segue poi Stefano "Vegeta" Verrini con una delle guide per Diablo più

incredibili che abbia mai visto (ti meriteresti l'oscar, anche se non so se si potrà pubblicare sul CD... farò il possibile!); un "auguri" molto in ritardo a Daniele Amato da Mestre (VE), che non sa della mia penitenza sui ceci dopo essermi accorto della scritta Chewbecca; e infine a Maila Mazzucati di Livorno: la tua lettera è arrivata solo ora ma penso che sul numero 99 ti abbia fatto un bel regalo pubblicando le due soluzioni che cercavi, giusto? Ecco l'indirizzo al quale potrete spedire i vostri trucchi, tips, mappe e soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!); Xenia Edizioni - TGM Tips&Spit Casella Postale 853 - 20128 Milano
Se invece desiderate aiuti su un gioco specifico o dritte di qualunque tipo, indirizzate il tutto a FBS RULEZ, oppure faxatemi le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567, in entrambi i casi risponderò solo sulla rivista (niente risposte private). Mi raccomando, ricordate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario. Indossate le scarpette rosse, battete tre volte i tacchi e ripetete con me "non c'è altro posto come le FBS Pages"... Si comincia!

Fabio "FBS" Simonetti

TUTTE LE SOLUZIONI SU CD (V.2.8)

Per poter richiedere, al doppio del prezzo di copertina, le copie arretrate di TGM con CD, dovrete fare un versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, non dimenticando di indicare sul retro, oltre ai vostri dati, il nome e il numero della rivista/riviste che desiderate. Ecco qui di seguito la lista delle soluzioni apparse sul Silver Disk con tanto di numeri esauriti. Per questi ultimi non ci sono più speranze, se comunque vi servisse una soluzione in particolare scrivetemi e vedrò prima o poi di acccontentarvi mettendole sul CD (quanto meno farò il possibile):

CD di TGM n. 82 (ESAURITO) — Monkey Island; Monkey Island 2; Alone in the Dark
CD di TGM n. 83 — Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2
CD di TGM n. 84 (ESAURITO) — Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle
CD di TGM n. 85 — Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman
CD di TGM n. 86 (ESAURITO) — Diskworld; Darkseed
CD di TGM n. 87 — Simon the Sorcerer (con mappe); Woodruff and the Snibble of Azimuth
CD di TGM n. 88 — Under a Killing Moon; Phantasmagoria
CD di TGM n. 89 — Cruise for a Corpse; Cyberia 2
CD di TGM n. 90 — King Quest 5 (con mappe); Shadow of the Comet
CD di TGM n. 91 — King Quest 6; Space Quest 4
CD di TGM n. 92 — Lands of Lore (con mappe); Little Big Adventure; I Have No Mouth
CD di TGM n. 93 — Full Throttle; Beneath a Steel Sky; Indiana Jones 4 (a grande richiesta)
CD di TGM n. 94 — Kyrandia 2 (Hand of Fate); Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge); Goblins 2
CD di TGM n. 95 — Bioforge; Fade to Black (con mappe); The Spheris Legacy (Amiga); Valhalla 3 (Amiga)
CD di TGM n. 96 — Dragon Lore; Lezioni sull'uso dell'editor di Duke Nukem 3D+ 2 mappe; Lure of the Temptress (Amiga); Future Wars (Amiga)
CD di TGM n. 97 — Larry 3; Future Wars (PC); Prisoner of Ice; Operation Stealth (Amiga);
CD di TGM n. 98 — King Quest 7; Heli; Legends (Amiga); Hook (Amiga)
CD di TGM n. 99 — Indy 3; Urban Runner; Loom (Amiga)
CD di TGM n. 100 — The Dig; Shivers; Universe (Amiga); Heimdall 2 (Amiga)
CD di TGM n. 101 — Flight of the Amazon Queen; Bad Mojo (con mappe); The Big Red Adventure (Amiga);

ALONE IN THE DARK (Marco Donato da Milano)

Cribbio Marco, se avevi perso le speranze di veder pubblicata la risposta sul numero di luglio, ora, che sono passati tre mesi, ci avrai già fatto le corna! Ad ogni modo sei stato un po' impreciso con la descrizione del posto in cui sei rimasto bloccato, se la "lastra" che nomini è quella che penso allora la dovrai aprire solo alla fine grazie all'uncino di un pirata, a meno che non sia quella che trovi dopo il labirinto illuminato solo dalla tua lanterna, allora qui le cose si complicano: ci vorrà una gemma contenuta in un baule che potrà essere aperto solo con la chiave della sala da ballo... ma queste cose le avrò già ripetute un miliardo di volte negli scorsi numeri, casomai dacci una guardata. Se serve altro fai sapere, magari per fax.

MICRO SOMMARIO DELLE SOLUZIONI SU TGM (v1.4)

Subito dopo quella dei CD eccovi la listarella delle soluzioni SU RIVISTA più richieste in ordine alfabetico (compresi gli esauriti). Come ho già detto, anche per le sole riviste vale il discorso degli arretrati con CD (vedi "Tutte le soluzioni su CD"), sia per quanto riguarda il prezzo (il doppio di copertina, quindi 12.000) che per quanto concerne il sistema per richiederle...
Alone in the Dark — TGM n.49
Alone in the Dark 2 — TGM n.62
Broken Sword — TGM n.93
Cronicle of the Sword — TGM n.99
Dark Forces (con mappe) — TGM nn.80, 81
DreamWeb — TGM n.71
Fable — TGM n.94
Full Throttle — TGM n.78 (ESAURITO)
Gabriel Knight 2 — TGM n.87
Indy and the Fate of Atlantis — TGM nn.46, 47, 48
Larry 7 — TGM n.97
Lost in Time — TGM n.60
Myst — TGM n.99
Neverhood — TGM n.95
Riddle of Master Lu — TGM n.95
Ripper — TGM n.89
Sam & Max — TGM n.65
Simon the sorcerer — TGM n.66 (ESAURITO)
Simon the sorcerer 2 — TGM n.82 (ESAURITO)
Spycraft — TGM n.94
Ultima 7 Serpent Gate — TGM nn.54 (ESAURITO), 55
Ultima 8 — TGM n. 66 (ESAURITO)
The Dig — TGM n. 84 (ESAURITO)
Time Gate — TGM n.86 (ESAURITO)
Tomb Raider (con mappe) — TGM nn.95, 96
Zork Nemesis — TGM n.93

ACTUA SOCCER

Direttamente da Fabio Nicolao da Salerno, un trucchetto per un gioco che non ha certo bisogno di presentazioni, soprattutto a causa del fatto che fra breve vi potrete sbellucere col 2. Metto le mani avanti dicendo che non so se il trucchetto funziona, sul mio computer non posso caricare giochi di calcio: è una credenza religiosa (cioè un armadio che va sempre in chiesa). Fate partire il gioco scrivendo SOCCER -01142475549 e state a vedere... se non dovesse succedere nulla sapete contro chi bestemmiare, mentre semmai apparisse una bionda completamente nuda nella vostra casa speditemi una copia del gioco che senza dubbio proverei di persona il cheat!

ALONE IN THE DARK 2 (Stefano & Francesco da Oristano)

Ennesima domanda tipica per un gioco altrettanto tipico. Dopo essere arrivati nella casa e aver liberato le camere da spettri e affini, saranno tre le azioni da fare: appoggiare la corona trovata sulla statua col tridente sul busto bianco in camera da letto, avvelenare il vino e porlo dinanzi alla porta situata davanti alla statua col tridente, e, una volta dentro nella nuova camera, usare i gettoni rosso e giallo nella macchinetta da musica. Fatto ciò si potrà andare al piano superiore (dovrete avere con voi un doblone d'oro) e raccogliere un talismano che vi teletrasporterà al terzo piano della magione... Semplice, eh? Ciao ragazzi!

7TH GUEST (Francesco Leone da Trebisacce -CS)

Finalmente sono riuscito a mettere le mani su una copia di questo gioco, peccato che proprio ieri mi siano arrivati Hexen 2, Shadows of the Empire e Broken Sword 2... Mi sa che 7th dovrà aspettare ancora un po'. La frase da comporre coi

barattoli della cucina è comunque la seguente, spero ti possa bastare...
Ciao!

Shy
gypsy slyly
spryly tryst
by my crypt

BUBBA 'N' STIX (Marco Puliafito da Taranto)

Caro Marco, purtroppo non ho trovato nulla per quanto concerne Cool Spot, ho però tra le mani qualche codice di B'N'S per saltare di livello, ringrazia per tanto Alfonso Atripaldi di Paganì (SA) e accendi il tuo Amiga 600:

-IIIIIIIIII
-TKLFMZ3!!Y
-5T92F64XM2
-M6GB3TTF47
-I?NZNINIZ
-QCQFDY3W7N

CRUISE FOR A CORPSE (Alessandro Soggi da Cava dei Tirreni -SA)

Ciao Alex, per prima cosa la risposta al consiglio: Rama basa i suoi enigmi su una logica matematica che molti non apprezzano, mentre Lighthouse è un'avventura statica modello Myst... sono entrambi belli anche se io ho preferito l'ultimo. Ecco qui di seguito la lista d'azioni da fare per far avanzare l'orologio senza il rischio d'impazzire.

ORE 10.20 - Apri il cofanetto e poi esamina il gancio del bracciale di diamanti... una sigla: RJ.

ORE 10.30 - In sala da pranzo apri il cassetto accanto al piccolo mobile della credenza, esaminalo e prendi gli inviti del fidanzamento tra Julio e Daphne (?).
ORE 10.40 - Leggendo troverai ciò che cercavi: il nome completo della moglie di Niklos: Rebecca Vivian Jones, RVJ per gli amici... Parla con Tom nella sua cabina, cercando di impostare il discorso sul fidanzamento tra Julio e Daphne, e sulla la fortuna del ragazzo. Appena avrai finito di parlare, spostati SENZA usare la mappa nella parte in alto a sinistra del ponte principale. Se le cose andranno per il verso giusto dovresti essere in grado di ascoltare uno stralcio di conversazione tra Tom e Rebecca. A quanto pare tra i due c'è qualcosa di più della semplice amicizia: probabilmente Niklos è stato ucciso da un cacciatore che l'aveva scambiato per un cervo!

Dungeon Keeper

Purtroppo questo gioco farà la fine di Red Alert, almeno sotto al punto di vista dei codici. Comunque una buon'anima è riuscita ad allungarmi una micro gaboletta per poter giocare i livelli multiplayer in singolo,

basterà digitare dal prompt del Dos quanto segue e il gioco sarà fatto (naturalmente dovrete trovarvi nella directory nella quale avete installato DK!): keeper95 -lplayer, oppure keeper -lplayer.

DEATH GATE (Simone Tagliaferri da Paperopoli)

Come "nessuno a giocato a questo gioco"??? Io l'ho finito e l'ho trovato incredibilmente bello! Ed ecco le prove: è un'avventura statica tipica della Legend, gli enigmi sono geniali, la storia è tratta da alcuni libri di Terry Brooks e tutte le illustrazioni sono state fatte da quel mito che è Keith Parkinson... ti basta? Hahaha, non c'è nulla che io non conosca! Bene, il tuo problema è legato al mondo dell'acqua, Chelsea, dici di non riuscire a far nulla. Utilizza l'incantesimo "Rune Transfer" sul tassello che raffigura la runa che diversifica gli incantesimi "Ward" e "Possession" (se non ti è chiaro dai un'occhiata al libro trovato nello studio di Balthazar) e poi sull'incantesimo che tiene sigillato il borgo. Beccati la scenetta e, non appena arriverà il drago deciso a mangiarti, lancia un "Possession" sul cane... Beh, da qui penso che tu possa essere in grado di continuare da solo. E se ti dicessi che ti ho risposto proprio perché adori il Tibet? Aloha e alla prossima!

DESCENT (Roberto Nisoli da Brignano etc. -BG)

Ho rintracciato questi codici dopo ore e ore di lavoro (circa 10 secondi col tasto "Trova" di Win 95) e dovrebbero funzionare alla grande... Per prima cosa dovrai digitare GAB-BAGABBAHEY e successivamente inserire una delle seguenti password (il tutto durante una normale partita), enjoy!
AHIMSA - fa in modo che i nemici

non sparino
BIGRED - armi superpotenti
BRUIN - vita extra
FARMER JOE - per saltare al livello che vuoi
GUILLE - invisibilità
MITZI - per le chiavi
RACERX - invulnerabilità illimitata
SCOURGE - per avere tutte le armi
TWILIGHT - ripristina energia e scudi

DRAGON LORE (Valentina "Romy alias Lara Croft" Romagnoli da Atlantide)

Bene, dopo il saluto nell'introduzione, ecco ciò che mi hai chiesto... (tra l'altro spero che tu non ti sia dimenticata di prendere gli oggetti nella capanna del tizio barbuto: la corda a sinistra della porta, il solfuro <soulphur> sulla botte, la pietra focaia <flint> e l'armatura a sinistra del letto). Arrivata ai dolmen con tutta quella gente, vedrai due sentieri; uno proseguirà dritto verso una meta imprecisata, mentre l'altro (a destra) ti condurrà in una specie di piazza stile Stonehenge. Ai lati di quest'ultima locazione vi saranno due enormi teschi; entra in quello di sinistra e raccogli la chiave al termine della caverna. Esci da lì ed entra nel teschio di destra; apri il cancello con l'ultima chiave trovata, dopodiché salva la posizione e prosegui come più ti aggrada. Ci si vede a Novembre con Tomb 2!

PC CALCIO 5.0

Il trucchetto ce l'hanno mandato davvero un sacco di persone e sinceramente sarebbero troppe da ringraziare. Ad ogni modo voglio salutare Giulio Prandi di Villorba (TV) dalla cui missiva ho preso pari pari il testo. La gabola funzionerà solo se la squadra che si sta conducendo è arrivata alla Champions League; non appena apparirà il messaggio "Il tuo club ha incas-

sato 2 miliardi per la partecipazione... etc.", voi salvate il gioco, tornate alla schermata iniziale e ricaricate la partita dalla quale siete appena usciti, come per magia riapparirà il messaggio e voi vi becherete altri 2 miliardi... continuate così fino a quando non sarete stanchi e da parte mia un bel COMPLIMENTI ai playtester della Dinamic Multimedia!

G-Nome

Amate passeggiare e non disdegnate quel minimo di flambé necessario alla sopravvivenza della vostra adrenalina? Non vi resta altro che premere CTRL+FI dal menu iniziale per aprire un box nel quale immetterete uno dei seguenti codici:
Redtop Trod -Accesso a tutte le missioni
Horny Elk Leer -Massima portata del radar
Had a Nude On -Durante il gioco con CTRL+I si avrà l'invulnerabilità
Brass Clue -Durante il gioco con CTRL+Z ricaricherete le armi
Rotted Drop -Durante il gioco con CTRL+F distruggerete il nemico

inquadrate
Oh No! Less Japan -Durante il gioco con CTRL+X avrete le armi a ioni
Half Libel -Durante il gioco con CTRL+B ci si teletrasporterà al waypoint o nel punto selezionato
O'Sarge -Il sergente delle missioni di allenamento parlerà irlandese (!!!)
Mother Mourn Us -Le montagne delle missioni 1-5, si tramuteranno nelle facce dei programmatori
Swiss Throat -Le costruzioni della Cittadella saranno sostituite dal quartier generale del 7th Level
Chaste Coed -Vedrete il filmato finale
Dunk It Here -Per vedere qualche filmato

Hexen II

Com'era logico aspettarsi da un gioco che funziona con lo stesso motore di QUAKE, ecco la lista di comandi da inserire in modalità console durante una qualsiasi partita (vi si accede premendo), enjoy!
GOD -Invulnerabilità
NOCLIP -Clipping Mode
GIVE H # -Tanta salute (# è l'ammontare)
NOTARGET -I nemici non vi colpiranno
IMPULSE 9 -Tutte le armi e il Mana
IMPULSE 14 -Per diventare un pecora

IMPULSE 25 -Attiva il Tomo del Potere
IMPULSE 39 -Volo (ci si sposta come se si nuotasse)
IMPULSE 40 -Passa il livello
IMPULSE 43 -Tutte le armi, il Mana e gli oggetti
KILL -Riavvia il livello corrente
Per coloro che hanno una 3DFX:
R_SHADOWS 1 -Per attivare le ombre degli oggetti (meglio in GLQuake)
R_WATERALPHA # -Per rendere l'acqua +/- trasparente (# compreso tra 0 e 1; ad esempio 0.2)

INDY 4 (Marco Canevisio da Monza)

Ciao Marco, non è che io stia proprio bene per la verità, non riesco più ad alzare le automobili e a volare come in gioventù, in più ho scoperto che la mia vista a raggi x non può stampare le radiografie su carta normale, ma necessita di carta speciale... Beh, ognuno ha i propri acciacchi. Passando alle cose importanti, mi chiedi aiuti sull'avventura in modalità "pugni", e in particolari sullo scavo nel deserto... Dopo essere sceso di sotto tramite la scaletta, cerca l'interruttore per il generatore di corrente; raccogli la chiglia della nave, il vaso di terracotta e il piolo sulla destra, quindi dirigiti vicino all'affresco a sinistra pigiando il disegno rotondo che farà aprire una piccola teca contenente la Pietra del Sole.

La mossa successiva sarà l'utilizzo della chiglia sul muro a destra così da far apparire un'iscrizione con un piccolo foro in cui andrà inserito il piolo e la pietra appena recuperata... Beh, il resto te lo puoi immaginare, no? Salutami Sophia non appena la vedi (ad Atlantide).

LARRY 3 (Francesco Santini da Novi di Modena -MO)

Buazuazuaz (risata scompisciata che più risata non si può), la tua nuova lettera è molto meglio di quella della volta scorsa, per poco non mi ribaltavo dalla sedia per le risate, merito dei "termini da gentleman" che hai diligentemente sparso qua e là... e per fortuna che sei un Santo! Se potessi farlo anch'io mi sa che neanche a militare mi accetterebbero. Ad ogni modo cercherò di rispondere a quanta più roba posso. L'erba davanti alla grotta dei fiori potrai tagliarla usando il coltello ma prima dovrai molarlo sugli scalini del casinò ("Sharpen knife on stairs" e, una volta avuta l'erba, "Weave grass skirt"), con lo stesso attrezzo potrai anche intagliare il pezzo di legno (Carve wood).

L'ultimo DildoTM di Larry 7 ti cade in testa dopo che ti sarai liberato dalla vela, anche se non ho idea di come si possa fare per prenderlo. Nulla da fare per Rise, mentre per Monkey 3 sembra che la storia del fratello fosse semplicemente un'illusione creata dallo stesso Le'Chuck e che comunque andando avanti col gioco prima o poi salti fuori la vera essenza di quello che era il Big Whoop. Ah, tra l'altro anch'io stavo avendo gli stessi problemi che ha avuto tua sorella, fortunatamente è arrivata la carta della tua lettera a salvarmi... Preeegooo (NON sto imitando il pastore!).

SIMON IL SORCIO (Marco Proietti da Roma)

Grazie dei codici per Actua e Keen, quelli per il primo li ho pubblicati per caso proprio su questo stesso numero, mentre per il secondo ho preferito dare spazio a qualcosa di più "attuale" (grazie comunque, oltre a dare trucchi fa piacere anche riceverne). Dici di essere alle grotte dei nani, di avere la cera ma di non riuscire a

trovare il gancio. Vai al pub del villaggio, chiedi qualcosa da bere al barista e, mentre sarà distratto, ficca la cera nel barile di birra, il panzone lo porterà fuori convinto che sia vuoto e tu lo potrai portare alla guardia nana che ti farà passare. Il gancio sarà nella schermata a sinistra... Zazapp!

LURE OF THE TEMPTRESS (Gianluca Zucchini da Savigno -BO)

Ciao Gianluca, se realmente sei con noi dal primo numero posso dirti che la soluzione completa di questo gioco è riportata su TGM 47 ma per facilitarti il compito, ed evitarti una noiosa ricerca, preferisco darti una risposta diretta: per poter ottenere l'accendino, dovrai per prima cosa cercare per il paese un mercante che ti dia una sbarra da consegnare a Hawan, in piazza. Quest'ultimo in cambio ti darà un gioiello che, consegnato all'oste della città, ti frutterà una fiaschetta di liquore. Questa roba sarà la chiave del tuo successo: dalla al fabbro e lui farà cadere l'accendino che cerchi (estirpagli qualche info prima). Ao revoir.

LOST VIKINGS 2: NORSE BY NORSE WEST

Eheheh, il gioco è appena uscito ed ecco subito i codici per tutti i livelli... che razzo, eh? Beh, godeteveli e fatemi sapere se funzionano...	fino all'ultimo livello raggiunto	11 -BLKS	23 -L0ST
GHST -Invincibilità	1 -NTRO	12 -TLPT	24 -0B0Y
W4RP -Warp	2 -ISTS	13 -GYSR	25 -H0M3
	3 -2NDS	14 -B3SV	26 -SHCK
	4 -TRSH	15 -R3T0	27 -TNNL
	5 -SWIM	16 -DRNK	28 -H3LL
	6 -W0LF	17 -Y0VR	29 -ARGH
	7 -BR4T	18 -0V4L	30 -B4DD
	8 -K4RN	19 -TIN3	31 -D4DY
	9 -B0MB	20 -D4RK	
	10 -WZRD	21 -H4RD	
		22 -HRDR	

MDK (Roberto "Polo" Scudeletti da Bonate Sotto -BG)

Mmmh, proprio niente male l'inizio la tua lettera: così decisa nel non fare complimenti... peccato che poi ti sei lasciato sfuggire un "immortale FBS", o forse era "li mortacci FBS", come imprecazione? Beh, ad ogni modo le cose non cambiano: il terzo livello di Mammalucco Da Korsia (questo è il vero significato della sigla) è semplice da finire, soprattutto rispetto agli altri. Arrivato nella camera piena di colori, dovrai saltare da una piattaforma all'altra e poi, giunto in cima a quella più alta, spiccare un salto sfruttando il paracadute, tieni premuto il tasto fino a quando Kurt non si appende... è un po' una palla ma l'unico trucco è la pratica. Ad ogni modo, dopo aver raggiunto l'area verde, dovrai saltare ancora verso una specie di trave al centro della camera e da qui, girandoti di 180 gradi, nell'angolo a destra, dovresti vedere l'uscita. Gabriel Knight 2 ha enigmi stile avventura grafica non da Settimana Enigmistica, ti consiglio di acchiappartelo, anche se in giro potresti trovare di meglio. Saluuuuuto.

SIMON THE SORCERER (Giuseppe Currieri da Palermo)

Jo, jo, Mao non è più tra questa pagine da un sacco di tempo, io sono FBS e sarò comunque felice (Caccamo) di darti una mano (di botte) così da portarti avanti (o popolo) con una delle più intrippanti avventure non-Lucas (Arts)... Dici di essere da Paludoso e di dover raggiungere l'Isola del Teschio, sai di dover spostare la cassapanca ma appena lo fai Paludoso ti dice di sederti. Nella risposta di qualche numero fa avevo spiegato che la creatura doveva prima essere mandata via, per farcela dovrai continuare a mangiare il suo stufato di m...elma fino a quando non sarà costretto ad andare a prenderne ancora. Hasta la pizza!

PRINCE OF PERSIA 2 (Luca Perina da Povegliano -VR)

Ciao Luca, anch'io a suo tempo ebbi dei problemi col finale di Prince 2, ma poi, con un colpo di c...oda riuscì a uscirne come se nulla fosse (beh, da allora iniziai a camminare col le orecchie, ma ormai ci ho fatto l'abitudine). L'ultimo schema, la scacchiera in mezzo ai cristalli, è una delle parti più antipatiche del gioco e sinceramente non ricordo nemmeno con precisione come feci a passarla. Darò una sbirciatina alla solla, ma non prendertela con me se qualcosa va storto...

Per prima cosa cerca di avere almeno 9 "pozioni" d'energia, prendi quanta più rincorsa puoi e fiondati a destra facendo un salto il più lungo possibile. Trasformati in ombra (spero tu sappia come, è scritto nel manuale) e gironzola per ammazzare tutti i tuoi sosia; fatto ciò, risali e continua a destra fino a trovarti faccia a faccia col solito Jafar. Affrontalo al meglio delle tue possibilità e appena puoi lanciagli il colpo della fiamma (destra-sinistra rapidamente), cerca di stare attento però, hai una sola possibilità e sarebbe un peccato sprecarla per accenderti una sigaretta! Aloha.

POD

Direttamente da Stefano Pallicca, ecco qualche altro codice che certamente non potrà che far felici i (pochi) estimatori di questo gioco che sullo scorso numero è stato macellato quasi completamente, un grazie a Stefano e a me i soliti assegni in bianco.

VALAY -Scrivendolo nel menu generale setterete il livello degli incidenti
CRASH -Scritto durante farà in modo che non subiate danni

MAP+F9 -Durante la gara fa apparire la pista completa e la posizione dei

nemici
MIRROR -Nel menu delle piste fa apparire "opposto", cliccate poi su precedente e scegliete la modalità di gioco (spero di averlo scritto giusto).
SCRSHOTS -Salva le immagini di gioco

HOLIGAN -???

ROCKET -Nel settaggio della macchina vi dà 400 punti da spartire nelle caratteristiche

DURAL -Nel settaggio della macchina vi dà 200 punti in velocità e accelerazione

PRINCE OF PERSIA

Michele Grassi da Nonsoesattamentedove, ha letto che non conoscevo i trucchi per questo mitico gioco e ha pensato bene di mandarmeli, questo sì che è gioco di squadra (tra l'altro grazie anche per il patch, troppo gentile, ancora di più della candeggina Ace)! quello che dovrete fare sarà far partire il gioco con la

frase "prince megahit" e poi, durante una normale partita, premendo i seguenti tasti vi beccherete le relative facilitazioni:

SHIFT+L -per passare al livello successivo

SHIFT+T -aggiunge energia

SHIFT+W -leggeri come piume

SHIFT+I -schermo ribaltato

MONKEY ISLAND 2 (Megaspécialone per tutti i gusti!)

Il numero scorso mi sono sfogato con Broken Sword, in questo sarà la volta di Monkey 2. Allora, partiamo dalla prima parte: l'Embargo di Largo. Come sapete dovrete trovare quattro oggetti per costruire la sua bambola voodoo: qualcosa del corpo (lo sputo che potrete raccogliere con una pergamena di Wally), qualcosa del morto (le ossa dissotterrate dal cimitero con la pala presa dal cartello), qualcosa della testa e della stoffa (questi due direttamente collegati). Dagli uomini di bassa morale, i tizi addormentati sulla nave, cercate di accalappiare il topo costruendo una trappola: vi servono delle patatine al formaggio (nella ciotola del cocodrillino dell'albergo), una cordicella (da Mojo) e un bastoncino (sulla spiaggia) da montare con la scatola già presente. Prendete il secchio lì vicino (non è del pirata, ricordatevelo!), andate alla palude e riempitelo di fango. Entrate in cucina dalla finestra esterna del pub, gettate il roditore nella minestra e, non appena il cuoco verrà cacciato (dovrete far finta di volere lo stufato), offritevi per prendere il suo posto fregando il coltello (e i soldi che vi verranno offerti in anticipo). Fate scappare il cocodrillino tagliandogli la corda, entrate nella stanza di Largo, rubategli la parrucca e appoggiate sulla porta il secchio fangoso: lui entrerà, si sporcherà la camicia e la porterà in tintoria, voi dirigetevi lì a vostra volta, tornate in camera di Largo e, attaccato dietro alla porta, troverete il talloncino col quale potrete farvi restituire il suo... ehm, indumento.

La gara di sputi si vince facendo tre cose: 1- creando un drink verde (blu+giallo) capace di appesantire il mocchio (dal pub su Scabb Island dopo aver ottenuto la tessera della biblioteca di Phatt Island); 2- suonare il corno comprato nel negozio e spostare le bandierine dei record; 3- scattare solo quando la cintura rossa di una delle spettatrici sarà sollevata dal vento (così d'aumentare ulteriormente il tiro grazie alla brezza).

Per recuperare il pezzo di mappa nella casa dell'ubriacone sarà necessario avere del Simil-Grog: attaccate il dépliant con la foto del capitano dai capelli rossi sulla vostra appesa all'isola di Phatt e lei verrà arrestata. Entrando in prigione e ravanando nella busta dei suoi oggetti avrete ciò che cercate. Tra l'altro con voi dovrete avere anche uno specchio (rubato al pappagalio grazie al sacco trovato sulla barca che vi porta da un'isola all'altra) e un cannocchiale trovato in una capanna dell'isola di Booty...

L'ultimo consiglio riguarda la parte finale: la bambola di Le'Chuck. Anche qui vi serviranno quattro oggetti (bambola e spilloni esclusi): qualcosa del corpo (dandogli il fazzolettino per pulirsi il naso); qualcosa del morto (il teschio di mamma); il tessuto (lasciando che raccolga una moneta del distributore di bibite e tirandogli le mutande) e qualcosa della testa... la più difficile. Recuperando i palloncini e riempiendoli di elio (il gas, non il cantante), andate all'ascensore con la grossa cassa, aspettate che arrivi il pirata e poi azionate la leva in modo che le porte gli tagliano la barba... Ok, questo è tutto, spero solo di riuscire a giocare a Monkey 3 nonostante sia sotto le armi (non Monkey, io!). E non dite che non sono stato buono.

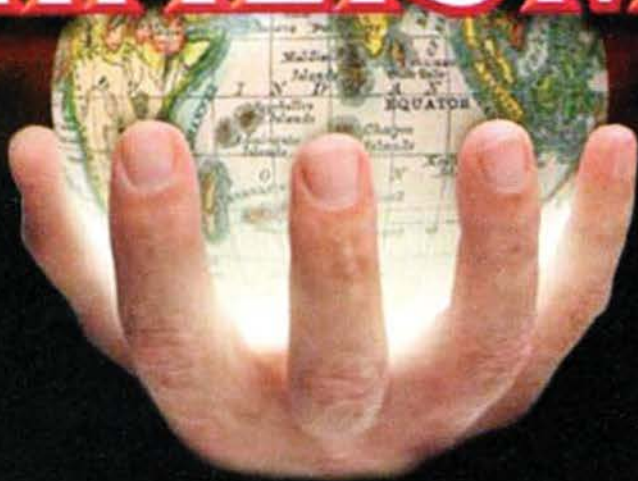
LARRY 7: LOVE FOR SAIL (Ivano da Eupilio -CO)

Ciao Ivano, a quanto sembra dalla tua lettera ho capito che hai la versione italiana del gioco, vero? Bene, per ottenere il latte dalle marmotte nella versione inglese andava si digitato MILK, ma questo termine in italiano può anche venir tradotto con MUNGI, quindi sarebbe il caso di provare con questo verbo... Non è un'informazione sicura comunque, io l'ho finito in inglese. Alla prox e grazie per i complimenti!



CI VUOLE ARTE PER CONQUISTARE IL MONDO

IMPERIALISM™



Per soddisfare le tue ambizioni
dovrai sfruttare al meglio
le numerose risorse naturali,
economiche, militari che
questo mondo offre.

Le tue capacità strategiche
saranno messe a dura prova,
e, naturalmente c'è spazio
anche per l'azione.



CD-ROM

PROGRAMMA E
MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

WINDOWS '95: PENTIUM 90 Mhz,
SCHEDA AUDIO AL 100% WINDOWS
COMPATIBILE, 16 Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X, SCHEDA VIDEO
1 Mb SVGA, MONITOR A COLORI SVGA.
MACINTOSH: POWER PC 80 MHZ+,
SISTEMA 7.5.5 O SUPERIORE,
16 MB RAM CON 8 MB RAM LIBERI,
LETTORE CD-ROM 2X.

£ 99.900



LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DLEPI

Numero Verde
167-821177

Questo è tutto ciò che vedrai
se non sarai all'altezza di

RESIDENT EVIL

RACCOON CITY - Sei solo contro un esercito di creature terrificanti e di fronte a un mistero irrisolvibile. E intanto scompaiono persone ed appaiono cadaveri. E le forze dell'ordine formano la S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) una squadra di agenti altamente qualificati.

CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

Virgin

INTERACTIVE



£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it





COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedì mattina

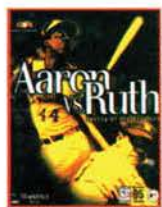
COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso Lunedì Mattina.

PARMA VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio

BOLOGNA NUOVO MEGASTORE

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì

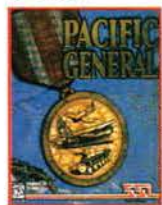


AARON VS RUTH

Dalla Mindscape Sports Advantage, una GALATTICA simulazione di baseball dedicata ai possessori di schede video con gestione delle DIRECT X o acceleratori grafici. Immagini e grafica ricavata con il sistema iAdvanced Motion Capture, conferiscono alla simulazione delle doti di realismo uniche. Perfetta compatibilità con i Joypad Microsoft e Gravis, i campi da gioco rispecchiano alla perfezione la realtà fin nei minimi particolari, 4 diverse modalità di gioco. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Scheda grafica con supporto Direct X

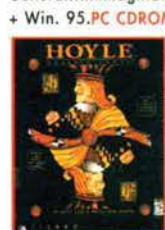
PC CDROM

109.000



PACIFIC GENERAL

Dalla SSI liattesa simulazione strategica dedicata alla Seconda Guerra Mondiale, un programma definito dalla stampa Americana come la miglior simulazione strategica mai uscita! Utilizza un nuovo motore grafico per conferire alla battaglia navali un senso di realismo impressionante. Tutte le Campagne sono giocabili sia sotto le forze Americane che sotto quelle Giapponesi. Opzione multiplayer via modem e Network. Inoltre l'esclusivo generatore di Battaglie, vi permetterà di combinare tutte le mappe ed uniti di Panzer General e Allied General...immaginate le possibilità!! R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. PC CDROM



HOYLE CLASSIC GAMES

Dalla Sierra una splendida raccolta di 10 giochi di carte: Draw Poker, Cribbage, Gim Rummy, Hearts, Solitaire Old Mode, Crazy 8, Backgammon e Checkers. R.H. 486DX2-66 + 8 MB + Win.3.11 o Win.95

PC CDROM

89.000



FLIGHT SIMULATOR 5/6: AIRBUS COLLECTION

La collezione completa di 44 nuovi Aircraft, lo scenario di Tolosa e l'avventura di Blagnac. Il tutto dedicato alla nuova versione di Flight Simulator per Windows 95. Include i rarissimi Concorde 001, British Airways e Singapore Airlines!! Richiede la versione Win 95 di Flight Simulator.

PC CDROM

59.000

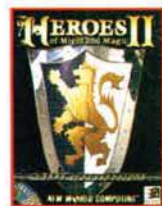


LITTLE BIG ADVENTURE 2

L'attesissimo seguito della famosa avventura Little Big Adventure è finalmente disponibile. Vestirete i panni di Tiwinsen impegnato in un'avventura mozzafiato caratterizzata da grafica incredibilmente realizzata in 3d. PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + win 95 + scheda grafica con supporto Direct X.

PC CDROM

89.000



HEROES OF MIGHT & MAGIC II -ITA-

La New World Computing ha finalmente prodotto il seguito di uno dei migliori giochi strategici della storia. I miglioramenti si sprecano! 2 nuove categorie di personaggi, dozzine di scenari iper dettagliati, oltre 65 eroi e 66 tipi di mostro, nuova opzione multiplayer per 6 giocatori via Internet, modem o network, utilissima opzione EDITOR per creare scenari e mondi sempre nuovi. R.H. 486DX2-66 + 8MB. VERSIONE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CDROM

99.000



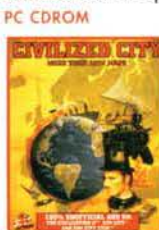
FLIGHT SIMULATOR 6: AIRPORT & SCENERY DESIGNER

Un indispensabile add-on per disegnare ed utilizzare con estrema facilità Aeroporti e Scenari. La confezione include un set completo per creare iperdettagliati aeroporti con poste, illuminazioni, parcheggi taxi, hangars, palazzi ecc., un secondo set per disegnare scenari comprensivi di fiumi, laghi, strade, coste, spiagge, montagne il tutto renderizzato in 3d, utility di compilazione velocissima degli scenari creati. La confezione include anche lo scenario della Florida con oltre 75 aeroporti, creato interamente con questo stupendo programma. La confezione comprende inoltre sia la versione per Flight Simulator 5.1 che quella per Flight Simulator 6.0 (per win95).



FLIGHT SIMULATOR 6: PILOT SHOP

Un superstore completo dedicato a tutti gli appassionati di Flight Simulator. Il pacchetto contiene nuovi aircrafts come il Boeing 767, Norman Islander BN2, Cessna 182/STOL, Piper Arrow e molti altri ancora, nuovi scenari come Las Vegas, Hong Kong, Francia, Londra, Aspen, Svizzera ecc, un completo pianificatore di rotte con frequenze, altitudini e voli transoceanici, dispositivi elettronici per atterraggi strumentali, un set completo con tools sofisticati per la creazione di nuovi scenari. La confezione comprende inoltre sia la versione per Flight Simulator 5.1 che quella per Flight Simulator 6.0 (per win95).



CIVILIZATION CITY

-Data Disk per Civilization 2 e Sim City-
Una raccolta completa di utilities, nuove mappe, nuovi livelli e tanto altro ancora per CIVILIZATION 2, SIM CITY e SIM CITY 2000.



REBEL WARS

-Lucas Arts Data Disk-

Una incredibile raccolta di nuovi livelli, patches, utilities, editors ecc. dedicati a REBEL ASSAULT, REBEL ASSAULT 2, X-WING, TIE FIGHTER, DARK FORCES e X-WING vs TIE FIGHTER.



DUNGEON WARRIOR

-Data Disk per Quake-

Oltre 250 nuovi livelli, mappe, armi, adeguamenti ed utility per lo stupendo QUAKE!!



THE PIONEERS

-Data Disk per Settlers 2-

Un nuovo data disk dedicato a SETTLERS 2 contenente nuovi mondi da conquistare ed un sacco di utilities dedicate a questa splendida avventura..

Vendite per Corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>



COMBAT CRUSADER

-Data Disk per C & C Red Alert-

Disco missioni dedicato all'intramontabile COMMAND AND CONQUER: RED ALERT. Contiene 12 nuove missioni originali ed emozionanti, utilizzabili in qualsiasi ordine, possibilità di combattimenti insieme ad un alleato computerizzato!, nuove mappe con oltre 500 nuovi livelli. Richiede la versione registrata di Command and Conquer: Red Alert. PC CDROM

45.000



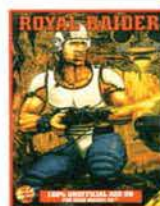
ACES REVENGE

-Data Disk per C & C Red Alert-

Un nuovo data disk dedicato al capolavoro della strategia in tempo reale RED ALERT. Oltre 2000 nuovi livelli e nuove mappe sia singole che in rete, più 80 nuovi wargames. Richiede la versione registrata di Red Alert

PC CDROM

39.000



ROYAL RAIDER

-Data Disk per Duke Nukem 3D-

Oltre 1500 nuovi livelli e nuove mappe dedicate al noto DUKE NUKEM 3D. Tutto liocorrente per una battaglia senza fine. Un'impressionante collezione di livelli e di utilities dedicate al più noto sparattuto tridimensionale. Richiede la versione registrata di Duke Nukem 3D

PC CDROM

39.000



EXTREME ASSAULT

Dalla Blue Byte un'entusiasmante simulazione di volo predisposta per processori MMX e schede acceleratrici 3DFX. A bordo del tuo Sioux AH-23, un potentissimo elicottero da combattimento oppure di T1, un carro armato dell'ultima generazione, dovrai distruggere le base aliene sulla terra. 20 tipi di tenaci alieni, possibilità di incrementare sia gli armamenti

che l'esperienza grazie a speciali bonus che troverai in località nascoste. Opzione multiplayer fino a 4 giocatori via network e Internet, con scenari e missioni espressamente dedicati. R.H. Pentium 90 + 16 mb + win95. Consigliato pentium 133 + 3dfx card o Direct x3. PC CDROM

99.000



WARLORDS 3

Lo splendido gioco di strategia prodotto dalla Red Orb (Broderbund Software) ambientato in un'antica epoca medievale infestata da zombi e cavalieri immortali. Il nuovo motore del gioco permette di visualizzare i movimenti di ogni singola armata in tempo reale, oltre 80 personaggi animati, intelligenza artificiale in grado di determinare il vostro grado di abilità e comportarsi di conseguenza, una incredibile serie di opzioni configurabili e il generatore di mappe vi consentono di operare su infiniti scenari, l'opzione di gioco "campagna" vi permette di giocare con altri utenti importando le loro mappe, opzione multiplayer fino a 7 giocatori via Network, Internet, modem e e-mail. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win. 95 + Direct X 3.0a o superiore. PC CDROM

99.000



OUTPOST 2

Lo splendido gioco di strategia prodotto dalla Red Orb ambientato in un'antica epoca medievale infestata da zombi e cavalieri immortali. Il nuovo motore del gioco permette di visualizzare i movimenti di ogni singola armata in tempo reale, oltre 80 personaggi animati, intelligenza artificiale in grado di determinare il vostro grado di abilità e comportarsi di conseguenza, una incredibile serie di opzioni configurabili e il generatore di mappe vi consentono di operare su infiniti scenari, l'opzione di gioco "campagna" vi permette di giocare con altri utenti importando le loro mappe, opzione multiplayer fino a 7 giocatori via Network, Internet, modem e e-mail. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win. 95 + Direct X 3.0a o superiore. PC CDROM

95.000

ATTENZIONE!!!

A GRANDE RICHIESTA ANCHE PER OTTOBRE OGNI 3 PROGRAMMI ACQUISTATI UNO IN OMAGGIO



COMPUTER ONE®
Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedì mattina

*Vendite per Corrispondenza
Come ordinare:*

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PIRAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso Lunedì Mattina

PARMA VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio

BOLOGNA NUOVO MEGASTORE

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì



LA DINASTIA FANTASMA

Una straordinaria avventura che vi porterà a ripercorrere i sentieri dei grandi esploratori del passato, sarete costretti da forze soprannaturali ad immergervi nel mondo dell'antico Egitto faraonico, dove vi aspettano intricati misteri da risolvere. Con astuzia e un pizzico di fortuna dovrete sopravvivere a mortali trappole che incontrerete lungo il cammino.

Una incredibile esperienza tridimensionale tra le più entusiasmanti ambientazioni 3d mai viste, 2 CDROM contenenti oltre 90 minuti di animazioni 3d renderizzate, effetti sonori travolgenti, decine di oggetti da raccogliere ed analizzare, oltre 40 ambientazioni diverse decine di enigmi da risolvere e più di 50 ore di avvincente zona di gioco, grafica in SuperVGA. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 mb + win 95 e Direct X.

PC CDROM 99.000

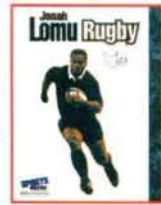


BEASTS & BUMPKINS

Un capolavoro di strategia dalla Electronic Arts!. Espropriato di tutti i tuoi possedimenti ed esiliato dal re, dovrai amministrare saggiamente le tue limitate risorse per sconfiggere i mostruosi servi del demoniaco despota Sabellian. Aumenta la popolazione, espandi le tue terre, sconfiggi ogni opposizione e fatti incoronare Re. 30 missioni per mettere

alla prova la tua strategia di combattimento e la tua capacità di gestione, costruisci edifici, fai prosperare la popolazione e assicurati che in ogni campo ci sia un raccolto eccezionale, controlla le truppe, proteggi gli abitanti del villaggio, usa l'arsenale di incantesimi a disposizione. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 mb + win.95 + Direct X 3

PC CDROM 89.000



JONAH LOMU RUGBY

Finalmente disponibile una vera simulazione dedicata al Rugby con grafica e animazioni veramente incredibili. 32 squadre incluso l'Inghilterra, la Nuova Zelanda, l'Australia e la Francia. 5 diversi tipi di partita: Amichevole, Campionato, Coppa del Mondo, Coppa Territoriale e partite classiche. Attributi di ogni giocatore incluso peso, taglia,

potenza, esperienza ecc ecc. Telecamera intelligente che prevede alla ripresa di tutte le migliori azioni. Motore grafico 3d con animazioni fluide. Opzione multigioco via rete o via modem fino ad un massimo di 4 giocatori. R.H. 486DX2/66 Mhz + 8 MB + Win 95. Raccomandato Pentium 120Mhz + 16Mb.

PC CDROM 79.000



WORLD WIDE SOCCER

Dalla Sega la nuova simulazione calcistica davvero realistica grazie alla velocità di animazione davvero rivoluzionaria. 48 squadre internazionali. Opzione replay, personaggi particolareggiati su base poligonale, riprese realistiche delle telecamere, modalità di gioco in multiplayer per giocare tutte le partite di tutto il campionato. Riconosciuto da molti come uno dei migliori giochi di calcio in senso assoluto. Opzione multigioco via rete o via modem fino ad un massimo di 4 giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 Mhz + 8 MB + Win 95

PC CDROM 89.000



LEGACY OF KAIN

Dall'Activision il gioco di ruolo tanto atteso finalmente convertito su PC. Combatti contro 170 terrificanti nemici con 8 armi e magie a tua disposizione il tutto in un ambiente grafico ad alto effetto e completamente in 3d, con ben 25 minuti di full motion video. Ricorda! per sopravvivere dovrai dissetarti con il sangue dei tuoi nemici!!! R.H. Pentium 100Mhz + 16

MB + Win 95. PC CDROM 89.000



TRUKS

Dal camion più scassato al 38 tonnellate con tutti gli optional, i veri duri della strada si sfidano al volante dei mezzi più pesanti della galassia. Ruggiti di motori, cigolio di freni, stridore di gomme...Questo universo delirante vi farà sudare: mangerete polvere, respirerete gasolio, incrocerete popolazioni sovraeccitate. Qui è la ricerca del guadagno che domina, liambizione di imporsi che governa. Una galattica simulazione di guida di immensi autoarticolati che si cimenteranno in gare su percorsi impervi ed impossibili. Motore grafico 3d in tempo reale, opzione multiplayer, sono solo alcune delle caratteristiche di questo incredibile simulazione tutta da giocare. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. Pentium 120 + 16 mb ram + dos o Win 95.

PC CDROM 89.000



FLIGHT SIMULATOR 5/6: FLIGHT MAGIC

L'ultima collezione di add ons per il noto Simulatore di volo Microsoft. Volate verso nuove ed esotiche destinazioni con aerei più potenti, create i vostri scenari con nuovi strumenti di disegno. Include strumenti per la navigazione e la creazione di mappe.

PC CDROM 39.000



ATOMIC BOMBERMAN

La splendida conversione su PC del famoso gioco di abilità che ha venduto oltre 6 milioni di copie sulle console a 16 bit!! Opzioni di gioco multiplayer fino a 8 giocatori su un solo PC e fino a 10 giocatori via modem o network. Editor per creare livelli ed animazioni sempre nuove. Generatore di livelli random che garantisce la costante modifica dei livelli, grafica Enhanced con nuove animazioni ed entusiasmanti nuovi livelli. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Windows 95 e Direct X 3.0.

PC CDROM 77.000



CONSTRUCTOR

Una splendida simulazione strategica finanziaria il cui obiettivo è quello di diventare milionari!! Dovrete dominare la vostra città, creare industrie, servizi, centri residenziali e commerciali, controllare banche e finanziamenti, condurre al meglio i vostri business in competizione con i vostri avversari. Il tutto contornato da una splendida grafica 3d e sequenze video cinematiche, strani abitanti ognuno con la propria personalità. Possibilità di gioco da 1 a 4 giocatori e opzione multiplayer via network da 2 a 4 giocatori. R.H. 486DX2 + 8mb,

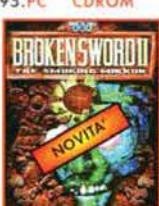
PC CDROM 99.000



X-CAR: EXPERIMENTAL RACING

Il gioco ad enigmi più divertente e finalmente disponibile su PC. Le regole sono semplici: mira a sinistra e destra e colpisci le bolle. Quando tre o più bolle dello stesso colore sono unite tra loro, esplodono. Maggiore è il numero di bolle che fai esplodere allo stesso tempo, maggiori saranno i punti ricevuti. Puoi sfidare il computer, un amico o giocare una partita

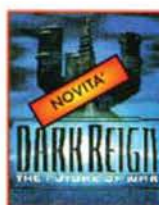
multigiocatore via rete o modem. R.H. Pentium 60 +8MB + Win 95. PC CDROM 39.000



BROKEN SWORD 2

Ritroverete i protagonisti del primo episodio, Nico e George, un paio di anni dopo la soluzione del famoso giallo dei templari. Le loro investigazioni nelle zone del centro America li porteranno ora a scoprire le reti del contrabbando della droga, ma anche lì sprofonderanno in antiche civiltà come quelle dei Maya o degli Aztechi. Il mix è a dir poco esplosivo e l'avventura si snoderà tra sacrifici umani, baroni drogati e tesori trafugati. Opzione Multiplayer fino a 4 persone. Effetto trasparenza dei vari personaggi che camminano dietro a fumo, vetro e materiali traslucidi. Requisiti tecnici minimi: 486dx2-66 + 8 Mb ram, Cdrom doppia velocità. COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CDROM 99.000



DARKREIGN

PC CDROM 89.000



HEXEN 2

PCCDROM 89.000



AGENTE AMSTRONG

PC CDROM 95.000



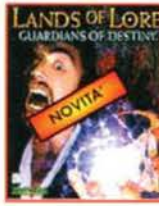
SHADOW OF EMPIRE

PC CDROM 89.000



JEDI KNIGHT

PC CDROM 89.000



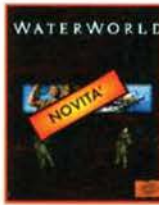
LANDS OF LORE 2

Disponibile da fine Ottobre



INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

PC CDROM 85.000



WATERWORLD

PC CDROM 99.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Caratterizza il nostro servizio di consulenza e vendita per corrispondenza al servizio clienti. Prezzo IVA INCLUSA.



COMPUTER ONE[®]
 Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
 Tel. (051) 343.504 r.a.
 Fax (051) 344.906 r.a.
 e-mail: c1@computerone.it
 orario continuato dalle 9 alle 19,30
 chiuso domenica e lunedì mattina

*Vendite per Corrispondenza
 Come ordinare:*

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 --- 15 / 19:30 -- chiuso Lunedì Mattina

PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedì Pomeriggio.

BOLOGNA NUOVO MEGASTORE

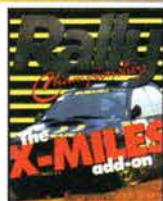
VIA A. MURRI 39/2 --- 9:00/13:00 --- 15:00/19:30 chiuso mercoledì!

LE SUPER OFFERTE DI OTTOBRE



DRAGON LORE 2

Lit. 95.000



NETWORK RALLY
-Data Disk-

Lit. 29.000



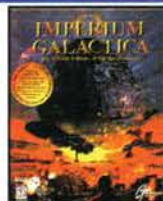
STAR COMMAND

Lit. 85.000



RE-LOADED

Lit. 59.000



IMPERIUM
GALACTICA

Lit. 86.000



TIE FIGHTER
Vs XWING

Lit. 83.000



FORMULA 1
-Psychosis-

Lit. 79.000



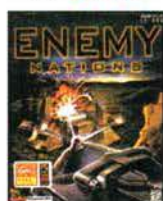
HARVEST OF
SOULS

Lit. 65.000



BLOOD

Lit. 79.000



ENEMY NATION

Lit. 65.000



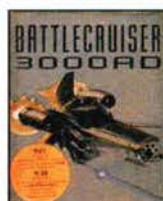
GOLDEN
NUGGET

Lit. 49.000



ROBOTRON X

Lit. 69.000



BATTLECRUI-
SER 3000 A.D.

Lit. 75.000



ERASER

Lit. 69.000



SOULTRAP

Lit. 69.000



GENE WARS

Lit. 79.000



MDK

Lit. 59.000



TEST DRIVE
OFFROAD

Lit. 79.000



DARKLIGHT
CONFLICT

Lit. 79.000



NEED FOR
SPEED 2

Lit. 75.000



POD

Lit. 85.000



QUAKE

Lit. 59.000



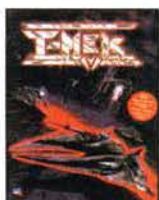
DIABLO

Lit. 79.000



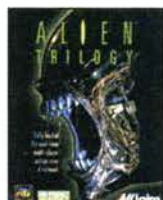
SCREAMER 2

Lit. 59.000



T-MEK

Lit. 79.000



ALIEN TRILOGY

Lit. 89.000



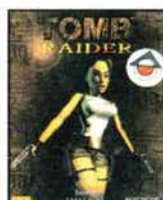
MAGIC THE
GATHERING

Lit. 69.000



SONIC CD

Lit. 55.000



TOMB RAIDER

Lit. 79.000



CRUSADER NO
REGRETTE

Lit. 79.000



TUNNEL B1

Lit. 49.000



MOTO RACER

Lit. 79.000



Q2
-Data Disk per Quake-

Lit. 39.000



PHANTASMAGORIA
2

Lit. 89.000



SCORCHER

Lit. 59.000



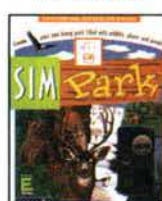
HARDLINE

Lit. 59.000



FIFA SOCCER 97

Lit. 69.000



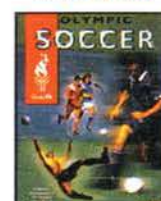
SIM PARK

Lit. 79.000



SOCCER
LEGENDS

Lit. 49.000



OLYMPIC
SOCCER

Lit. 49.000

NOVITA' ASSOLUTA!!!! COMPUTER ONE PRESENTA: POWER PACK 01

Ogni mese Computer One ti offre la raccolta delle migliori utility indispensabili. il cd di Ottobre contiene: Drivers aggiornati per schede 3d quali la Monster, la Mystique, la 3d Blaster ecc...con incluse utilita' e suggerimenti per accelerare le schede 3dfx. I nuovi Browser dell'ultima generazione: Netscape Communicator 4 e Internet Explorer 4.0, nonche' numerosi plug-in. Per chattare in rete Wchat, Mirc, Powwow ed Icq. Utilita' di sistema: Winzip, Norton Crash guard 2.0, potenti antivirus (Norton Antivirus e Thunder Byte), le utilita' per salvare il registro di configurazione di Windows, il programma GetRight che ripristina i download di files da Internet interrotti per qualsiasi motivo, un'incredibile ACCELERATORE INTERNET che velocizza del 50% i trasferimenti dati, un set di icone tridimensionali, il programma MicroAngelo per personalizzare il Desktop e tanti utilissimi programmi. Demo e preview dei migliori giochi, ore ed ore di musica con moduli Mod, Midi e suoni Waw per personalizzare il proprio sistema. Inoltre disponibile la nuovissima versione delle **DIRECTX 5.0** Lit. 19.900



COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedì mattina

Vendite per Corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 --- 15 / 19:30 -- chiuso lunedì Mattina

PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedì Pomeriggio

BOLOGNA NUOVO MEGASTORE

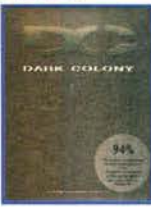
VIA A. MURRI 39/2 --- 9:00/13:00 --- 15:00/19:30 chiuso mercoledì



I MUPPET NELL'ISOLA DEL TESORO

Ispirata all'omonimo film di successo, una splendida avventura che vi condurrà nell'esplorazione di 4 incredibili e sorprendenti mondi, 2 ore di video a tutto schermo ed una storia coinvolgente per assicurare giornate intere di divertimento. Qualità grafiche incredibili, fondali estremamente dettagliati e visuali a 360 gradi, possibilità di interazione con un numero incredibile di personaggi. Una entusiasmante caccia a tesoro con incredibili rompicapo la cui soluzione vi condurrà al forziere misterioso! COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H.486DX2-66 + 8mb + Win 3.1 o 95.

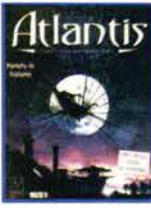
PC CDROM **95.000**



DARK COLONY

Credi di essere in grado di disegnare la vita ???e di gestirla?? In questo capolavoro dovrai anche distruggerla!! Strategia in tempo reale con animazioni veramente fluide, effetti luce ed esplosioni realistiche. Intelligenza artificiale avanzatissima, con possibilità di gioco in multiplayer fino ad 8 giocatori via modem, rete o collegamento seriale. R.H. Pentium100Mhz + 16 MB + Win 95.

PC CDROM **79.0000**



ATLANTIS

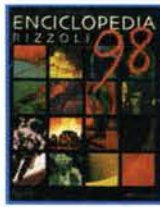
Un'affascinante esplorazione ed una disperata lotta per la sopravvivenza. Viaggerai nel tempo ed entrerài nel mondo di Atlantide, una civiltà ricca, meravigliosa e sofisticata. La regina Rhea governa quest'isola di pace e di benessere. La tecnologia proprietaria OMNI 3D offre una totale libertà di visualizzazione, spettacolare grafica 3d a tutto schermo, animazione dei personaggi in motion capture, tecnologia di sincronizzazione labiale OMNY-SYNC, audio in3d che ti permetterà di udire i pericoli avvicinarsi prima del tempo e potrai agire di conseguenza, 50 personaggi con cui parlare, 5 affascinanti mondi ciascuno con la sua cultura e i suoi misteri, più di 2200 linee di dialogo centinaia di oggetti da scambiare e manipolare, ampia varietà di giochi ed enigmi. MANUALE, TESTI E PARLATO IN ITALIANO. In più all'interno della confezione il LIBRO DEGLI INDIZI in OMAGGIO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + Dos 6 o Win. 95 con Direct x 3. PC CDROM **97.000**



EUREKA!

Una splendida enciclopedia multimediale completamente in ITALIANO contenente oltre 102.000 voci, 500 immagini, 200 clip audio, 70 clip video, 150 tabelle a colori, 15 ore di collegamento GRATIS ad Internet via Italia Online, Codice Civile, Penale e Costituzione, linea del tempo, visite alle più belle città d'Italia, minicorsi sulle materie del futuro, antologia delle poesie più belle, le frasi celebri, calendario con oroscopo, ricette da tutto il mondo, il gioco dei Quiz, il gioco di Newton e tanto altro ancora. R.H. Pentium + 16 Mb

PC **CDROM 120.000**



ENCICLOPEDIA RIZZOLI 98

La nuova versione di una delle migliori enciclopedie multimediale disponibile sul mercato. Colma di innovazioni, 1000 nuove immagini, l'Atlante geografico contiene 230 carte interattive che guidano l'utente in un viaggio virtuale dai continenti alle città del mondo, l'Atlante del corpo umano raccoglie 68 tavole interattive e prevede 4 livelli di apprendimento, un nuovo potente motore permette di effettuare ricerche nei titoli o nel testo delle oltre 70000 voci presenti, attraverso una semplice procedura, e' possibile mantenere l'opera aggiornata via Internet per tutto l'anno, arricchendola con nuove voci e nuove immagini. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8 MB + Win.3.1 o 95

PC CDROM **99.000**



FANTACALCIO 97/98

Registro Elettronico e' il programma ufficiale per tutti i Presidenti di Leghe Fantacalcio. Sviluppato dalla Federazione Fantacalcio, consente di automatizzare tutte le operazioni di gestione di una Lega Fantacalcio: i calcoli delle partite, la stesura del calendario, la compilazione della classifica, la conduzione del calciomercato. Offre inoltre la possibilità di collegamento alla BBS delle federazione per scaricare i dati (voti, goal, ammonizioni ecc.) dei tre quotidiani sportivi ed avere i risultati delle partite della giornata in pochi istanti. R.H. Pentium + 16 Mb + Win 95

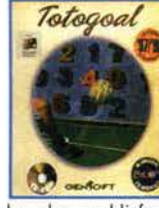
PC CDROM **69.900**



TOTOCALCIO 97/98

Un prodotto dedicato sia ai principianti che agli utenti professionisti. Offre possibilità di elaborare i pronostici in base all'archivio storico e statistico o in base alle proprie previsioni. Disponibilità di 3 formule di riduzione: STANDARD che considera lo sviluppo secondo sistemi utilizzati da esperti sistemisti, STATISTICA che considera le colonne del sistema integrale che soddisfano determinate condizioni, A PROBABILITÀ che considera le colonne del sistema integrale che sono più probabili in base alle condizioni impostate. Possibilità inoltre di eseguire la spoglia elettronica della schedina giocata permettendo di conoscere i punti realizzati, la spesa sostenuta e la vincita ottenuta, aggiornamento dell'archivio statistico e storico in modo da ottenere pronostici sempre più attendibili, opzioni di stampa con grande precisione dei pronostici direttamente sulla schedina. Aggiornato all'ultima stagione in corso. R.H. Pentium + 16 Mb + Win 95.

PC CDROM **69.900**



TOTOGOAL 97/98

Un prodotto dedicato sia ai principianti che agli utenti professionisti. Offre la possibilità di calcolare un proprio pronostico o di utilizzare i dati dell'archivio storico e statistico, dispone di 3 formule di riduzione: STANDARD, che considera lo sviluppo secondo sistemi utilizzati da esperti sistemisti, BIRIDUZIONE, RIDUZIONE A SELEZIONE DI PARAMETRI che considera le colonne del sistema integrale che soddisfano determinate condizioni impostate. Possibilità di eseguire lo spoglio elettronico delle schedine giocate permettendo di conoscere i punti realizzati, la spesa sostenuta e la vincita ottenuta, aggiornamento dell'archivio statistico e storico in modo da ottenere pronostici sempre più attendibili, opzioni di stampa con grande precisione dei pronostici direttamente sulla schedina. Aggiornato all'ultima stagione in corso. R.H. Pentium + 16 Mb + Win 95

PC CDROM **69.900**



MASS DESTRUCTION

La perfetta scusa per demolire e creare confusione senza freno! Usa il considerevole schieramento di armi ad alta precisione del tuo carro armato da battaglia per individuare gli obiettivi strategici con precisione chirurgica. Se qualcosa si muove...annientala e riduci l'orizzonte in un ammasso di rovine!! Cimentati in 25 missioni in questo fenomenale scontro di poteri esplosivi. R.H. Pentium 90 + 8 Mb.

PC CDROM **69.000**

Compila e spedisce oggi stesso il tagliando Riceverai gratuitamente il nostro catalogo a colori!!



SUPER OFFERTA!!!! DIAMOND MONSTER 3D

LIT. 359.000 (IVA COMPRESA)



SUPER OFFERTA!!!! DIAMOND MONSTER 3D + giochi

(include anche la versione completa di F1 Psignosys)

LIT. 399.000 (IVA COMPRESA)



SUPER OFFERTA!!!! GRAVIS JOYPAD PRO

Il nuovissimo prodotto della Gravis, azienda specializzata nella produzione di controller professionali per PC. Disegnato come il Pad del Playstation, offre ben 10 TASTI a risposta digitale veloce, utilizzabile perfettamente sia con giochi DOS che Windows 95, la confezione include un comodissimo cavo a Y per connettere 2 joypad!!! Include manuali e dischetti di installazione.

LIT. 79.000

IN OMAGGIO JOHN MADDEN FOOTBALL 96

SI! DESIDERO SAPERE TUTTO SUI VOSTRI PRODOTTI 18/01/97

Inviatemi pertanto GRATUITAMENTE e SENZA alcun impegno di acquisto da parte mia il vostro listino completo. (si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome _____ indirizzo _____
 CAP _____ CITTA' _____ Prov. _____ TELEFONO _____

Possiedo: Personal Computer Console

Configurazione del mio PC _____ Console Marca e Modello _____

_____ Sono interessato all'acquisto di un nuovo PC
 _____ Sono interessato all'upgrade del mio PC da _____ (processore) a _____ (processore)
 _____ Sono interessato a ricevere maggiori informazioni sui seguenti accessori: _____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Torna il titolino sopra il logo di



E anche quello sottostante!!!

IL COMPUTER DEL PASTORE

Sembrava davvero incredibile che almeno un mese il fantomatico computer del Pastore redazionale rimanesse immutato... Infatti NON è rimasto immutato, come avrete sicuramente notato dalla copiosa presenza di asterischi nella configurazione sottostante, veri boccioli di rosa in un giardino fiorito, concimato con lo sterco e colorato di vernice nera indelebile e, squillino le trombe, ma anche i criceti, luccicante!!! Siiiiiii, avete letto bene, il buon pennarellone nero indelebile ha ceduto il passo ad un più moderno e fantasmagorico pennarellone nero indelebile luccicante dell'amore. Non chiedeteci cosa sia un pennarellone dell'amore, noi certe cose non le abbiamo mai utilizzate. Ma ora, bando agli indugi e spariamoci tutti insieme appassionatamente questa esilarante configurazione.

2 processori Pentium Pro 200 MHz.
Scheda madre MicroStar multiprocessore per Pentium Pro con bordino nero indelebile.
128 MB di EDO RAM in 4 banchi da 32MB con bordini neri indelebili.
Controller Adaptec Ultra Wide SCSI con bordino nero indelebile.
Hard Disk Ultra Wide SCSI da 4,3GB.

- * CD-ROM 24X Pioneer SCSI.
- Masterizzatore SCSI Philips con bordino nero indelebile.
- * Scheda video Matrox Millennium II con ben 8 MB di Windows RAM con bordino nero indelebile luccicante.
- * Scheda sonora Sound Blaster AWE64 con bordino nero indelebile luccicante.
- Modem fax/voice US Robotics Sportster 33.600.
- Floppy drive Sony.
- Monitor Sony da 15 pollici.
- Tastiera Mitsumi per Win 95.
- Mouse Microsoft 2.0A.
- Case ATX megatower.

Ventolone fantozziano a sei velocità alimentato da un trasformatore esterno (che rimane sempre acceso anche a computer spento) e posizionato nella parte anteriore del case al posto dello speaker.
Elastichini, nastri isolanti e pennarelloni colorati per decorare in modo simpatico l'interno del case.
Sistema operativo installato: Windows NT 4.0, DOS e Windows 95 in tre partizioni distinte

Vi ricordiamo che le voci asteriscate (*) indicano visivamente le "new entry" del mese.



BADA ENHANCING ZZAP!

Novità dal fronte dei siti BADA ENHANCED: innanzitutto, la pagina di riferimento è cambiata. Chi di voi ha messo un bollino sulla propria home page prima di quest'estate, è vivamente pregato di linkarlo all'url <http://www.xenia.it/zzap/bada> al posto del vecchio <http://www.xenia.it/bovabyte>, che probabilmente molto presto sarà destinato ad altri scopi. Vi ricordiamo che l'adesione al nostro programma di certificazione è del tutto gratuita, e le uniche limitazioni sono costituite dalle immagini porno (VM 18) e dai contenuti protetti da copyright. Vicino a quel genere di cose, il nostro bollino non lo vogliamo vedere. Come potete notare, poi, anche il bollino è cambiato: quello nuovo, ad opera del mitico Parrukka, raffigura una pecorella rotante. Prima di scaricare l'immagine, infine, leggetevi le FAQ presenti sulla stessa pagina: troverete tutti i passi da compiere per aggiungere il vostro sito all'elenco di quelli già certificati. Allora, correte numerosi: <http://www.xenia.it/zzap/bada>.

Un grandissimo successo internazionale!

SEDERINI D'AUTORE: LA PREMIAZIONE

Per la gioia dei vostri lucidi occhi, ecco i sederini più belli tra quelli pervenuti

Cari i nostri lettori abituali e occasionali, come promessovi sul numero estivo, abbiamo selezionato i più bei deretani inviati alla nostra attenzione e, sempre in questa sede, vi presentiamo in esclusiva mondiale e universale i vincitori. La scelta è stata ardua e tormentata, nonché sofferta, tante erano le grazie che si prospettavano al cospetto dei nostri occhi; è stata veramente una faticaccia, soprattutto tenere buono il Pastore che voleva già scandirsi le immagini per apportarvi il proprio contributo sotto forma di bollino "Pastor Approved" e conseguente pubblicazione su uno dei CD porno che si diverte a masterizzare per i suoi amichetti e compagni di merende. Altro non possiamo aggiungere, basta quindi con le ciance, e veniamo ai sederini di Bovabyte!

SEDERINO FEMMINILE DELL'ESTATE 1997

Primo classificato: L'anonimo Amighista
Nome della modella: non pervenuto (sigh! E manca il numero di telefono NdBovas)
Giudizio Sintetico: ottimo.
Giuria: Noi Bovas



Il tumulto delle passioni a poco a poco si placa nell'anima stanca del lungo vagare e dal cuore profondo sale l'invocazione alla pace, che è dono del Cielo. Al titanismo del prometeo risponde la reverenza verso il divino, la consapevolezza della piccolezza dell'uomo, il cui destino somiglia al vento. L'uomo scopre in sé la vestigia del divino, anche se non può conoscere direttamente l'Assoluto. In parole povere, proprio un bel culetto!

SEDERINO FEMMINILE PIU' ARTISTICO 1997

Primo Classificato: Matteo Ceccarini
Nome della modella: nemmeno questo, è pervenuto! Strasigh!!
Giudizio Sintetico: più che buono
Giuria: Dave



```
#include <stdio.h>void main(void)
{printf("\n"); for(;;) printf("In parole povere, proprio un bel culetto!\n");}
```

SEDERINO FEMMINILE PIU' SFRONTATO 1997

Primo Classificato: Andrea da Roma
Nome della modella: oh, morire che ne mettessero uno. Vabbé, tanto è la tipa del fotografo...
Giudizio Sintetico: buono
Giuria: Paolone



Il criterio del confronto è dunque assai utile per il calcolo numerico, se si sa calcolare il resto p-esimo della serie maggiorante. Si è infatti obbligati, in pratica, ad assumere come valore della somma A di una data serie, una somma parziale A(p); in questa, l'indice p deve essere scelto in modo che l'errore R(p) non superi un valore § (si legge bleah) prefissato. In parole povere, proprio un bel culetto!

SEDERONE FEMMINILE DELL'ESTATE MEGLIO COPRIRLO 1997

Primo Classificato: Peppino Ortigoni
Nome della Modella: non pervenuto, il telefono si però!
Giudizio sintetico: mmmmm, beelloooooo!!!
Giuria: Il Pastore



Non saranno di certo delle peecoreee, ma mi posso lo stesso accontentaaareeee!! Guardate che glutei subliiiiiiii, viene quasi spontaneo farci una bisteccaaaa, anzi nooo, meglio ancoooooaa, una bellissimo spezzatiiniiooooo... bellooooo, sbav sbav (SBONK! NdBovas). In parooole pooovereee, proprio due bei culeeeeeettiiiiiiiiiii!

NB: vi chiederete che fine abbia fatto la premiazione del sederino MASCHILE dell'estate... Ebbene, come previsto, è stata affidata al cestino redazionale. E da lì non è più uscita.



L'angolo del BADA ENHANCED-pensiero che dilaga
**TRASFORMA IL TUO CASE IN UN'OPERA D'ARTE CONTEMPORANEA
 IN FIBBRE OTTICHE DI MURANO**

Guardate cos'hanno da proporvi i Bovas stavolta! Edonismooooo!!!



L'altra sera, stavamo allegramente cincischiando nel canale #tgm di IRC, quando improvvisamente si sparse la voce che qualcuno, abituale frequentatore del canale di cui sopra, nonché inguaribile fan del Pastore e di tutto ciò che si possa adeguatamente pastorizzare, tutte le notti di luna piena vien colto da una strana mania: quella di trasformare i grigi e anonimi case dei computer in fantasmagorici, coloratissimi, anabolizzati CASE BADA ENHANCED. Così, indecisi se contattare o meno l'artista che ogni plenilunio rinnova questo allucinante miracolo, noi Bovas stabilimmo un metodo infallibile per determinare se fosse o meno il caso di chiamarlo alle 23.30: "se viene testa lo chiamiamo, in caso contrario lasciamo stare", e così,

affidata che fu la sorte a una monetina da 500 lire, il simpatico Roberto "H-Bes" Bessone fu improvvisamente estirpato dalle braccia di Morfeo (che, lo ricordiamo a tutti gl'ignorantoni, non è un fotomodello dalle tendenze omosex, bensì un amico di Pollon che si cura del sonno...). Ebbene, alla fine di tutto questo, e grazie anche alle bastonate che gli avevamo promesso qualora non ci fosse riuscito, il geniale H-Bes ci ha mandato a tempo di record queste infinite perle della sua artistica saggezza zen: ecco a voi, in esclusiva per BovaByte, le fasi principali della metamorfosi a cui ogni case che si rispetti sogna di essere sottoposto.



FASE 1: PREPARAZIONE PSICOLOGICA

Uscite sul balcone con il coperchio di un case saldamente tra le mani, e voltate le spalle a un albero qualsiasi. Mi raccomando, assumete anche un'espressione intelligente. Un ghigno satanico ma convinto dovrebbe mettervi nello stato d'animo adatto per affrontare tutti i passi successivi.



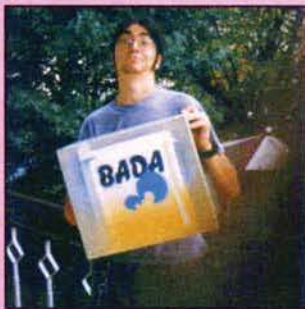
FASE 2: PREPARAZIONE GINNICA

Inclinate il coperchio di 30° rispetto alla linea di terra, in modo da rendere perfettamente visibile all'occhio dell'osservatore la cuccia del cane sul retro.



FASE 3: PREPARAZIONE SPIRITUALE

A questo punto posizionatevi esattamente sull'angolo del balcone: è d'uopo che si veda distintamente anche l'albero più vicino a quello di prima. Opzionale, il lampione da giardino vicino alla cuccia del cane.



FASE 4: PREPARAZIONE FOCALE

Offuscate lo sguardo dell'osservatore: dovrà infatti vedervi in maniera sfocata come indicato nella foto.



FASE 5: PAUSA PRANZO

Appoggiatevi saldamente alla ringhiera del balcone, sorridete alla vita e pensate che in quel momento, pochi metri sotto di voi, qualcuno sta ripulendo il giardino. Se poi la cosa si realizza, ancora meglio.



FASE 6: E' NATO UN CAPO-LAVORO POST MODERNO!

Ecco fatto! Il lavoro è completo, per la gioia del vostro computer e della vostra amata scrivania, che potrà finalmente ospitare un computer Bada Enhanced.

PS: se poi proprio volete saperne di più, collegatevi al sito <http://www.xenia.it/bovabyte>

L'angolo del Pastore
UNA FINESTRA DI INTERNET SULLA PASTORMANIA DILAGANTE

<http://www.geocities.com/Area51/Lair/3919>

***caricatura pastore nel titolo e foto WEBPAST.jpg nel box



Inutile cercare di nascondere, parafrasando Marco Auletta potremmo dire che il Pastore rulla dappertutto, e la pastormania dilaga anche in Rete. Guardate infatti un po' qua cosa vi riserva il sito <http://www.geocities.com/Area51/Lair/3919>... Nientepopodimeno che **IL SITO NON UFFICIALE DEL PASTORE!!!** Incredibile, proprio come le attrici e le rockstar!!! A questo indirizzo potrete trovare notizie sul beneamato mentecatto redazionale, un intero album fotografico, tracce inconfutabili dell'influenza del 'nostro' sui mercati internazionali, una chat line e solo il destino potrà svelarci cosa ci aspetterà in futuro. Dategli un'occhiata...



Seguendo l'imponderabile, irrestingibile, infrangibile regola del turn over, ecco qua il vostro romanaccio redazionale preferito (anche perché l'unico...) pronto a curare quest'angolino tanto caro a tutti voi. E mentre Raffo marcia e batte il passo sulla "pista de foco" viterbese, noi ingrassiamo crapulenti con questa allegra scorpacciata di titoli consolosi.

Duspa

FORMULA 1 '97 per PSX



Atteso febbrilmente da tutto l'universo videoludico, il seguito del tanto acclamato gioco di corse arcade della Psognosys arriva finalmente su Playstation e purtroppo si rivela una mezza "sola" (fregatura per chi non abita nei pressi della capitale).

La recensione della conversione per PC, affidata sulle pagine di TGM al prode Nikazzi, aveva suscitato un vespaio di polemiche perché troppo benevola. La mia su CM provocherà un terremoto perché troppo cattiva. Ma si sa, il mondo è fatto a scale, c'è chi le scende e chi ci rotola sul sedere.



Il dramma fondamentale è che F1 '97 non ha perso quella sua connotazione di "giochino". E' vero, sono stati corretti i banchi, è stato aggiornato il database piloti (manca sempre quel simpaticone di Villeneuve che pur di non cedere i diritti del proprio nome si farebbe tingere i capelli da Chicago, il parrucchiere delle dive e dei reietti...), è stata aggiunta un po' di spettacolarità negli incidenti, un pizzico di alta risoluzione, ma la programmazione proprio non sembra essere il massimo, specie per quanto concerne il gioco a due. Per non parlare della nuova visuale da dentro l'abitacolo: il pilota ha due braccine ridicole e ogni volta che gira lo sterzo si ha l'impressione che sotto lo sforzo gli cedano di schianto. Insomma, ci vuole qualcosa in più, specie se si butta un occhio sui titoli annunciati per Playstation.

LAST BRONX per SATURN



Per la serie "Arrivano i Tamarrotchi", i teneri tamarri virtuali (gli dovete dare la cala rosa, il coltellino, gli rasate i capelli e li dovete accompagnare allo Space il sabato pomeriggio...) eccovi un bel gioco di botte. Su console i titoli di questo genere sono decine ed è molto difficile emergere dalla marmaglia. Permettetemi una divagazione a tema. Ma perché su PC ancora non esiste un picchiaduro 3D degno di portare questo nomignolo? Ora che abbiamo gli acceleratori grafici non credo che sarebbe improponibile, o no? Comunque, tornando a Last Bronx vi segnalo la presenza di armi varie con cui distruggersi le ossa, una decina di personaggi abbastanza ben caratterizzati, fondali in vero 3D, alta risoluzione (per quanto su un Saturn possa esistere una...) e una serie di altre caratteristiche che ora non mi vengono in mente, nemmeno se mi metto a fissare l'angolo della stanza in alto a destra.



HERCULES per PSX

Come tutte le persone sane di mente ben sanno, la Disney è famosa in tutto il mondo per le avventure di una famiglia di ratti. Non è che con simili credenziali ci si presenti poi così bene, specialmente quando il pubblico cui ci si rivolge è composto per lo più da bambini in età ormai di autoerotismo. Il pericolo di scatenare tempeste psicosessuali è in quei casi elevatissimo e le larvate allusioni a topi e tope non sono certo le più indicate. Comunque, come ormai è abituata a fare da secoli, la casa del vecchio Walt più o meno ogni anno ci regala un nuovo cartone animato. In epoca multimediale-interattiva-realtà virtuale-internet-mannaggia-aipeodofilicheintasanolarete non poteva mancare la versione videoludica della pellicola cinematografica. Il gioco in questione è dedicato al primo anabolizzato della



storia: Ercole. Si tratta di un platform fatto molto bene, con un'ottima grafica e altrettanto belle animazioni. La giocabilità è elevata e le situazioni sono varie e interessanti. Peccato che con un Playstation si possano fare un sacco di cose più interessanti, come per esempio frustare una ragazza seminuda con i cavi dei joypad...



FRANKENSTEIN per SATURN

L'angolo della poesia arriva a gran richiesta anche sul Consolemania Corner: "in un mondo di mostri se siete normali i mostri siete voi". E con questo abbiamo chiuso la rassegna di mediocrità che ormai



da mesi non molla la presa. Di questo gioco è meglio che non sappiate nulla, date retta al vecchio Duspa. Bye.

MARVEL SUPER HEROES per SATURN

Altro giochino alla "se te pio te rovino" dedicato alla macchina della Sega. In questo caso si tratta di un picchiaduro in due dimensioni avente come protagonisti quei buffoni in calzamaglia che tanto appassionano il bambino Mao. Solite mosse, solite combo, solite prese e solite proiezioni. In realtà il gioco non è affatto male e sembrerebbe anche divertente.



Dico sembrerebbe perché Marco non fa avvicinare nessuno al pad e pertanto bisogna accontentarsi delle smorfie prodotte dal volto coriaceo del succitato elemento. Ma dato che il suo viso è sempre impassibile, praticamente una maschera di terrore, l'unica conclusione cui si può arrivare è che il gioco è un gioco.

THE LOST WORLD per PSX

Un gioco di cui nessuno sentiva il bisogno è questo splendido tie in tratto dall'omonima ciofeca cinematografica. Il vecchio Steven stavolta ha topato e anche se il film sarà campione di incassi, sembra aver pesantemente deluso le aspettative di grandi e piccini. I dinosauri hanno fatto il loro tempo, adesso vogliamo le aliene nude, calde e vogliose. Certo il dramma sarà quello di capire da che parte si guardano...



Per quanto concerne il gioco sappiate che è un fottutissimo platform in cui manovrerete un piccolo e ridicolo rettile, alternandolo con un mentecatto dalle fattezze umane. Il gioco sfrutta un motore che tenta di simulare il 3D e non lo fa nemmeno tanto male. La grafica ce l'avete sotto gli occhi e il sonoro non passerà certo alla storia.

GHOST IN THE SHELL per PSX

Tratto dall'omonimo fumetto (almeno credo) è il gioco dei ragni e dei granchi meccanici. In altre parole manovrerete degli schifosissimi robot dall'aspetto quantomeno ripugnante, arrampicandovi da tutte le parti e sparacchiando sui nemici basiti da tanta agilità. Il gioco è divertente quasi quanto il Prisco che va in moto e



sembra ben programmato. La visuale in soggettiva regala attimi di grande coinvolgimento e la frenesia e la caoticità dell'azione non vi lasceranno mai un momento di tregua. Come a dire che è sconsigliato ai deboli di cuore o a chiunque non metabolizzi prima delle undici e mezzo del mattino, un po' come nel caso del succitato ninja redazionale.

KICK OFF 97 per PSX

Questa versione del celebre gioco di calcio della Anco non fa altro che avvalorare la tesi secondo la quale da quando quel panzone di Dino Dini ha mollato la software house, quest'ultima è inevitabilmente condannata al pubblico ludibrio. Su Playstation esistono dei capolavori di indiscutibile spessore e pertanto un gioco di calcio senza infamia e senza lode non ha motivo di esistere. E poi sono un



dannatissimo fan di ISS Pro, per non parlare della Maggica Roma che darà molti dispiaceri sia ai poveri ragazzotti bianconeri che a quel cagnotto nerazzurro del Bossetti... (i comparì della banda "retropassaggio Bogarde" e "se non vinciamo la colpa non può essere nostra" meglio lasciarli perdere a fondo classifica. NdMax).

BROKEN SWORD 2 per Saturn

La conversione della celebre avventura grafica è pressoché perfetta e nemmeno un patito come il Simonetti potrebbe accorgersi delle minime differenze. Grande atmosfera, notevole giocabilità, grafica e sonoro spettacolari sono le carte vincenti in mano ai Revolution. Se devo dare un parere per-



sonale vi confesso che le avventure grafiche non le reggo proprio più e nemmeno l'attesissimo terzo capitolo della saga dell'isola della scimmia mi ha provocato più di un leggero brivido. Di terrore...

MASS DESTRUCTION per PSX



Chi ha giocato con l'originale per Saturn ancora deve riprendersi. Chi non l'ha fatto non si è mai ripreso. Scherzi e idiozie a parte, questa conversione



sembra abbastanza interessante e tecnicamente ben fatta. Veloce quanto Raffa che scappa inseguito da Alex, fluido quanto il Nikazzi che suda, giocabile quanto il Mao con una palla tra i piedi e longevo quanto il sottoscritto (ahimè tra pochi giorni entro negli -enta e divento un ometto a tutti gli effetti...). Insomma, se vi piacciono i carri armati, se vi piacciono gli sprite piccoli piccoli che vanno negli occhi, questo potrebbe essere lo sparovunque per voi e per la vostra grassa Playstation. Occhio alle gocce di Nutella, però...

DISCWORLD 2 per SATURN

Della splendida avventura ambientata nel mondo disco dovrete ormai sapere tutto, per cui vi ricordo solamente che si tratta di un buon titolo, convertito in maniera più che decente. Quello che mi chiedo sempre è il senso di certe conversioni. PC e console hanno target diversi e generi di prodotti diversi, e poi si sa che in ogni casa ormai c'è un personal e una stazione di gioco. Polemiche a parte veniamo un attimo alla trama del gioco: Claudio Cecchetto, sempre alla ricerca di giovani talenti, si imbatte per puro caso in un complesso di sfigati che suonano in un locale di Trezzano. Il Boss e i suoi Cagnotti, questo il nome del celebre gruppo rock, è capitanato da un personaggio di indubbio carisma e dalla voce inimitabile. Immediata la scrittura per i cinque ragazzotti di provincia che soltanto un mese dopo si ritrovano in vetta alle classifiche e vengono ospitati persino al Maurizio Rosvaldo Show. In occasione di questa presenza, viene provocato da ignoti un black out totale e quando la luce torna sul palco, il Boss è in terra tutto sudato e gli manca pure un rene. Da qui si snoda la vicenda che porterà il nostro eroe in giro per decine di locazioni differenti, alla ricerca del prezioso organo. Man mano che il tempo passa lo sprite principale si imbruttisce sempre di più e subisce una sorta di avvolgimento. Sta a voi evitare l'incarnamento del medesimo e a risolvere gli incredibili enigmi presenti. Particolarissima la sezione in cui uno dei cagnotti passa intere notti a buttare giù una decina di kapp...



CHARON

K'LHANNA

PRA'MIN

PER ASSASSIN

IN UNO SCENARIO CARATTERIZZATO DA SEQUENZE MOZZAFIATO E COLPI DI SCENA DOVRETE CALARVI NEL RUOLO DI PERFECT ASSASSIN - UNA FORMA DI VITA IN PARTE UMANA E IN PARTE MACCHINA - CON CAPACITA' E POTERI STRAORDINARI. A VOI E' STATO AFFIDATO IL COMPITO DEFINITIVO: SALVARE L'UNIVERSO DA UN IMMINENTE DISASTRO.

SCOPRIRETE ALLORA CHE NON STATE COMBATTENDO SOLTANTO CONTRO UNA RAZZA ALIENA BENSÌ CON FORZE ESTREMAMENTE PIU' POTENTI E PERICOLOSE... MA CHI SONO E PERCHE'?



GROLIER INTERACTIVE



IL PUNTO DOVE REALTA' E DISTRUZIONE



GROLIER INTERACTIVE PR
UNA PRODUZ
CREATA DA KEV WALKER SVILUPP
CON CHARON NELLA PART

ARCHON

ROCHAN

DAH'MON TARG

CADARIO

PERFECT ASSASSIN



- TRAMA DI ALTISSIMA QUALITA'
- AMBIENTE DI GIOCO IMMENSO ED ACCURATO IN 3D
- CARATTERISTICHE CLASSICHE DEI GIOCHI DI AVVENTURA
- INTELLIGENZA ARTIFICIALE ESTREMAMENTE REALISTICA

TOTALE ENTRANO IN COLLISIONE

smau
'97
 34ª EDIZIONE
 2-6 OTTOBRE '97
 VI ASPETTIAMO AL
 PAD. 11
 STAND D 07

Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
 Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltastl.it/software&co/>

PRESENTA PERFECT ASSASSIN
 VERITAS

DA SYNTHETIC DIMENSIONS
 PERFECT ASSASSIN

PC CD-ROM
 COMPLETAMENTE IN ITALIANO



VIDEO NOVITA'

La Polygram per questo numero ci propone due prodotti completamente diversi tra loro. Iniziamo parlando della terza videocassetta dedicata ai BoyZone in cui troverete interviste, video famosi e inediti, ma soprattutto il clip di "Picture of You", il nuovo singolo incluso nella colonna sonora dell'imminente film interpretato da Mr. Bean. La seconda novità riguarda invece i Marlene Kuntz, gruppo cult italiano che presenterà questo loro primo home video al Salone di Torino il 18 ottobre. Novante minuti di concerto inframezzati dai racconti dei componenti della band, per conoscere meglio questa nuova promessa musicale nostrana.

Roberta Zampieri



THE Music machine

FBS' TO THE GROOVE

THUNDERDOME IN ITALY - 7/9/97
Number One - Cortefranca (BS)

Eh sì, qualche volta anche qui in Italia capita che qualcuno salti fuori con idee azzeccate: è il caso di manifestazioni prese pari pari dagli ineguagliabili Rave nordeuropei (leggasi Olanda e Germania) e che riescono a ricreare in parte, se non completamente, tutto ciò che quelli come me hanno imparato ad apprezzare in Svizzera e negli altri paesi meno bigotti del nostro dove eventi del genere non sono rari. In quello che ormai viene definito il "tempio nord italiano dell'Hardcore", il Number One di Cortefranca (BS), si è svolta la prima versione italiana della manifestazione Hardcore per eccellenza: il Thunderdome, dodici ore filate di musica ad alta velocità mixata e definita dai migliori DJ del mondo. Tre sale gremitte dalle tre di pomeriggio della domenica fino alla mattina del lunedì, qualcosa come 10.000 persone scatenate che

certainemente il giorno successivo saranno andate a lavorare sulla sedia a rotelle, almeno a giudicare dai picchi a 200 Bpm da cui non ho saputo astenermi (non sia mai!). Ma andiamo un po' nello specifico, parlavamo poc'anzi delle tre sale: la 1° è stata battezzata Old School e in effetti le mitiche "Paolo ti piace la house?" e "AEIOU" degli Stunned Guys (grandiosa!) solo qui potevano essere ascoltate senza variazioni o cambiamenti dovute alla nuova tendenza: insomma un ritorno ai ritmi della vecchia Hardcore, molto meno commerciale di adesso (fortunatamente ancora lontana dal diventare un fenomeno di massa!). La 2° sala era invece l'originale Thunderdome Floor, con DJ del calibro di Gizmo, Dark Raver, Buzz Fuzz (mezzo stampato, ha avuto il coraggio di chiedermi una birra in cambio di un paio di panini e poi iniziare a fare trance per 5 minuti buoni prima di accorgersi di essere nella sala Hardcore, Davvero un mito!), Digital Boy, Randy e l'immacabile Claudio Lancinhouse che qui al Number gioca in casa. Tra l'altro, sempre nella sala 2, si sono avuti parecchi spettacoli live: McRage, il Dreamteam, The Destroyer (Amighista contro... un saluto se mai mi leggesse) e soprattutto i Rotterdam Terror Corps, premiati nel '95 proprio per il loro exploit che già avevo avuto modo di vedere all'Evolution 4 di Zurigo. Per finire nella sala 3, Techno Trance Floor (all'aperto), si sono succeduti Giorgio Martini (resident trance) e Cirillo, anche se la vita di questa sala non è andata al di là delle dieci di sera, un fatto a dir poco sconcertante, soprattutto pensando che verso la mezzanotte anche Dano ha voluto esibirsi e, senza esagerare, eravamo solo in tre a gustarci la sua dimostrazione... Insomma, per farla breve: in Italia sono convinto che mai prima d'ora si fosse visto un "Rave" di virgolette le ho messe apposta) del genere; se siete venuti a questo Thunderdome certamente ve lo ricorderete per un pezzo, se non l'avete fatto siete sempre in tempo per la manifestazione dell'anno prossimo, e visto il successo che ha avuto gli organizzatori sarebbero proprio sciocchi a non rifarlo! Continuate così che qualcosa si sta muovendo! Netherland Rulz!!!

FBS

SOUNDGARDEN PREVIEW

I Soundgarden sono stati sicuramente uno dei più grandi gruppi nella storia del grunge e i loro 20 milioni di dischi venduti in tutto il mondo hanno sicuramente contribuito a diffondere il sound di Seattle ai pari di altri grandi nomi quali Nirvana e Pearl Jam. All'inizio di quest'anno però i loro fans sono stati sorpresi dall'annuncio dello scioglimento del gruppo. In effetti voci riguardanti una crisi avevano cominciato a circolare già due mesi prima, quando il gruppo aveva annunciato che non avrebbe fatto nessun tour estivo (cosa che non succedeva dal 1988) per lavorare in studio su nuovo materiale. Ora, cinque mesi dopo la loro rottura, i Soundgarden rilasceranno il 4 novembre il loro primo greatest hits, *A-Sides*, che includerà inoltre l'inedito "Bleed Together" del 1996, periodo in cui uscì l'LP *Down on the Upside*. La collezione di singoli della grunge/metal

band spazierà da "Nothing To Say", tratto dal loro primo EP *Screaming Life* edito nel '87, a "Blow Up The Outside World", dal loro ultimo album *Down on the Upside*. Inoltre nel disco ci saranno canzoni risalenti al loro vero debutto discografico con la A&M Records avvenuto nell'89, *Louder Than Love*, da cui sono tratte "Hands All Over", "Loud Love" e "Get on the Snake" così come troveremo brani dell'album del '91 *Badmotorfinger* come "Jesus Christ Pose", "Outshined" e "Rusty Cage". Il 1994, il periodo più fruttuoso della band, è rappresentato da quattro brani estrapolati da *Superunknown*: "Day I Tried to Live", "Spoonman", "Fall On Black Days", e anche il mega-hit "Black Hole Sun". *Down on the Upside* è l'altro



LP del '94 da cui saranno tratti quattro pezzi: "Pretty Noose", "Burden In My Hand", "Blow Up The Outside World" and "Ty Cobb". Infine una testimonianza dei primi anni della band alla SST records è il brano "Flower" dall'album del '88 *Ultramega OK*.

Nicola Rosa

SPAZIO LIVE

U2 - 20/9/97 Reggio Emilia

Un "popolo" di fan che saluta i propri beniamini mentre questi sorvolano l'area del concerto in aereo è tutta gente che in un certo senso andrebbe premiata. Gli U2 devono averlo capito, tant'è che sabato 20 settembre ci hanno regalato (si fa per dire, l'ingresso era un vero furto a 60mila lire) una serata veramente spettacolare. Di questa serata ne hanno già parlato tutti: il concerto con spettatori paganti più grande della storia, centocinquanta mila persone e così via. Quello che però non si può leggere dai giornali (e quindi paradossalmente nemmeno in questo pezzo) è l'affetto che quei centocinquanta mila hanno tributato a Bono, Edge, Clayton e Mullen e soprattutto quello che i quattro hanno trasmesso sotto forma di musica e immagini. Dal punto di vista del repertorio, niente da ridire, eccetto forse l'inclusione di Mofò (brano d'apertura accompagnato da una sconvolgente prova di forza del megascreen e dell'impianto di luci) e di Miami (pezzo che invece è stato usato per la solita "danzatina" con la ragazza estratta dal pubblico), che a mio avviso sono davvero troppo lontani dall'immagine che abbiamo oggi degli U2. I brani scelti per la serata hanno ripercorso tutta la carriera dei quattro Dublinesi: sin dall'inizio I Will Follow ha fatto capire che "ce ne sarebbe stato per tutti", tant'è che si sono sentite anche Pride, Where the Streets Have No Name e New Year's Day. Il repertorio ha spaziato poi coprendo bene o male tutti i dischi (tranne forse October), sempre supportato dallo spettacolare e ciclopico megascreen (alto una ventina di metri e largo più o meno una sessantina - in assoluto lo schermo attivo più grande del mondo) che proponeva di volta in volta immagini bizzarre, riprese del palco (spettacolare il primissimo piano di Bono) e filmati vari. Di tanto in tanto poi alcuni riflettori sparavano fasci di luce diretti verso il cielo - insomma, un palco che era un'americanata ancora più delle americanate giganti che si possono vedere, per dire, a Las Vegas. Luci e effetti a parte, Bono e soci hanno offerto una performance coinvolgente, interessante e ricca - nella prima parte del concerto Bono sembrava avesse poca voce (la sua è probabilmente una delle più belle del panorama musicale attuale) o si volesse risparmiare, mentre nella seconda ha finalmente dato libero sfogo alle sue indiscusse doti vocali. Insomma, una grandissima e indimenticabile serata... A quando la prossima?

MA PRODIGY - 18/9/97 Forum - Milano

Per chi non conoscesse i Prodigy (uno dei gruppi protagonisti della colonna sonora del recente *Wipeout 2097* insieme ai Chemical Brothers e ai Daft Punk) sarebbe impossibile trovare degli aggettivi capaci di descriverli appieno, una cosa è certa: di sicuro non sono un gruppo che riesce passare inosservato. Ciò che si sa è che ogni loro apparizione si trova al centro della polemica, vuoi per il modo di esibirsi del quartetto vuoi per il look "anomalo" adottato dal vocalista Keith Flint, un vero fuori di testa, almeno sul palco. La loro musica nasce dal desiderio di fondere i ritmi più irruenti della techno con



l'energia che solo un certo tipo di rock può esprimere. Ed è proprio quello che hanno dimostrato al loro concerto: una miscela esplosiva di generi, dal rock al rap, dal jungle alla più pura techno, che ha contribuito ad unire persone apparentemente facenti parte di aree musicali differenti, da giovanissimi accompagnati dai genitori ad attempati quarantenni. Nonostante vi siano stati diversi problemi con il pass stampa e io sia stato costretto a sborsare i soldi per il biglietto, l'impatto con il Forum è stato grandioso con 20000 persone accaldate davanti al palco che, a onor del vero, come grandezza aveva molto da invidiare a quello di un normalissimo concerto di Gianni Morandi (inizio a pensare che tu ci sia stato... NdFBS)(Sì, e mi è anche piaciuto! NdMK1)(Beh, che resti fra noi... NdFBS). Fortunatamente tutto questo è passato in secondo piano dopo le prime note del pezzo d'apertura: Smack my Bitch Up, per poi scivolare verso Breathe, Firestarter, senza dimenticare di attingere dal recente passato pezzi come Poison o Their Law. Grandi sonorità ed una miscela di suoni/luci hanno saputo coinvolgere il pubblico, molto reattivo soprattutto nei confronti delle scosse di Maxim, altro vocalista del gruppo (il cantante di colore che salta subito all'occhio nel video di Breathe). Stupenda, a parer mio, l'esecuzione di Firestarter con l'appoggio della chitarra elettrica suonata live da Gizz Butt, una cavalletta dai capelli blu che appare normalmente solo in queste occasioni. Alla fine nessun bis (a dir la verità nessuno ha avuto il coraggio di chiederme ancora) per un concerto che per poco meno di un'ora e mezzo ci ha dato un antipasto di quelle che saranno le sonorità del prossimo millennio, e questo a dispetto di quelli che definiscono il tipo di musica dei Prodigy qualcosa di "commerciale".

FBS & MK1

LE RECENSIONI

JOE COCKER - ACROSS FROM MIDNIGHT (EMI)

Tanto atteso, arriva finalmente il nuovo album da studio del leggendario Joe Cocker, un album di grande stile, infarcito di atmosfere tra il blues, il soft rock e il romantico, e arricchito da una gustosa cover e da un paio di singoli di grande interesse. La cover è ovviamente la famosissima "Could You Be Loved" di Bob Marley, che Cocker interpreta a modo suo lasciando la voce principale al coro femminile, e riservando per sé la risposta. Come ci fa capire lo stesso Cocker, "negli arrangiamenti mi piace mettere qualcosa di mio anziché fare semplicemente la copia di qualcosa che appartiene a un altro musicista". I due singoli sono l'ormai noto "N'Oubliez Jamais", e soprattutto "That's All I Need to Know", un brano scritto da Eras Ramazzotti. A proposito di questa collaborazione, Joe Cocker ha dichiarato: "Mi ha lusingato ricevere questa piccola melodia che lui canticchiava in italiano. È un pezzo molto speciale dell'album." L'uscita dell'LP verrà seguita da un massiccio tour europeo che interesserà parecchie nazioni, con quaranta date nella sola Germania. A completare il panorama di Across from Midnight abbiamo un'altra cover, stavolta degli Squeeze, ovvero la bella "Loving You Tonight": Cocker non è nuovo a rivisitazioni degli Squeeze, un cui brano, "Tempted by the Fruit of Another", aveva già interpretato alcuni anni fa. Tutto sommato piacevole, ottimamente arrangiato ed intrigante, questo è un album che non deluderà gli appassionati di Joe Cocker, e risulterà particolarmente adatto ad espandere la platea di un artista cui bisogna riconoscere il merito, senza dubbio, di essere sopravvissuto per tre decenni nel mondo della musica internazionale senza mai soffermarsi a guardare indietro ai suoi trionfi passati.

JP OASIS - BE HERE NOW (Sony)

Che gli Oasis siano così antipatici (almeno secondo la mia opinione) come persone depongono nettamente a favore della loro musica: come è possibile che delle persone così indisponenti abbiano così tanto successo? Risposta: incidono degli ottimi dischi, con melodie trascinanti e arrangiamenti molto vivaci. Il loro ultimo Be Here Now, uscito sull'onda del successo generato dapprima con Definitely Maybe e il geniale - sia come disco sia come titolo - What's the Story (Morning Glory)?, è senza dubbio un disco particolare: prima di tutto rappresenta una progressione qualitativa non indifferente - non è certo quello che What's the Story? era in confronto a Definitely Maybe, ma poco ci manca. Inoltre, penso sia uno dei pochissimi dischi degli ultimi anni di questo genere a non contenere il classico e fino a ora inevitabile "pezzo lento": in tutto il disco il ritmo è sempre molto allegro e sostenuto (tranne forse che in Magic Pie, che almeno non è la classica canzone d'amore - non che mi facciano schifo). Devo ammettere comunque che al primo ascolto non mi aveva molto convinto: a causa del suono comunque poco pulito tipico degli Oasis e di un impianto di riproduzione redazionale non esattamente eccellente, ero riuscito a cavare dal disco solo una sensazione di fastidio generalizzato, sensazione che ho completamente cancellato assordando i miei vicini di casa mettendo sotto sforzo il mio stereo. Un'altra cosa particolare di questo disco ("particolare" nel senso di "molto positiva") è che non ho trovato le classiche "tracce deboli", ovvero canzoni buttate dentro apparentemente per fare numero o che comunque non convincono che dopo il centesimo ascolto. Be Here Now è una carrellata di energia e vivacità, dalla quasi rumorosa My Big Mouth alla rivitalizzante I Hope, I Think, I Know. L'unica cosa che non mi è veramente piaciuta è una frase particolarmente stonata suonata con un flauto in Be Here Now (la title track) che a mio parere è veramente orribile. Detto questo, detto tutto: Be Here Now è proprio tutto quello che avremmo potuto aspettarci dagli Oasis. E scusate se è poco.

SHAGGY - MIDNITE LOVER (Virgin)

Insostituibile questo ultimo album del giamaicano ex-marine Orville Richard Burrell, in arte Shaggy (nomignolo attribuitogli per via dei capelli, che ricordavano un cane a pelo lungo: shaggy dog, per l'appunto), tutto da ballare, sorridente per l'incontenibile simpatia che ispira il meritatamente noto Mr. Boombastic. Tutta la musica "nera" - dal reggae, al rap, al R&B - è qui degnamente rappresentata e sapientemente mescolata. Il mio pezzo preferito è "Mission" che si impone per

originalità sulla pur divertente e sexy "Midnite Lover". Vi segnaliamo inoltre "My Dream", scelta per la colonna sonora del film "Speed 2" e le cover "Piece of My Heart", già celebre per l'interpretazione di Janis Joplin, e "Thank You Lord", toccante e trascinante versione di un pezzo dell'indimenticabile Bob Marley.

CRISTIANA BACKSTREET BOYS - BACKSTREET'S BACK (Virgin)

"I Backstreet Boys sono tornati" e ci tengono talmente tanto a farcelo sapere, da decidere di intitolare così il loro nuovo album. Eliminata la temibile concorrenza dei discioliti Take That e dopo aver riscosso grande successo in Canada e in Europa con il loro primo lavoro, i cinque statunitensi sono ora pronti per partire alla conquista del mondo intero. In questo LP troviamo perciò undici brani da ballare o sulle cui note fantasticare, pezzi che faranno cadere in visibilibio le scatenate fan del gruppo mentre il primo singolo dell'album viene da tempo abbondantemente proposto dalle radio. Nulla di nuovo sotto il sole, è vero, ma i nostri baldi giovanotti vantano doti vocali non indifferenti, grande professionalità e indubbia presenza scenica. Per amanti del genere "leggero" e sognanti teen ager.

ROBERTA ZAMPIERI GENESIS - CALLING ALL STATIONS (Virgin)

Sopravvissuti agli abbandoni dei loro leader votati a sfolgoranti carriere solistiche, Tony Banks e Mike Rutheford hanno tenuto duro e, scelto un nuovo cantante, Ray Wilson, che ha le caratteristiche vocali simili a quelle di Peter Gabriel, hanno deciso per un ritorno alle radici e stomato il loro 18° LP. I Genesis non hanno mai seguito alcuna moda e non ritengono di aver mai fatto un album definitivo, nonostante successi clamorosi come quello di "Invisible Touch". Lasciate, quindi, le atmosfere solari del simpatico Phil Collins, dichiarano di aver composto per "Calling All Stations" una musica più dura, basata su strutture musicali più estese. La title track è effettivamente un pezzo di grande effetto che non può non far presa. Il resto, francamente, mi lascia indifferente. A voi l'ardua sentenza!

CRISTIANA JUPITER - TOMB RAIDER (Hitland)

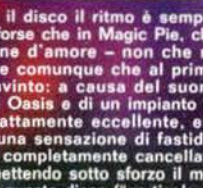
Lara Croft, eletta ormai a simbolo femminile virtuale per eccellenza, protagonista d'innumerabili copertine (e non solo delle riviste informatiche), vive ormai un ruolo di assoluta prima stella nel mondo dei videogiochi. Il fenomeno Lara è andato probabilmente ben oltre le più rosee aspettative dei suoi creatori, finendo per apparire persino nei concerti degli U2 (non in quello di Reggio Emilia comunque). Ovviamente ci si doveva aspettare una qualche sorta di remix da discoteca e fortunatamente in questo caso la bellissima colonna sonora del gioco non è finita nelle mani di qualche DJ in cerca di facile successo. Jupiter, autore del brano in questione, ha saputo sapientemente mixare la stupenda melodia di Tomb Raider, trasformandola in un ottimo brano dance, decisamente meno commerciale di quanto si potrebbe supporre a un primo ascolto. Indubbiamente questo rappresenta un altro passo positivo della musica da discoteca italiana, che finalmente sta incominciando a elevarsi, dopo un periodo non troppo felice. Su questo singolo inoltre trova posto "1st Step", che altro non è se un brano piuttosto convenzionale che di Tomb Raider utilizza solo gli strumenti. Prendetelo come bonus.

TMB WYCLEF JEAN - THE CARNIVAL (Columbia)

Premetto che in materia hip hop non sono una cima e aggiungo sibillino che non amo molto il fenomeno Fugees, nonostante l'incredibile successo che ha portato 80.000 fans al loro concerto di Port-au-prince (Haiti). A causa di queste premesse mi sembrava impresa ardua la recensione di un disco di Wyclef Jean, mente del gruppo sopraccitato nonché artista hip hop affermato. Alla fine però ce l'ho fatta, nonostante i ventiquattro brani contenuti in questo "The Carnival". Musica rap e poesia metropolitana si fondono a classici disco in "We Trying To Stay Alive": primo singolo dell'album, influenze calipso, francese creolo, scratchate urbane, fanno di questo lavoro hip hop un disco coinvolgente, specie se si ama il genere. Avvalora questo mio giudizio l'architettura dell'opera, in cui si succedono canzoni a brevi intermezzi colmi di voci, canti e oniriche atmosfere che introducono al rap. E poi ci sono artisti famosi,

come la cantante latina Celia Cruz, solista in "Guantanamo", un remake davvero singolare. Ci sono anche alcuni componenti della New York Philharmonic Orchestra, diretti dal nostro rapper in "Gone 'Til November". Se il ritmo delle strade vi esalta ed amate il romanticismo di una grande festa sull'isola di Haiti...fateci un pensiero.

ME



TGM IN DISCOTECA

Lasciato ormai definitivamente alle spalle il periodo estivo il mercato discografico "dance" riprende piano piano il suo consueto ritmo. Questo mese iniziamo con quello che molto probabilmente sarà uno fra i più grossi successi di questo autunno ovvero Aqua con Barbie Girl, sound e ritornello di facile presa per un brano che ci farà ballare a lungo. Jam & Spoon dopo Kaleidoscope Skies (di cui è già da tempo disponibile anche il remix) tornano con El Balle, pezzo caratterizzato da melodie latine insolite ma non nuove per il duo tedesco. Livin' Joy ci presenta invece Deep in You, carino ma sicuramente non all'altezza dei precedenti suoi successi (da segnalare comunque sullo stesso cd single anche il remix di Junior Vasquez di Don't Stop Movin'). Consigliatissimo, anche solamente per la copertina, il singolo di Chase, Stay with Me, palese "follow up" del precedente tormentone Obsession. Niente male Sunchyme del nuovo arrivato Darlo G che propone una canzone orecchiabile e con sonorità che in alcuni momenti possono ricordare le produzioni di DJ QuickSilver, ma che comunque va premiata per la sua discreta originalità. Balleremo a lungo anche il nuovo lavoro di Mulu che con PussyCat offre un pezzo house di un certo livello anche se parecchio commerciale. Per la serie: "a volte ritornano" riecco i Le Click, che dopo il fortunato Tonight is the Night dell'estate 1994, si ripresentano con Call Me: peccato però che la musica dal 1994 ad oggi sia cambiata notevolmente! Piuttosto simile a un vecchio brano di Mystic Ego è Disco Blu (no more, baby), che è a mio avviso ripetitivo e poco innovativo. Bello, anche se non piacerà molto a chi ama cose più melodiche, il nuovo dei RUN-D.M.C., It's Like That. In conclusione per i nostalgici dei successi estivi arrivano i remix di Simone Jay con Wanna Be Like a Man e quello di Skuba con Belo Horizonti. Alla prossima!

Lorenzo Nutini

I CONCERTI a cura di Roberta Sampieri

MEGADETH

14/10 Milano - Forum
15/10 Roma - PalaEUR
Per informazioni: Rock & Dogs
(Tel. 055/686445)

TIMORIA

10/10 Biella - Babylon
16/10 Codavilla di Pavia - Thunder Road
17/10 Modena - Vox Club
24/10 Cesena - Vidia Club
25/10 Firenze - Tenax
31/10 Montichiari (BS) - Palazzetto

LYNYRD SKYNYRD + BRUCE DICKINSON

16/10 Milano Palaconcerti Aquatica
RICKIE LEE JONES

19/10 Milano - Rolling Stone

WHITESNAKE

23/10 Milano - Palaconcerti Aquatica

JEWEL

4/11 Milano - Zelig

Per informazioni: Barley Arts

(Tel. 02/76009400)

RADIONEAD

28/10 Milano

30/10 Firenze

Per informazioni: Milano Concerti

(Tel. 02/48702726)

SUPERGRASS

5/11 Roma

6/11 Milano

7/11 Firenze

8/11 Modena

Per informazioni: Rock Alliance

(Tel. 0434/20655)

853 - OTTO OTTO TOUR '97

1/11 Livorno

2/11 Bassano d/Grappa

4/11 Firenze

6/11 Pescara

7/11 Perugia

8/11 Pesaro

10/11 Pavia

Per informazioni: Trident Agency

(Tel. 02/760851)

BLUVERTIGO

25/10 Madone (BG) - Motion

30/10 Milano - Rainbow

MASSIMO VOLUME

22/10 Massacina (MS) - Baraonda

PITCH

25/10 Pilzone d'Iseo (BS) - Hexo

Per informazioni: EsseMusica

(Tel. 02/3451421)

MUSIC.NET

Questa volta, giusto per tenere vivo l'interesse sul connubio internet-musica vi segnaliamo il sito che sta andando per la maggiore qui in redazione: provate un po' a collegarvi all'indirizzo <http://www.citynet.re.it/cartoon/> e scoprirete un numero impressionante di sigle dei cartoni animati! Se,

come noi, al minimo accenno di frasi tipo "si trasforma in un razzo missile", "con gli occhi può incendiare un'astronave che va", "noi siamo un trio all'erta e pieni di brio", il cervello vi va in overdrive, allora rimarrete impressionati da quello che il Progetto P.R.O.M.E.T.E.O. è riuscito a organizzare. In questa mega raccolta c'è un po' di tutto, dalla sigla originale e pressoché introvabile di Jeeg Robot d'Acciaio (quella che la leggenda vuole cantata da Piero Pelù) a un paio di canzoni in giapponese stretto (Polimar, Ken il Guerriero, Klashan ecc.). In ogni caso, scaricando questi brani vi potrete accorgere dell'enorme differenza qualitativa che corre tra gli incredibili pezzi di allora e le lagne di Cristina d'Avena o altri. Per forza che poi i bambini vengono su male... Dimenticavo: tutti i file sono in formato mp3, che è un tipo di file audio altamente compresso ma d'alta qualità. Le sigle occupano all'incirca due mega a testa e nella stessa pagina troverete un link per scaricare un programma capace di leggerle. Buon ascolto!

MA

TGM

Movie

Vi siete ripresi dall'emozione? Avete digerito tonnellate di dinosauri e cavalieri oscuri? Adesso arriva il momento della seconda portata... ugualmente appetibile e più raffinata. State però attenti a non saziarvi: anche il prossimo mese si preannuncia interessante!

Di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

MEN IN BLACK



Qualcuno dice che sono un corpo speciale dell'esercito, chi è riuscito a vederli sostiene che non esistono. Sono uomini senza passato, sono fantasmi senza nome, gli unici a conoscere i segreti del mondo: sono gli uomini in nero. Definito da molti il film più interessante della stagione - e noi non possiamo che essere d'accordo - Men in Black (MiB) è interpretato da due attori d'eccezione, che si sono rivelati perfetti per interpretare i rispettivi ruoli: il primo interpreta la parte di un agente serio, pronto a sacrificare tutta la propria vita pur di riu-

scire a svolgere un compito al quale sembra essere stato chiamato dal destino (Tommy Lee Jones); l'altro, impersona un giovane poliziotto testardo e un po' spavaldo, che non si lascia scappare la propria preda a costo di inseguirla in capo al mondo (Will Smith). Insomma, come avrete già intuito si tratta di una coppia vincente per un film che possiede tutte le carte in regola per rimanere a lungo nella storia del cinema di fantascienza.

Ma chi sono questi fantomatici Men in Black - gli uomini in nero? Si vocifera che siano un gruppo di persone al servizio di un'agenzia governativa molto potente, che si occupa di regolare le attività e i permessi di soggiorno di tutti gli alieni che vivono sulla terra. Lavorano in assoluto segreto, vestiti sempre con un classico completo nero, e - come viene ampiamente spiegato anche nel film - sono il meglio, del meglio, del meglio (o quasi) dei corpi militari di tutti gli Stati Uniti. Sì, avete capito bene, sono proprio quei loschi figure che si occupano di far sparire ogni traccia che possa essere collegata alla presenza di alieni sul nostro pianeta, nel tentativo, dicono loro, di non far spaventare inutilmente l'intera popolazione mondiale.

Il film è ambientato nello splendido scenario dei grattacieli di New York dove, in mezzo a una folla di gente strana, un alieno può vivere felicemente, anche per un centinaio d'anni, senza temere di essere scoperto. Ad aiutare i simpatici extra-terrestri a rimanere sotto un sicuro anonimato, poi, ci pensano proprio gli uomini in nero. Grazie a un sofisticato congegno, infatti, i Men in Black possono cancellare la memoria di chiunque abbia accidentalmente scoperto la presenza degli alieni, for-

nendo alla mente del malcapitato una logica spiegazione che possa giustificare ciò gli è accaduto.

Naturalmente è la comicità il punto focale di tutto il film, la cui trama - tratta dai fumetti di Lowell Cunningham, editi in Italia dalla Marvel - ruota attorno alla mitica figura degli uomini in nero, in continua lotta contro il mondo nel tentativo di tenere segreta a tutti la verità.

Con Men in Black il regista Barry Sonnenfeld, già noto per aver girato la Famiglia Addams in versione cinematografica, è riuscito a trovare una perfetta armonia tra azione e comicità, che unite a un pizzico di effetti speciali hanno dato origine a un risultato ottimo, alla pari solo di Mars Attacks!. Gli effetti speciali portano la firma dell'Industrial Light & Magic, di Lucas il padre della saga di Guerre Stellari.

Gli alieni in particolare sono stati ripresi in go-motion. Questa tecnica consiste nel riprendere uno scatto per volta il movimento del modellino, mentre la macchina da presa - per rendere più fluido il movimento - vibra. In questo modo si eliminano gli scatti innaturali che solitamente si notano nelle scene riprese in stop-motion, dove i singoli fotogrammi vengono montati insieme per simulare il movimento. I singoli shot dei modellini sono poi stati rivisti in computer graphic, e il risultato è davvero sorprendente. Per le scene più complesse è stato utilizzato, invece, il motion-control, metodo già utilizzato in Guerre Stellari per ricreare le battaglie tra caccia; in questo caso il modellino e la macchina da presa si muovono contemporaneamente sotto il controllo dello stesso computer, per effettuare riprese spettacolari e realistiche. Insomma, ci troviamo di fronte a un vero e proprio capolavoro, che riesce a unire splendidi effetti speciali alla comicità pungente di una trama semplice. Azione, umorismo, tensione... tutto quello che si può volere, in soli 120 minuti di film. Buona visione.



IPOTESI DI COMLOTTO

Dopo una lunga esperienza come capitano dell'Enterprise nel mondo di Star Trek, Patrick Stewart torna sul grande schermo al fianco di Mel Gibson (l'indimenticabile eroe impavido di Braveheart) e Julia Roberts (la protagonista di Pretty Woman), con uno spettacolare e originale giallo che vi trasporterà in un mondo di oscuri intrighi, là dove la cospirazione è all'ordine del giorno.

Mel Gibson interpreta la parte di un tassista paranoico (molto paranoico, visto che tiene sotto chiave anche i barattoli del caffè, chiusi in un frigorifero a propria volta sigillato) che, oltre a trasportare sul proprio taxi i clienti più incredibili, si occupa di scrivere una rivista ancora più strana dei propri passeggeri: Conspiracy Theory (è questo il nome del giornale in questione) è una pubblicazione destinata a poche persone (una decina...), nella quale vengono riportate - basandosi sulle notizie dei quotidiani - idee di possibili cospirazioni politiche in atto nei vari paesi del mondo. Il fatto è che queste ipotesi di complotto sono sempre visionarie, folli e supportate da dati inesistenti.

A causa di questa strana e inconsueta passione, che in più occasioni rasenta la pazzia, sarà proprio il losco tassista a coinvolgere Alice Sutton - un'impiegata della Corte di Giustizia - in un caso,

all'inizio di poca importanza, ma che lentamente si rivelerà essere una cospirazione contro le maggiori cariche degli Stati Uniti.

La trama che ne segue è ricca di eventi drammatici, che ruotano intorno alla follia di un uomo, solo contro tutti, imprigionato in una stretta rete di intrighi, e a una storia d'amore in cui si scontrano sentimenti. La parte del cattivo è stata affidata a Patrick Stewart, che riesce a stupire positivamente gli spettatori, interpretando ottimamente un ruolo che finora non è mai stato suo.

Se siete amanti dei gialli e volete godervi un bel film, non lasciatevi sfuggire l'ultimo lavoro di Richard Donner, questo mese nelle sale italiane.



AIR FORCE ONE

In arrivo direttamente dal set di Indiana Jones (non illudetevi, non stanno girando il quarto capitolo), Harrison Ford in occasione di Air Force One interpreta il presidente degli Stati Uniti. Come accade nella maggior parte dei film interpretati da Ford, è l'azione a padroneggiare l'intera pellicola, anche se i fan dell'attore potrebbero restare in parte delusi. Già dopo le prime sequenze si capisce che quello che abbiamo di fronte non rispecchia assolutamente i parametri dei numerosi film di azione che hanno reso famoso l'eroe di Blade Runner, e più le immagini incalzano, maggiore diventa la sensazione di essere stati catapultati sul set di un film di Steven Seagal.

Passato un primo periodo di disorientamento e colto lo spirito della pellicola, il divertimento è comunque assicurato. La storia di evolve sulla figura di Harrison Ford, il cui aereo viene preso in ostaggio da un gruppo di terroristi russi, che pretendono la liberazione del proprio fanatico capo. L'intero film, come è facilmente intuibile dal titolo stesso, si svolge all'interno dell'enorme aereo

presidenziale, praticamente indistruttibile, e soltanto una piccola parte è ambientata nella sala riunioni della Casa Bianca, dove il vicepresidente - interpretato da una splendida Glenn Close - è costretto a intraprendere una difficile mediazione diplomatica con i dirottatori dell'aereo.

Si tratta in sostanza di uno spunto piacevole per trascorrere in compagnia una serata autunnale davanti al grande schermo, gustandosi un film leggero, che non corre il rischio di annoiare.



IL QUINTO ELEMENTO

New York, 23° secolo. Nella megalopoli di un futuro lontano, persone appartenenti alle razze più strane e ai ceti più diversi condividono la quotidiana lotta per la sopravvivenza. Nelle strade (che dalle ampie finestre degli enormi grattacieli sembrano stranamente familiari), sotto una spessa e densa coltre di smog, la vita si muove frenetica e crudele in una New York immaginaria, frutto della fantasia di Luc Besson.

Il film è il Quinto Elemento, atteso nelle sale italiane ormai da tempo, e oggetto di discussione per la critica cinematografica di tutto il mondo. Firmato dal francese Luc Besson (conosciuto dal pubblico per Leon e Nikita), il Quinto Elemento racchiude in sé tutti gli elementi che hanno reso famoso l'eclettico regista, noto per la propria crudeltà e il proprio spirito innovativo.

Il Quinto Elemento, in particolare, ha preso lentamente vita da un racconto scritto dal regista molti anni fa, e solo recentemente si è pensato di riadattarlo per realizzare un film destinato al grande schermo.

Il protagonista principale è interpretato da un eccezionale Bruce Willis (che per l'occasione ha tinto i propri capelli di biondo) mentre il ruolo femminile è stato affidato alla conturbante Milla Jovovich.

La trama si sviluppa nelle affollate strade di New York, tra inseguimenti mozzafiato in macchine futuristiche (che hanno abbandonato l'asfalto per affacciarsi veloci nel cielo) a furiose sparatorie, in

cui viene coinvolto un tassista, ex-agente di polizia - Bruce Willis - nel tentativo di salvare una ragazza da... più o meno il mondo intero. Il cattivo è interpretato da Gary Oldman, che riesce senza alcuna difficoltà a trasformarsi in un nemico crudele e spietato, che a tutti i costi vuole abbattere colui che potrebbe salvare il mondo dal male.

Il concetto di bene e male traspare in tutto il film ed è dominante l'eterna lotta tra questi due aspetti, una battaglia che non potrà mai avere fine. Uno dei film più interessanti della stagione, anche se alcuni si aspettavano maggiore originalità da Besson.



I fuochi d'artificio made in Japan trionfano a Venezia

PANORAMICA: I PREMI UFFICIALI DEL FESTIVAL

Il Leone d'oro è volato, come previsto, verso il paese del Sol Levante. Il giapponese "Hana-bi" ("Fuochi d'artificio", come il prossimo film di Pieraccioni) di Takeshi Kitano ha sbaragliato molti avversari deboli e battuto sul filo di lana "Keep Cool" di Zhang Yimou e il russo "Vor". In realtà nessuno, tra gli addetti ai lavori, ha mai creduto possibile una vittoria di Yimou, in quanto il regista cinese ha già trionfato a Venezia; per quanto riguarda il film russo, poi, mancato il Leone, avrebbe potuto aspirare quanto meno a un premio per il piccolo straordinario attore Misha Philipchuk, ma dopo le polemiche dell'anno scorso, per la Coppa attribuita a una bimba di quattro anni, le speranze del biondino russo erano davvero poche. Il riconoscimento è invece andato, tra i fischi della stampa, che avrebbe preferito il polacco Jerzy Stuhr, attore-regista di "Historie Milosne", al nero Wesley Snipes, che ha abbandonato i panni di action-hero per interpretare un pubblicitario adultero nel patinato "One Night Stand". Maggiori consensi invece per la Coppa Volpi e Robin Tunney, sorprendente nella sua interpretazione di Marcy, adolescente afflitta dalla sindrome di Tourette, nel poetico road-movie "Niagara, Niagara". Grande atto di coraggio della giuria infine nell'attribuzione del Gran Premio Speciale e "Ovosodo", il film più divertente del Concorso, che sicuramente darà del filo da torcere in ottobre a Pieraccioni: premiandolo, Jane Campion e soci, hanno zittito tutti i cosiddetti Critici che continuano a considerare la commedia all'italiana (e quella di Virzi) di altissimo profilo) robetta per mentecatti.

DETTAGLIO: LAUDADIO PERDE A MEZZANOTTE IL CONFRONTO CON L'EX PONTECORVO

Era inevitabile che il neocuratore della Mostra, Felice Laudadio, dovesse alla fine scontrarsi con l'ombra del direttore uscente Gillo Pontecorvo. A conti fatti si può dire che la gestione di quest'ultimo è stata senza dubbio migliore, almeno dal punto di vista dell'immagine. Non potendo fare un raffronto a livello filmico, dato che ogni edizione presenta lungometraggi più o meno riusciti, ci soffermiamo sull'errore più grossolano compiuto da Laudadio. Per la sezione di Mezzanotte, che attira da sempre le grandi folle al Lido, sono state selezionate pellicole, magari interessanti come "Lezioni di tango" o "Marquise", ma palesemente inadatte a richiamare una cornice di pubblico degna di Venezia. A parte "Air Force One" e "Copland", le passerelle di mezzanotte sono state davvero desolanti, con poche decine di persone ad applaudire attori sconosciuti e addetti della Biennale a regalare centinaia di biglietti per rimpolpare i vuoti della Sala Grande. Poche stelle dunque e scarse occasioni di incontri mondani, se non qualche festa molto esclusiva con torte a forma di pista d'atterraggio ("Air force one") o a forma di Ovosodo.



PIANO AMERICANO: DIVI E DIVINE IN LAGUNA A DISPETTO DI FELICE

Nonostante un cartellone notturno scarno di filmati Usa e le dichiarazioni di Laudadio ("Niente star, niente fotografi"), non sono mancate in laguna Stelle del cinema, più o meno brillanti (e quasi tutte americane). I riflettori sono stati puntati a lungo su Harrison Ford, che si è presentato con capelli tinti e orecchino, e su Sylvester Stallone, che in conferenza stampa ha sorpreso persino i suoi detrattori, con risposte taglienti, molto umorismo e ampia disponibilità a farsi fotografare e firmare autografi. Tra gli inavvicinabili dotati di svariati "bodyguard" anche Wesley Snipes e Kyle MacLachlan, ex agente Cooper in "Twin Peaks", che si è presentato in passerella con la fidanzata Linda Evangelista; tra le belle, da segnalare anche la bionda Mira Sorvino, simpatica e disponibile come sempre, e la deliziosa Elisabeth Shue che, anche se incinta, ha accompagnato al Lido il film di Woody Allen. Più rilassati invece i pur famosi Ray Liotta, Malcolm McDowell, Jeremy Irons, Timothy Dalton e il bravo Tim Roth (ve lo ricordate in "Le Iene" e "Pulp Fiction"?), che ha avuto il coraggio di presentarsi alla proiezione ufficiale del suo "Liar" un po' allucinato e vestito con un paio di jeans, un maglione a righe e degli stivaloni infangati, mentre la co-protagonista Renee Zellweger sfoggiava un elegantissimo abito da sera. Tra i vari party organizzati a Venezia il più divertente è stato sicuramente quello di "Ovosodo", in cui ci siamo intrattenuti col simpaticissimo Virzi e con i suoi attori, in attesa di gustare la squisita torta con fragoline di bosco preparata per l'occasione.

PRIMO PIANO: CONFERME, SORPRESE E DELUSIONI IN PROIEZIONE ALLA 54A MOSTRA DEL CINEMA

Impossibile sarebbe stato vedere anche solo la metà dei 114 film presentati a Venezia. Tra la quarantina cui il sottoscritto ha potuto assistere, appartenenti alle sezioni principali, ve ne sono stati alcuni decisamente godibili, altri davvero soporiferi. Del Concorso segnalerei, oltre ad Ovosodo, il russo "Vor", storia neorealista riguardante l'educazione di un bambino ad opera



di un patrigno finto ufficiale ma vero ladro, e "Niagara, Niagara", rivisitazione del classico "on the road" alla "Kalifornia", in cui l'intreccio amoroso è intrigante, i caratteri appassionati e la violenza, fisica e verbale, affatto gratuita. Assolutamente da evitare "I vesuviani", mentre meritano una visione meno stanca (credetemi, 6 film al giorno mettono a dura prova anche i cinefili più incalliti) "Keep Cool" e "One night stand". A Mezzanotte, oltre alle peripezie presidenziali di Harrison Ford, senz'altro sopra la media rispetto ad altri "blockbuster" americani quali "Con Air" o "Il mondo perduto", abbiamo apprezzato il cambiamento di direzione di Sly in "Copland", intenso dramma poliziesco con un cast d'eccezione (De Niro, Keitel, Liotta, Sciorra). Poi ancora gradevole il francese "Heroines", storia di una profonda amicizia messa a dura prova dal successo, mentre assai brutti sono apparsi "Mimic", rifacimento di Aliens ma con degli scarafaggi al posto degli alieni di Giger, e "Affliction", deludente e inconcludente storia su contorti rapporti familiari. A Mezzogiorno due tra le più liete sorprese del festival: "The



Leucata", intreccio malato tra una madre-malata, un figlio psicopatico, un vagabondo in fuga dal passato (Vince Vaughn, sempre più lanciato dopo "Il mondo perduto"), e una ragazza ingenua (la conturbante Ashley Judd); poi il spudorato e spassoso "The second civil war" di Joe "Gremius" Dante, che immagina lo scoppio di una guerra tra stati americani e scardina il sistema politico, militare, massmediologico con una satira graffiante. Complessivamente riuscita poi la "British Renaissance", con film gradevoli quali "TwentyFourSeven" e "Metroland" (con la sublime Emily Watson). Tra le cose migliori viste ai festival si inseriscono "Deconstructing Harry" di Woody Allen, godibile commedia in cui c'è una delle migliori trovate cinematografiche degli ultimi tempi (l'attore fuori fuoco), il seguito de "Il ragno", cinque ore di terrore e humour grottesco ospedaliero firmato Lars Von Trier (vedremo presto la prima parte sulle reti Rai), l'omaggio a Marcello Mastroianni, nonché, successo a furor di popolo (e di critica) il mafia-musical "Tano da morire", in cui alcuni abitanti della Vucciria, quartiere popolare di Palermo, danno vita alla saga cantata della vita e morte del mafioso Tano Quarasi. Il film si preannuncia come uno dei successi della stagione appena iniziata, grazie soprattutto alle divertentissime canzoni scritte da Nino D'Angelo, che, c'è da scommetterci, invaderanno presto le discoteche di tutta Italia.

Marco Consoli



54a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica Premi:

LEONE D'ORO a
HANA-BI di Takeshi Kitano

GRAN PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA a
OVOSODO di Paolo Virzi

COPPA VOLPI per la migliore attrice protagonista a
ROBIN TUNNEY
nel film NIAGARA, NIAGARA di Bob Gosse

COPPA VOLPI per il migliore attore protagonista a
WESLEY SNIPES
nel film ONE NIGHT STAND di Mike Figgis

OSELLA D'ORO per la migliore sceneggiatura originale a
GILLES TAURAND e ANNE FONTAINE
del film NETTOYAGE À SEC di Anne Fontaine

OSELLA D'ORO per la migliore fotografia
EMMANUEL MACHUEL
del film OSSOS di Pedro Costa

OSELLA D'ORO per le migliori musiche originali
GRAEME REVELL
del film CHINESE BOX di Wayne Wang

MEDAGLIA D'ORO DELLA PRESIDENZA DEL SENATO
VOR di Pavel Cuchraj

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN
BUDGET PER CD-ROM
SNES MDRIVE GBOY
GGEAR PSX

SONY PLAYSTATION
L.299.000

NINTENDO ULTRA 64
L.299.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA
TELEFONATA PAGHERETE IN
CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

INFOLINE:MASTERX@TIN.IT

TITOLO CD ROM

688 Sub Attack	95.000
Actua Golf II	85.000
Actua Soccer 2	95.000
Atlantis	105.000
Banzai Too	85.000
Beast And Bumpkins	105.000
Collezione Edicola Cto	50.000
Comanche 3	95.000
Controffensiva	75.000
Dark Reign	85.000
Duke Nuke 3D	45.000
Dungeon Keeper	105.000
Ecstasica 2	85.000
Flip Out	45.000
Formula Karts	95.000
Hardwar	85.000
Helicops	95.000
Hexen 2	85.000
I Muppets	95.000
Iron & Blood	55.000
King Quest VIII	45.000
La Dinastia Fantasma	95.000
LBA 2	95.000
Legacy Of Kain	95.000
Links 98	125.000
Lomax	85.000
Mega Man X 3	45.000
Monster Truck Rally	85.000
No Respect	85.000
Outpost 2	95.000
Pandemonium	95.000
Perfect Weapon	95.000
Pete Sampra 97	85.000
Pqa Tour Pro 97	95.000
Puzzle Bobble	95.000
Red Baron II	95.000
Riord	85.000
S Puzzle Fighter 2	45.000
Sentient	85.000
Shadow Empire	105.000
Sierra Baseball 98	75.000
Sierra Golf	75.000
Sonic 3d	95.000
Speedster	85.000
Startreck Generation	95.000
Tenka	95.000
Uefa Champion League	75.000
Virtual Fighter 2	95.000
World Wide Soccer	95.000
Wrecking Crew	85.000
X-Men Children	75.000

TITOLO CD ROM

Birthright	95.000
Actua Tennis	85.000
Aftermath Data Red Allert	45.000
Betrayal In Antara	95.000
Broken Sword II ITA	95.000
Bug Too	85.000
Carnageddon	85.000
Civilization II + Data	95.000
Dark Colony	95.000
Diablo	85.000
Die Hard	95.000
Excalibur 2555 AD	85.000
F1 Racing	95.000
Fifa Soccer Manager	85.000
Formula 1 G.P. 2	95.000
Gabriel Knight II Ita	125.000
Guts n' Gaters	75.000
Harvest Of Souls	95.000
I F22 Raptor	95.000
Ignition	75.000
Jack Nicklaus 4	105.000
KKND	85.000
Krazy Ivan	Tel.
Land Of Lore II	Tel.
MDK	95.000
Moto Racer	95.000
NBA 97	69.000
Netstorm	95.000
Outlaws	95.000
Pacific General	95.000
Perfect Assassin	95.000
Pro Pinball Timeshock	95.000
Pubs	65.000
Red Allert	95.000
Rising Land	Tel.
Scudetto II	85.000
Shattered Steel	95.000
Speed Boat Attack	85.000
Star Control 3	95.000
Starcraft	95.000
Ten Pin Allert	85.000
Theme Hospital	95.000
Tomb Raider 2	Tel.
Tone Rebellion	95.000
Virus	85.000
War Gods	95.000
Wipe Out 2097	85.000
X-Car Racing	95.000
X-Com Apocalypse	95.000
X-Wing Vs Tie Fighter	115.000
Yoda Stories Starwars	65.000

TITOLO CD ROM

Axelerator	95.000
3D Ultra Minigolf	45.000
4x4x2	55.000
7Th Legion	Tel.
Adidas Power Soccer 97	85.000
Agent Armstrong	65.000
Blod	95.000
Capitalist	95.000
Conquest Earth	95.000
Constructor	85.000
Deadly Games	95.000
Death Trap Dungeon	95.000
Dominion	Tel.
Dragon Lore 2	105.000
Eradicator	65.000
Extreme Assault	75.000
F-16 Fighting Falcon	95.000
F1	85.000
Fifa 98	Tel.
Grid Run	75.000
Gt Racing 97	75.000
Hard Core 4x4	Tel.
Hardline	95.000
Heros Of Might Magic 2	95.000
Imperialism	95.000
Indipendance Day	95.000
Magic Ita	95.000
Master Of Orion II	95.000
Need for Speed 2	95.000
Nemesis	105.000
Nhl 97	69.000
Nirvana	105.000
Noir	105.000
Pandora Directive	135.000
POD	95.000
Pro Pilot	95.000
Rally International Champion	75.000
Resident Evil	95.000
S Pang Collection	95.000
Sandwarrior	85.000
Scarab	85.000
Scorcher	95.000
Search And Rescue	85.000
Shadow Warrior	95.000
Shivers 2 Ita	95.000
Steel Panthers 2	85.000
Terracide	85.000
The City Of Lost Children	85.000
Total Annihilation	95.000
Unreal	95.000
Warlord III	95.000



Computers
ed accessori
delle migliori
marche a prezzi
imbattibili!!

Sul nostro
sito Internet,
puoi acquistare
On-Line oppure
scrivendo a
esse@esse.it

Via Libertà, 258/b - 80055 - Portici (NA) E-Mail: esse@esse.it - Tel. 081/7765611 - Tel/Fax 081 - 7766465



& CD TIME

e-mail cdtime@intercity.it
Tel. 049/8800721
Fax 049/8805671

A PADOVA

VIA BATTAGLIA, 53 - 35020 ALBIGNASEGO - (PD)

BOLLETTINO MENSILE D'INFORMAZIONE - 03 - OTTOBRE - RICHIESTA LISTINO COMPLETO SOFTWARE O HARDWARE TRAMITE POSTA O E-MAIL

TITOLO	GENERE	TITOLO	GENERE	CLASSIC	PREZZO
ASSAULT RIGHTS	SPARA 3D	DEATKEEP	SPARA 3D	TOMB RAIDER	£. 87.000
WIPEOUT	GARA	JUDGE DREED	ARCADE	WARCRAFT II	£. 87.000
LOCUS	SPORTIVO	WRESTLEMANIA	SPORTIVO	RED ALERT	£. 87.000
TRIPLE TREATH	RACCOLTA	WHICHAVEN II	SPARA 3D	FIFA 97	£. 65.000
NHL QUATERBACK 96	SPORTIVO	BATTLE ISLE II	STRATEGICO	SCREAMER II	£. 69.000
HEXEN	SPARA 3D	STAR TRECK	AVVENTURA	BROKEN SWORD	£. 87.000
NAVY STRYKE	SIMUL.VOLO	ZEDDAS	SPARA 3D	DUKE NUKEN 3D	£. 49.000
ICE & FIRE	SPARA 3D	BAKU BAKU	ARCADE	F-22LIGHTING	£. 99.000
WIZARDRY GOLD	ROLE PLAYING	TOTAL KNOCKOUT	SPORTIVO	CARMAGGEDON U.S.A.	£. 79.000
FUTURE SHOCK	SPARA 3D	BUGS	ARCADE	FORMULA 1	£. 79.000
QIN	AVVENTURA	UEFA CHAMPION LEAGUE	SPORTIVO	INTERSTATE 76	£. 87.000
ENTHOMORPH	AVVENTURA	AFTERLIFE ITA	SIMUL.REALE	REDNAKE RAMPAGE	£. 87.000
VIRTUAL KART	GARA	RETURN TO FIRE	ARCADE	KICK OFF 97	£. 87.000
CYBERMAGE	SPARA 3D	Z ITA	ARCADE STRATEG.	JAGGED ALLEANCE	£. 87.000
NBA 96	SPORTIVO	RACING GREATHEST THRILL	RACCOLTA AUTO	NOIR	£. 95.000
NHL 96	SPORTIVO	NEED FOR SPEED	GARA AUTO	DIABLO	£. 79.000
RUGBY WORLD CUP	SPORTIVO	WING COMMANDER IV	SPAZIALE 3D	ZORK NEMESIS	£. 89.000
RED HOT SOCCER	SPORTIVO	TITANIC	AVVENTURA	X-WING VS TIE FIGHTER	£. 87.000
MORTAL COIL	SPARA 3D	KARMA ITA	AVVENTURA	COMANCHE III	£. 95.000
RED GHOST	STRATEGICO	CONGO	AVVENTURA	DARKLIGHT CONFLICT	£. 95.000
STEEL PHANTER	STRATEGICO	WORMS	ARCADE STRATEG.	FIFA SOCCER MANAGER	£. 87.000
SONIC CD	ARCADE	RISE & RULE	STRATEGICO	DUNGEON KEEPER	£. 87.000
MILLENNIA	STRATEGICO	AMOK	ARCADE	MOTO RACER	£. 95.000
FANTASY	STRATEGICO	CLOSE COMBAT	STRATEGICO	K K D N	£. 79.000
THIRD REICH	STRATEGICO	S.T.O.R.M.	ARCADE	THEME HOSPITAL	£. 95.000
URBAN RUNNER	AVVENTURA	CYBERIA II	AVVENTURA SPARA	MDK	£. 87.000
BUREAU 13	AVVENTURA	LEISURE SUIT LARRY VII	AVVENTURA	POD	£. 87.000
CAPITALISM	SIMUL.FINANZA	CRONICLES OF THE SWORD	AVVENTURA	WIPEOUT 2097	£. 79.000
SHELLSHOCK	SPARA 3D	ROCKET JOREY	ARCADE	G-NOME MMX	£. 79.000
MAGIC CARPET II	SPARA 3D	EXTREME GAMES	SPORTIVO	NEW!!!!!!	
WING NUTS	ARCADE VOLO	METAL RAGE	SPARA 3D	FORMULA 1 97	£. 79.000
THE LAST DINASTY	SPAZIALE 3D	CONGO	AVVENTURA	VIRTUA FIGHTER II	£. 89.000
TRASPORT TYCON	SIMUL.REALE	OFFENSIVE	STRATEGICO	DARK REIGN ITA	£. 79.000
EMPIRE II	STRATEGICO	ABUSE	ARCADE	LEGACY OF KAIN ITA	£. 79.000
LAST BOUNTY HUNTER	GUN	BATMAN FOREVER	ARCADE	HEXEN II	£. 79.000
CRUSADER NO REMORSE	ARCADE 3D ISO	TERRANOVA	SPARA 3D	MANX TT SUPERBIKE	£. 72.000
HARVESTER ING.	AVVENTURA	MEANS WAR	STRATEGICO	G-POLICE	£. 72.000
DRAGON LORE	AVVENTURA	CONQUEST OF THE WORLD	STRATEGICO	CONSTRUCTOR ITA	£. 72.000
CONQUEROR AD 1086	STRATEGICO			PETE SAMPRAS 97	£. 72.000
WHARHAMMER	STRATEGICO			FALLOUT	£. 79.000
DRUID	AVVENTURA 3D ISO			MICROMACHINE V3	£. 72.000
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	SIMUL.SPAZIALE			BROKEN SWORD II ITA	£. 85.000
				AGENT ARMSTRONG	£. 66.000

TUTTI A £ 59.000

● **PREZZI SOLO PER CORRISPONDENZA**

TUTTI A £ 49.000

PLAYSTATION

FIGHTING FORCE PA'	£. 89.000
ABE'S ODDYSEE-ODD. 'OR D ITA	£. 95.000
CASTELVANIA	£. 89.000
V-RALLY	£. 85.000
DEATHTRAP DUNCEON	£. 89.000



& CD TIME

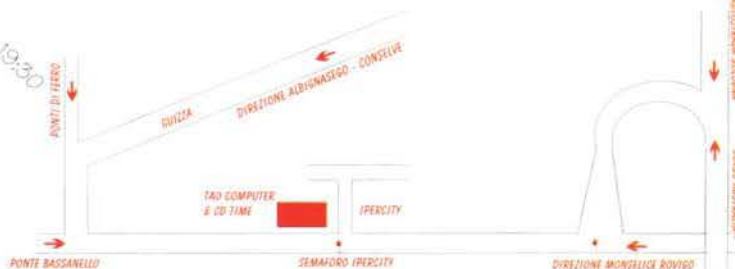
**ASSEMBLAGGIO PC
ACCESSORISTICA
GIOCHI ED EDUCATIVI SU
CD ROM**

SERVIZIO STAMPA RAPIDA COLORI E METALLIZZATI
DI BIGLIETTI/DA VISITA, BUSTE, CARTA INTESATA.

CONSEGNA TRAMITE POSTA ASSICURATA O CORRIERE ESPRESSO
POSTA £ 9.000 CORRIERE SOLO PAGAMENTO ANTICIPATO
MAX 3KG - £. 15.000 CALABRIA E ISOLE £. 30.000



ORARIO DI APERTURA
Mar-Sab 09:30 - 12:35 15:30 - 19:30
Lunedì 15:30 - 19:30



IMPARA UN'ARTE E METTILA IN CACHE



"...Oltre a questa simpatica feature, la EDO è in grado di offrire una performance maggiore in fase di output".

Chi può scrivere così? Facile, un mentecatto allo stadio terminale, oppure il Salsicciogaburriccio nell'ultimo TecnoTGM. Gli è - a dire il vero - che la frase stessa era seguita da un autoapprezzamento ironico, tipo "ehi, sono proprio un latinista!", commento che per qualche oscura ragione è scomparso, da cui il risultato opposto alle mie intenzioni... Vabbè, detto questo e ripristinato il mio carisma filoitalico, LET'S MOVE ON! YEAH!

Nell'angusto spazio vitale riservatomi (ma non disperate, presto il TecnoTGM occuperà tutta la rivista, e ci sarà una sola pagina di recensioni) questo mese approfondirò il discorso, sempre attuale, sulla cache - ideale complemento alla succinta disanima dei differenti tipi di RAM, che vi ho proposto (infilto?) il mese scorso: questa volta voglio però farne un discorso più generale e meno legato al puro e semplice hardware del PC.

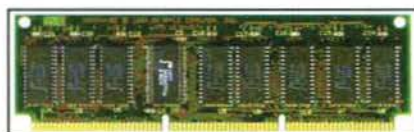
La prima domanda, che molti di voi mi hanno posto anche personalmente, è: ma che cos'è la cache? E a che cosa serve? Beh, la risposta non è semplice: potrei dire che la cache non è altro che della RAM e che di questa svolge le funzioni, ma più velocemente; in realtà il concetto di cache è molto più complesso e non riguarda la sola memoria. Chi di voi usa Netscape o qualche altro browser avrà notato, nella lista di preferenze, che è possibile determinare la grandezza di due differenti cache del browser, una su disco e una in RAM. Ma di cosa il browser "fa il caching", come si dice? Semplice, delle risorse remote, quelle che non risiedono fisicamente sul computer che si sta usando; come dire tutte quante, se si sta navigando sul WEB! Il meccanismo vero è proprio è presto detto: semplicemente il browser non fa altro che salvare "in locale" (cioè sullo stesso computer) le risorse ovvero informazioni che, talvolta con notevole dispendio di tempo, siamo andati a prenderci "in remoto" (e cioè da qualche altra parte del mondo). Questo perché se non ci fosse la cache - che non a caso vuol dire "nicchia", un "pertugio" nel quale conservare qualcosa - si dovrebbe ricaricare una pagina OGNI VOLTA che ci ripassiamo col browser, anche se magari l'abbiamo caricata un minuto prima. E chi di voi naviga sa benissimo che, muovendosi in un sito, è facilissimo ripassare dalla stessa pagina, la home oppure un qualche indice. Quello che si fa è semplicemente salvare la pagina "in locale" per non dover rifare tutto il processo di caricamento, ovviamente finché la cache non si riempie. E qui si comincia a capire il perché dei due diversi tipi di cache: all'inizio le informazioni vengono tenute direttamente in memoria, così da assicurare un "rinfresco" velocissimo nel caso che ne venga nuovamente richiesta la visualizzazione; successivamente le stesse vengono salvate su disco, risorsa che, per quanto molto più lenta della RAM, è pur sempre incomparabilmente più veloce di una

richiesta attraverso la rete a un server remoto. Permettendo all'utente di specificare le dimensioni della cache non si fa altro che dargli la possibilità di scegliere tra l'efficienza da una parte, il risparmio di RAM e spazio su disco dall'altra. Circa la politica con la quale la cache viene aggiornata non mi posso qui dilungare molto: è chiaro che tutto quanto può essere messo in cache, finché c'è posto, ma quando per salvare le ultime informazioni bisogna rimuoverne altre, entrano in gioco differenti considerazioni. L'algoritmo o procedimento più intuitivo consiste semplicemente nel togliere dalla cache l'informazione più vecchia per far spazio all'ultima, facendo quindi sì che questa si comporti come una coda (il primo ad arrivare è il primo ad andarsene), ma è intuibile che altri metodi - per esempio, "l'informazione che è stata richiesta di meno è la prima ad essere cancellata" possono essere più efficienti.

Un altro esempio di caching è il vecchio SmartDrive di DOS: quella (che adesso Windows gestisce automaticamente) altro non era che una cache del disco rigido in RAM, e ricorderete come in certi casi fosse in grado di aumentare le prestazioni, come dicono gli inglesi, "drammaticamente".

A questo punto possiamo quindi enunciare una definizione generale di una qualsiasi cache: "è uno spazio di memoria, indipendente dal supporto, dove possiamo salvare temporaneamente delle informazioni, il cui reperimento altrove è comunque possibile ma più lento". Detto questo, passiamo alla cache di cui si parlava il mese scorso, che ora possiamo definire "cache della RAM": ebbene, il concetto che la ispira e il suo funzionamento sono né più né meno assimilabili a quanto detto finora!

Si tratta semplicemente di uno o più chip, montati sulla motherboard, di un tipo speciale di memoria veloce (quindi più costosa) che realizzano, nei confronti della RAM di sistema, un meccanismo del tutto analogo al browser di cui ho parlato sopra (ovviamente la scala temporale è tutta diversa): se andiamo a leggere una determinata cella di memoria l'intera "pagina" (poniamo 32K) che la contiene viene trasferita nella cache. Le successive richieste a quella stessa pagina non arrivano neppure alla RAM vera e propria (i classici 16 o 32 mega di EDO...) ma vengono "intercettate" dalla cache che, in maniera del tutto trasparente al microprocessore, cioè senza che questo si accorga di nulla, gli forniscono le informazioni richieste molto più velocemente. Per comprendere appieno perché questo funzioni bisogna rendersi conto di due cose: innanzitutto che le probabilità di lettura di una sequenza di celle di memoria adiacenti è molto alta, e che quindi richieste successive alla prima hanno molte probabilità di "essere già in cache": inoltre che il processore funziona molto sotto alle sue potenzialità. Molta parte del tempo viene infatti spesa nell'attesa di ricevere le informazioni richieste: da questo punto di vista la cache non fa altro che avvicinare le prestazioni del processore al suo limite teorico, limite di fatto irraggiungibile (perché qualche ciclo di clock andrà sempre sprecato).

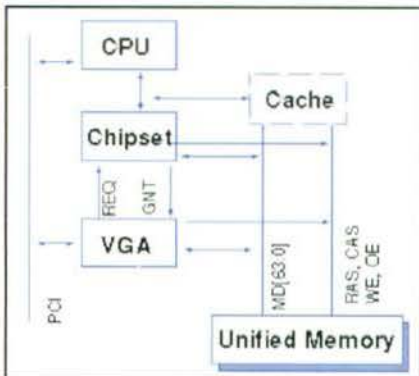


Il meccanismo di caching è così importante che il PC ha due livelli di cache: quella montata sulla motherboard (solitamente 512 K di pipelined burst) prende il nome di "cache di secondo livello" mentre quella di primo livello addirittura è contenuta all'interno del processore! Sì, dentro il chip stesso di un Pentium sono contenuti 16K di cache ultra-veloce, ed è in questo il primo posto nel quale si vanno a cercare le informazioni; è chiaro che - nel caso le si trovi effettivamente ivi - il processo è incomparabilmente più veloce perché non bisogna neppure stare a scomodare "il resto del mondo". Se poi la richiesta di lettura non può essere servita dalla cache di primo livello ci si rifà a quella secondaria, montata sulla motherboard, e solo come ultima opzione si andrà a leggere la classica RAM (dove la richiesta sarà servita per forza). Per dimostrare ancora una volta quanto la cache sia importante, basta pensare che l'incremento di prestazioni del Pentium MMX rispetto a quello normale per software non dedicato, valutabile intorno al 10%, è quasi totalmente dovuto al raddoppio delle dimensioni della cache interna, che è passata da 16 a 32 K. Per concludere faccio una piccola nota, più pragmatica, sulla questione delle dimensioni della cache secondaria (quella montata sulla motherboard). Avrete capito che è assolutamente necessario (tra l'altro non costa neppure tanto) avere 512K di cache on-board: se per caso ne avete solo 256K, o addirittura nulla (colpa dei molti che ci hanno raggirato quando è arrivata la EDO... damn...) fate il possibile per correre ai ripari!

E con questo è tutto! Saluton dal vostro Stepanous Gaburri, the On-board hardware Half-breed Sausage (chi la capisce...)

P.S. Domandina provocatoria: perché, dico io, la Intel col Pentium II ha dovuto fare quel pasticcio? Perché hanno preso un Pentium Pro - che ha la cache secondaria INTEGRATA nel chip, quindi cloccata alla sua stessa frequenza anziché quella del bus - e l'ha scorporata, montandola sulla malfamata "schedina" dello Slot One, cloccandola a metà della frequenza della CPU? Mistero doloroso!

P.P.S. L'indirizzo al quale potete scrivermi, in attesa di ulteriori cambiamenti, rimane sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it. Per favore, se avete uno di quei collegamenti che durano 15 giorni, o se comunque il vostro indirizzo non dà affidamento, evitate di scrivere: io rispondo a TUTTI i messaggi, ma ultimamente la metà dei mittenti è sconosciuta, scomparsa o introvabile! Grazie!



È ARRIVATO L'OVERCLOCK!

Eh sì, grazie al già citato Simone Tugnoli, aiuto-moderatore del newsgroup it.comp.hardware.overclock, abbiamo potuto schiappare sul Silver Disk un documento che rappresenterà la più abbondante delle libagioni per le vostre gole, riarse dalla sete di informazioni sull'overclocking in tutte le sue forme: pensate che questa FAQ (Frequently Asked Questions), che come ho già detto costituisce - per struttura e profondità - più che altro un manuale, tratta tra l'altro anche di CPU non-Intel e persino di schede 3Dfx! Per sapere dov'è locata, tra le miriadi di succosi bit che rimpolpano l'argenteo disco, vi rimando alle SS-mega-disk-pages all'inizio della rivista (comunque dovrebbe trattarsi di una cartella \HARDWARE). Ma non è finita qui! Oltre alle versioni successive di queste FAQ, nei prossimi mesi potremo fare anche di più per quanto riguarda i pezzettini di ferro che riempiono il vostro case... vi lascio con l'acquolina in bocca e vi ricordo che comunque, se non ne avete ancora abbastanza, il posto giusto dove approfondire il vostro sapere è il newsgroup suddetto. Aloha!



ATTENZIONEEEEE!!!

A scanso di equivoci lo dico adesso: se non sapete esattamente dove mettere le mani, fatelo fare da personale specializzato, o DECLINO QUALSIASI RESPONSABILITÀ per eventuali fusioni, ammazzamenti, bruciature, incendi, morti più o meno accidentati ed esplosioni derivanti da quanto riportato nella mia paginaaaaaa. Utente avvisato mezzo salvatooooo...

Il Pastore



OVERCLOCK FALLITO!

Se potessi mi overclockerei io! Ciao Pastore! Non dormo più la notte con il solo pensiero di overclockare la mia CPU! Io possiedo un P133 Intel e scheda madre TOMATO (almeno credo!!!)... Il mio manuale non parla di niente! Non mi dice dove si trovano i jumper del fattore di moltiplicazione e quelli del bus! Mi riporta una tabella dove stanno scritte le impostazioni dei jumper per i vari processori dal P75 al P200! Io ho spostato i jumper in tutte le combinazioni! Ho ottenuto tutte le frequenze al disotto dei 133 (pazzesco!!!), perfino un Pentium 83 MHz!!! (stento a crederlooooo NdPastore) Quando comincio a portarlo a 150, 166, 180, 200 MHz, non ne vuole sapere di partire! Quando accendo il computer non si avvia niente! Non credi che il mio P133 appartenga a quella generazione di processori bloccati? Ho saputo che la Intel, per far sì che non si overclockassero le CPU, le ha bloccate! Non credi anche tu? Credo che non sono solo io ad avere questo problema! Vorrei aggiornare il mio processore a un Cyrix 200 MHz! Credi che questa sia la cosa giusta? Consigliami qualche buon processore a modico prezzo! Avrei intenzioni di prendermi anche una scheda video 3Dfx! Quale mi consigli (sempre in base al prezzo modico)! (quella che trovi più a buon mercato equipaggiata con il chipset Voodoo, NdPastore)? Ciao! Aspetto unaaaa tuaaa rispoooooostaaaaa! Arciaooooo... Salamina Daniele

Aaaaaallooooooaaaa, mi sembrava di essere stato chiaro e professionaale il mese scorso, quando avevo trattato nel dettaglio l'overclocking del P133: ebbene, la maggior parte dei Pentium 133 in circolazione hanno il moltiplicatore bloccato a 2 (66 x 2 = 133 MHz), ma non mi sembra sia il tuo caso, visto che dici che il computer non esegue nemmeno il boot (in teoria sarebbe infatti dovuto partire rilevando sempre un P133, questo ovviamente a meno di downclockarlo a 100 o 120 MHz con le impostazioni 50 x 2 o 60 x 2). Se il processore non è in grado di partire a 150MHz dovrebbe quindi significare che la tua CPU è in grado di accettare tutti i fattori di moltiplicazione consentiti, ma non riesce comunque a reggerli, per lo meno se alimentata a 3.3V. Ti consiglio quindi di portare la tensione a 3.52V (VRE) e di riprovare, senza comunque esagerare e raffreddando il tutto in modo adeguato (leggi pasta silicica e ventolone fantozziano come il miooo. Sbvav sbav! NdPastore)(SBONK, NdBovas)... Se la tua scheda madre supporta i 75MHz (il metodo universale per verificarlo è il supporto dichiarato del Cyrix 200+, che funziona appunto a 75 x 2) ti consiglio di provare l'impostazione 75 x 2 con alimentazione VRE. Non credo infine che il processore Cyrix 200+ sia una buona scelta per il videogiocatore medio, molto meglio un K6 di AMD.

7TH GUEST CON WIN 95

Come si fa a far partire "The 7th Guest" con Win95? Overo, se già mi partiva con il 3.11, mi sembrava a dir poco scontato che con questo portentoso software il giochillo che lanciò le primissime avventure in stile film digitalizzato avrebbe dovuto volare sul mio minuto schermo. Invece si apre quella stramaledetta finestrella con tanto di punto esclamativo ad avvisarmi che: 1) o chiudo tutti i driver e applicazioni in funzione 2) o devo diminuire la memoria convenzionale, 3) o torno al buon vecchio Win 3.11. Ora nel mio infantilismo, cliccando opportunamente il tasto "alternativo" e digitando "memoria" ho cercato di beccare i KB giusti ma, per quanto sia rimasto su quella specie di gratta e vinci, mi diceva che mancavano dei miserabili 113k per far funzionare il programma. Siano lodati i dischi di reboot, in cui modificare il config.sys era come mettere il Polini a un Cio: eri sempre sicuro che per lo meno succedeva qualcosa. Ho invocato 3/4 dei

santi del calendario Gregoriano, tuttavia devo ancora riuscire ad ottenere quei fatidici 550k per far partire "The 7th Guest". Partire nel senso di far andare l'installazione. Se qualcuno è in ascolto, e nella ricerca quotidiana del suo essere se stesso trovasse questa lettera, l'Egoitas ne sarebbe contento. Salutoni dai Castelli di Giulietta Capuleti e Romeo Montecchi, luogo in cui un tapino inglese rubò il copyright a mio trisnonno molto tempo fa. Anonimo

Purtroppo 7Th Guest è uno di quei giochi che non digeriscono volentieri l'occupazione in KB di memoria convenzionale da parte di Windows 95, anzi, hanno proprio bisogno di un bel collegamento in modalità MS/DOS che permetta il massimo risparmio della memoria. In sostanza, dovresti crearti un collegamento al COMMAND.COM e chiamarlo, ad esempio, "esci al DOS risparmiando memoria", piazzarlo ove vuoi tu e impostandogli le proprietà in modo che 1) esca al DOS resettando la macchina, 2) carichi nel config.sys solo l'ESSENZIALE (driver del CD-ROM e della memoria estesa), quelle due o tre impostazioni stupide che volevano i giochi sotto MS/DOS (tipo files=40, ecc.) e 3) monti nell'autoexec.bat solo il driver della scheda audio e del mouse, scordandoti completamente di tutte quelle cose inutili tipo le tabelle dei codici (MODE) e la tastiera italiana (di cui volendo puoi fare a meno). A quel punto, uscito al DOS in quelle condizioni a dir poco minimaliste, dovresti essere in grado di far partire tranquillamente 7th Guest. Se ancora non ci dovessi riuscire, prova a caricare tutto il possibile in memoria alta usando il comando LH nell'autoexec.bat. Per esempio, puoi provare a caricare in memoria alta MSCDEX inserendo LH MSCDEX (con tutto il suo codazzo di switch) invece del solo MSCDEX. Purtroppo mi manca lo spazio fisico per essere più chiaro, e come se non bastasse una giacca che funziona solo sotto DOS non è professionaaleeeee, non mi fare perdere del teemoooooo (SBONK! Pastore, fai il tuo dovere!! NdBovas).

MA NON BASTA LA VIRGE?

Domandona (pastorizzata, se volete): E' da un po' che mi ronza nel cervello l'idea di cambiare la scheda grafica (attualmente ho una misera Virge a 2MB... sempre presente nei miei incubi notturni e diurni da quando ho provato il demo di Moto Racer con le 3D activate) ma ho una tale confusione in testa! Ho chiesto consigli e informazioni a decine di persone, ma essendo tutte di parte (alcuni possessori di Virge mi hanno assicurato che portandola a 4MB avrebbe fatto cose turche sia in 2D sia in 3D, superando in prestazioni la 3DBlaster! Direi che meritano un premio per il coraggio che hanno nel fare queste affermazioni) non ne ho ricavato molto. L'unica mia certezza è che una scheda basata su chip 3Dfx sarebbe il massimo, ma non potendo/volendo per il momento puntare su quella (prima vorrei una scheda buona anche per il 2D, senza problemi di driver o di altro genere, quali quelli della Virge) penso che le mie alternative rimangano Matrox (Mistiquo o Mistique 220), Creative (la 3D Blaster tuttavia non mi attira molto, in quanto mi pare di aver capito che nel 2D non sia un gran che) e infine Tseng Labs (ET6000, che viaggia a 128 bit, contro i 64 delle altre schede). Tenendo anche conto che dovrò montare la scheda su un AMD K6 200 (te lo dico perché mi hanno preoccupato la pagina 202 del TGM estate e le ultime righe della risposta alla lettera di Thelmo e Luiso) potresti, o Immenso Pastore, indicare la retta via a una tua pecorella smarrita? (per favore non venirmi a dire di tenere la Virge... ne ho fin sopra i capelli di questa scheda). Ciao e grazie Vicchius

Fermo (iiiiiiii! Per il 2D la Virge è ancora un'ottima schedaaaa, per cui la scelta ideale è proprio mettere mano al portafogli e affiancarle una scheda acceleratrice 3D, magari proprio una basata sul chipset 3Dfx Voodoo. Se proprio hai bisogno di migliorare le sue prestazioni in campo BIDIMENSIONALE, puoi sempre portare la tua Virge a 4MB di VRAM.

SOYO A 75MHZ

Come faccio a portare a 75MHz la scheda madre Soyo 5BT5 tx?

Angelo adb@albanet.it

Sposti i settaggi del pannello SW1 tenendo presente quanto segue: i primi due switch sono il moltiplicatore, mentre gli ultimi tre modificano la frequenza della scheda madre. Per cui per portare a 75MHz la tua motherboard devi portare gli ultimi tre switch nella posizione 3 off - 4 on - 5 off. Osserva comunque attentamente il manuale della scheda per ulteriori informazioni. Ciaooooooo.

ANCORA OVERCLOCK!!!

Dottor Pastore, volevo sapere se hai qualche dritta da darmi: ho overclockato il mio Pentium-s CPU 120MHz spostando il chipset da 60 a 66 MHz e lasciando il moltiplicatore a 2 ottenendo così un riconosciuto P133, il quale però a lungo tempo mi dava instabilità (improvvisi crash di sistema); ogni altro tentativo di overlock (150MHz, 198MHz, ecc.) non ha avuto buon esito (il computer non partiva proprio). La mia scheda madre è una Intel Triton PCiset, ho 16MB di RAM e il resto nella norma. Puoi aiutarmi? Fabio Tiritico, Roma

Controlla se la tua scheda madre supporta il K5: in tal caso, agisci sui settaggi dell'alimentazione come spiegato poco sopraaaaaa e portala in VRE (3.52V); vedrai che il tuo Pentium "133" non ti darà più problemi di stabilitàaaaaa, sempre a patto che tu lo raffreddi adeguatamente.

OVERCLOCK FALLITO

O grande PASTORE, re dei druidi, vendicatore dei cybertemplari, custode dell'oscuro segreto delle CPU... ti scrivo, o grande maestro, per descriverti la mia inquietante esperienza. Credo di essere l'unico uomo nell'immensità che sia riuscito a "liquefare" (prometto di inviarti le opportune documentazioni fotografiche) letteralmente il suo ex-pentiumino 166 (200 per gli amici). Il poveretto ancor ora soggiace in una sorta di brodaglia elettronica generata dalla scheda madre trasformata, nel momento dell'oscuro evento, in una sorta di magma incandescente. Ora il mistero non consiste nell'individuare la causa della catastrofe... credo comunque attribuibile a un ente superiore... ma al fatto che durante i 30 secondi in cui si è verificato, a mia insaputa, l'immane prodigio... ecco, io, come dire, GODEVO DA MATTI... già ero felice: l'hard disk mi sparava 17000 RPM, il monitor si era trasformato in una sorta di Stargate... già una porta spazio/temporale, la tastiera era penetrata nel mio cranio ERO UN TUTT'UNO CON IL PC e con la SHIVAN di POD che volavaaa... e non rallentava MAI! DIABOLICO! Ora dunque mi rivolgo a te per ricevere una illuminante spiegazione ed eventuale scientifica conferma dell'accaduto. Chiunque abbia avuto esperienze simili mi scriva!!!! Esiste una nuova dimensione del PC che non conosciamo... una sorta di NIRVANA ludico che solo in pochi potranno raggiungere!!!! FONDENDO TUTTO!!!!

PS. In previsione della mia prossima ricomposizione del PC, mi suggeriresti l'Hard Disk più veloce del mercato... sai, per sfondare il tetto dei 20000 RPM! GRAZIE!

Direi che la risposta è molto faaacileee; si trattava infatti dell'ultimo momento di vispa lucidità di ogni agonizzante che si rispetti... Tante sentite condoglianzeeee, domani andrò ad accendere una candela in sua memoooooiaaaaaa sigh sigh sigh!!! (SBONK! SBATASATONK! NdBovas)

ACCELERAAAAAROTOREE 3D, CHE PASSIOOOONNEEEEE!

Caro, carissimo Pastore, avrei una domanda da porti: sono in possesso di una scheda video S3 VIRGE da 2MB... Contiene codesta scheda l'acceleratore 3D? Un grazie anticipato per la risposta.

Juri da Cagliari

Ebbeeeeneeee, caro Juuriiii, il chipset di S3 denominato "VIRGE" funge anche da acceleratore 3D, è infatti possibile reperire in giro per la rete patch appositamente create per detto chipset, come quella di Descent 2 o Tomb Raider. Le prestazioni di una VIRGE "lissia" non sono comunque paragonabili a quelle raggiungibili con una scheda 3D con chipset 3Dfx... E poi è molto più professionaaleeeee!

TGM MAIL IL PASTORE RISPONDE

Casella Postale 853
20121 Milano
e-mail: tgmmail@digibank.it

3, 2, 1 ...



WOW!
sembra
di essere
scaraventati sulla
macchina
di James Bond,
in un film di Indiana Jones
con la colonna sonora
di Trainspotting.
Tracciati internazionali,
auto di tutti i tipi,
sfide testa a testa
e in network,
ce n'è abbastanza
per farvi girare la testa!

CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

RACCOMANDATI:

PENTIUM 90 Mhz, 16 Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 4X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
DOS E WINDOWS '95 COMPATIBILE.

£ 79.900

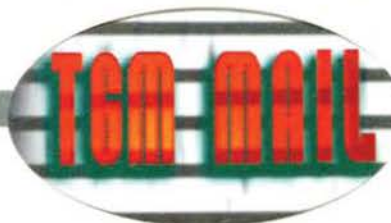


Numero Verde

167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it





GIRO DI BOA

Benvenuti alla posta numero centouno, che se non fosse per il cento rappresenterebbe anche numericamente un inizio. Per noi, manco a dirlo, segna una tappa fondamentale, un po' come iniziare un nuovo anno da un ipotetico primo gennaio. Abbandonati tutti i tecnicismi (c'è una lettera in proposito, leggetela), si riprende con il TGM Mail "vecchio stile", proiettandoci ovviamente nel futuro. Prima d'iniziare, però, vorremmo segnalarvi l'intraprendenza di un nostro solerte lettore, quello che scrisse a proposito delle "gufate" del nostro direttore. Bene, se vi ricordate, gli dicemmo che mancava solo un sito Internet completo di form ove fosse possibile realizzare per lo meno virtualmente il sogno di noi tutti: restituire a Max almeno una clavata. Beh, è con sommo piacere che possiamo comunicarvi quanto segue: IL SITO ORA C'È! L'URL è http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/4275/for_max.html

Mi raccomando, collegatevi in massa.

Noi Bovas

VA MEGLIO COSÌ?

Dolce e amabile redazione di TGM (va meglio così?). Eccoli di nuovo più pimpante che mai dopo un ristoratore ma sempre troppo breve periodo di vacanza, a romperci le scatole. Infatti, mentre per quel che riguarda l'anonimato sono riuscita a fare qualcosa (apponendo una firmetta a piè di pagina), per quest'altro problema, ovvero la mia inguabile impuntura, non ho potuto proprio fare nulla. Devo ammettere che sono rimasta piacevolmente sorpresa dalla tempestività della vostra risposta (sul numero 100, poi, quale onore!!!), anche se mi è parso di cogliere tra le righe non quei fiorellini sorridenti tanto cari alla mia categoria, bensì un po' di risentimento dovuto probabilmente alle velate critiche da me mosse. Siamo piuttosto suscettibili, eh? Io, al contrario, per dimostrare che non sono così offesa e indispettita come il mio tono poteva far supporre, ho deciso di seguire uno dei consigli che mi avete dato. Pertanto smetterò di parlare di voi e passerò ad argomenti intelligenti. Mi piacerebbe partecipare alla disputa creata ultimamente sulla responsabilità che hanno i videogiochi nelle azioni di chi ne fa uso (anche se ho dei seri dubbi che gli episodi di cui si è tanto parlato siano stati effettivamente perpetrati da persone che passano il pomeriggio davanti al monitor), schierandomi dalla parte di quei lettori che non condividono le accuse fatte dai mass media ai videogame. Ritengo che qualunque cosa possa risultare dannosa se non si è a conoscenza del modo corretto per utilizzarla o se non se ne hanno comunque le capacità per farlo, e che la soluzione consistente nell'eliminazione degli elementi potenzialmente pericolosi si possa adottare solo quando questi risultino innanzitutto dannosi per la maggioranza degli utenti (cosa che secondo me non è né per Carmageddon né per nessun altro videogioco) e, secondo, non limitabili a determinate categorie (e mi sembra che anche questo non valga per nessun titolo, dal momento che le fasce d'età a rischio sono sempre specificate). Un gioco è un gioco, si sa che è finzione. Se è educativo tanto meglio, ma non lo si può pretendere, tanto più che forse è l'unico ambito in cui il Mr. Hyde che alberga in ognuno di noi può sfogarsi liberamente senza far danno. Sono dell'opinione che sia i genitori (fortunatamente con qualche eccezione) sia la società non siano più in grado di svolgere il proprio ruolo e che questa loro incapacità di fornire dei metodi validi per l'interpretazione della realtà (compresa quella virtuale) li abbia portati a intervenire direttamente su di essa, con l'intento di creare una sorta limbo per noi poveri giovani mentecatti (ai loro occhi peraltro tutti privi di senso in egual misura): un'enorme camera dalle pareti imbottite attese a impedirci di fare e di farci del male, e non tanto per il bene di tutti noi, quanto piuttosto per facilitarsi il compito di salvaguardare l'integrità (si badi, solo fisica) del singolo e della comunità intera, dimenticando che loro primo dovere è formare individui completi, quindi autosufficienti, capaci di intendere, di volere e di giudicare.

Sabina F. - Roma (la lettrice un tantino rompiscatole)

P. S. Riguardo a Over Blood ho risolto: è stato venduto.

P. P. S. Ricambio i saluti.

P. P. P. S. Contemporaneamente alla E-mail vedrò di spedire una lettera affinché venga sottoposta ad accurate analisi per accertare la mia appartenenza al gentil sesso (ricevuta, grazie. Sarà, ma da quando

quel mentecatto del Duspa si è firmato "Chiara De Santis" ogni sospetto è lecito... NdP). In effetti non posso fornire una vera e propria prova tangibile: forse in un'altra vita, sempre che non mi reincarni nel pronipote di André The Giant...

Tralasciate le polemiche di rito, del tipo "adesso vediamo 'sti buzzurri cos'avranno da rispondere", veniamo alla questione sociale: quello che hai dipinto, più di un quadro, è la fotografia della realtà, senza mezzi termini e senza mezze misure. Quella stessa realtà contro cui la nostra Posta è già andata più volte a cozzare ma che, come prevedibile per un granello di polvere contro un muro di cemento armato, non ha proprio potuto fare niente. Come può il TGM Mail risvegliare le coscienze di milioni di persone, ormai assopite dal protezionismo, dal buonismo, dal politically-correct e della multimedialità dilagante? E' vero, famiglia, società, Stato... Tanti concetti che una volta si poggiavano su basi più solide, ma che oggi vengono continuamente messi in discussione - e non è un caso se tanta gente prende magli e ballerine come punti fissi di riferimento - da un pianeta uomo troppo mutevole, troppo fugace nei suoi repentini e continui cambiamenti. Vogliamo la regola e la libertà dalla medesima nel contempo. Mettiamo a nudo le tette in TV perché sotto sotto il sesso ci fa paura, è proibito, è castigo. Ma farlo vedere in TV è anche libertà, metterlo dappertutto su Internet addirittura una conquista. Ci lamentiamo degli spettacoli, dei telegiornali di parte, della spazzatura in celluloido che il piccolo schermo ci vomita quotidianamente addosso, ma lasciamo che il medesimo faccia da baby sitter ai bambini, visto che i genitori non hanno più il tempo, e nemmeno la voglia, di spiegar loro a ragionare criticamente. Tanto, ci penserà la scuola. Il risultato? Drammatico. Ci fa così schifo l'idea di seguire il progresso, che ci chiudiamo nelle nostre paure, alzando mura insormontabili davanti a tutte le cose che ci sforziamo di non voler capire: Carmageddon, mio dio!, ma come faranno i bambini a divertirsi di fronte a tante budella sullo schermo? Ma in fondo quando i nostri genitori giocavano con le armi finte a far la guerra (cosa che, ricordo, facevo anch'io da bambino), non tiravano forse fuori quello che tu chiami il "Mr Hyde di ognuno di noi"? Mi si obietterà ch'era diverso, che non c'era alcuna scena di violenza, che il sangue e le budella rimanevano un parto della nostra fantasia, mentre Carmageddon le sputa lì, sullo schermo, in bella vista. Insomma, non ha fatto altro che il passo successivo, quello che con le armi finte non si poteva fare, a meno di sbudellare sul serio il compagno di giochi. L'uomo moderno si trova di fronte alla sua meschinità senza comprenderne più le ragioni, e invece di cercarle in se stesso, preferisce addossarne la responsabilità sui primi capri espiatori che trova a sua disposizione, siano essi i cartoni animati giapponesi, la musica rock (sì, proprio quella del Diavolo), i film porno (mi hanno sempre detto che "distorcono il senso della sessualità vera e istigano alla violenza", ma nessuno si è mai preso la briga d'insegnarmi quale sia il vero "senso della sessualità": ho dovuto impararmelo da solo, come la maggior parte di tutti noi...), i computer, Internet e i videogiochi. Ma sì, ma sì, come diceva quel Tale, "non ti curar di loro e passa avanti"...

VIDEOGIOCATORI SULL'ORLO DI UNA CRISI DI VIOLENZA (O DI NERVI?)

Siiii...cohhhh...iiiiiiii!!! Violenza, ancora violenza. Ho giocato a Carmageddon ultimamente, versione non censurata. Che gioia! Quello che si prova a schiacciare i passanti spacciandoveli sui muri delle case e spezzare le loro nuccie vitali è qualcosa di sublime. Ho passato ore e ore a massacrare persone indifese, rapito da quel sadico feeling di sangue, mi sembra di sentirne ancora adesso l'odore. Ho pensato molto a lungo se provare a farlo o no... E mi sono deciso. Il piacere sarà più grande, potrà sentire le lamentele, le grida, i guaiti, mentre ripasserò sopra ai loro corpi. Sono le 10 di sera, Tra poco vado. Ho pensato di dover dire, almeno a voi, fedeli amici, ciò che sto per fare. Voglio provare! Sì, voglio provare dal vero! lo sto in campagna e a quest'ora di sera c'è sempre qualche vecchietto lungo le buie vie di questa zona che passeggia tranquillo e ignaro di ciò che gli succederà. Per non parlare delle mamme che portano in giro i bambini nelle carrozzine: ah, che strage, che massacro. Ne schiaccerò un paio stase-

ra, poi starò un po' fermo e colpirò nuovamente, anche se già so che sarà difficile resistere alla tentazione di farlo sempre più spesso. Ora vado. Quando leggerete queste righe sarà troppo tardi per fermarmi e i primi stritolii di carne umana saranno fatti. Voglio schiacciargli la testa una volta a terra con le ruote davanti, poi li dividerò in due passandogli sull'addome. Il tutto mentre penserò ai protagonisti di Carmageddon e a quanto saranno fieri di me. Rigorosamente.

Anonimo.

Un solo commento: non ho parole! Mi riservo solamente di comunicare a chi sta leggendo (non si sa mai, potrebbe esserci pure qualche giornalista in ascolto) che la missiva di cui sopra è VELATAMENTE ironica... C'era bisogno di precisarlo? (Beh sì, non si sa mai che arrivi qualche "dottore in diritto" a tenermi un'altra mezzora al telefono, tipo quella volta dell'Amiga che faceva male alle donne incinte NdP)

UNA RISPOSTA ESAGERATA?

Non vi sembra che abbiate esagerato con le ultime tre righe della risposta alla lettera "Basta!" del numero 100? Non sono e non ero incazzato per nulla, volevo soltanto sottolineare gli aspetti che non mi vedevano d'accordo con voi. Uno che, a metà della mail, scrive "Per il resto apprezzo molto il contenuto del CD... Vi ringrazio a nome di tutti quelli che possono così testare nuove cose e comprenderne l'utilità", non può essere incazzato, non credete? Le mie intenzioni non erano bellicose come non lo sono in questo msg di precisazione. Peraltro, una delle argomentazioni nella vostra risposta, era quella della completezza del CD nell'accontentare la maggior parte degli utenti. Bene, io chiedevo di avere più attenzione per FIFA97, visto che è stato comprato da un'infinità di persone e che i suoi limiti nel database sono conosciuti pure da mia madre. Anche questo mi sembra rientrare nella categoria di utilità per una buona dose di lettori. Il Silvestri ha scritto della mole di lavoro che lui e i suoi aiutanti si accollano per farci arrivare il CD lamentandosi della mia scarsa gratitudine, ma ciò appare fuori luogo, visto che i ringraziamenti citati prima stanno lì a testimoniare che non c'era alcun bisogno di ricordare il loro impegno e la loro professionalità. L'avevo già capito! Ah, dimenticavo... la lettera "Povero PC Calcio" proveniva anch'essa dalle mie dolci manine: scusatemi se non ho scritto espressamente di pubblicare il nome, sarà stata una dimenticanza! Comunque credo di essere stato l'unico a farsi pubblicare due lettere nello stesso mese! Un'ultima cosa prima di lasciarvi a miglior lavoro piuttosto che starmi a sentire: neanche col DOS 7.0 riuscivo a disinstallare ModemSpy, per questo ho fatto ricorso al 6.22 (riferimento alla lettera "Basta!").

Francesco Castura
fcastura@tin.it
Porto San Giorgio(AP)

Nel caso doveste ripubblicarmi siete sempre autorizzati a scrivere tutti i miei dati, d'altronde ce li metto apposta perché voglio assumermi pienamente tutte le responsabilità di ciò che scrivo. Buon lavoro e scusate le eventuali incomprensioni, non è sempre facile capire e farsi capire quando si comunica senza l'ausilio delle espressioni del viso e del tono della voce.

Già, non per nulla il mondo telematico ha partorito gli smiley, quelle geniali faccine che, con pochissimi simboli grafici, sono in grado di visualizzare in maniera sintetica e inequivocabile gli stati d'animo di chi scrive. Fermo restando, ovviamente, che la prima regola da seguire per un'ottima prosa è proprio quella di farsi capire senza ricorrere a strani artifici. Non ci siamo capiti molto bene, tutto qui.

PASSARE LA VITA ATTACCATO A UNA MACCHINA

Non so perché, ma dopo aver letto le parole (o meglio, i pensieri) di Max nell'editoriale, mi è venuta una voglia, un istinto più che altro, di scrivervi. Non l'ho mai fatto in tutti questi anni (più o meno dal 1990) e non ne so il perché: pigrizia? Comunque sono qui ed è ora di cominciare. Ho passato quasi due terzi della mia vita "attaccato" a questa macchina infernale (o compagno di giochi?) e ormai mi sono assuefatto alla tecnologia; recentemente sulle pagine della NOSTRA rivista si è parlato di persone che



non riescono a percepire più il gusto di una partita a videogioco (badate: videogioco, non gioco); ebbene credo in verità che si tratti proprio di assuefazione da videogioco. Voi potreste dire che io che stia fanfarando, ma non so come esprimere questa sensazione, che provo nel giocare a Red Alert o Duke Nukem 3D, eppure... leggendo l'editoriale ho avuto come un tremore, una scossa che mi attraversava la schiena, ricordandomi quando 13 anni fa mio padre portò a casa un C64 nuovo di zecca, i cui giochi mi facevano sognare soltanto a guardare la copertina della scatola (forse non sono del tutto normale). E ora sono qui in balia di quella buia tempesta multimediale e di Internet: mi sento, più che un navigatore, un piccolo naufrago nel mare dell'informazione, non percepisco niente se non il bisogno di saltare da un sito all'altro, da un Newsgroup in altro, cercando chissà che cosa (forse me stesso?). L'unico conforto è dato dalla posta elettronica e da IRC (che tra l'altro devo ancora sperimentare). Non so se dire, mi sono stufato! Non riesco a digerire più nessun gioco, e in più devo "elemosinare" dei giochi piratati (badate, stavolta ho messo giochi) perché non riesco a "permettermi" quelli originali (cento carte meglio in giochi o in CD?). Lo sapete vero che in Giappone costano 12.000 lire (mah, mi guarderei bene da queste incredibili leggende metropolitane... NdD)? No? Beh, ve lo dico io!

Alla fine tutto questo fanfarare su Amiga vs. PC, X-Wing vs. Tie Fighter, non è altro che una semplice e pura assuefazione al divertimento, all'Entertainment come dicono quei fottuti punk degli inglesi. Ciò porta a quel degrado che si è visto anche nelle pagine della ARINOSTRA rivista, e da quale stiamo (state!) uscendo. O no? Boh, mi sa tanto di avere scritto delle boiate! CAVOLO!!! Dimenticavo di farvi i complimenti di rito! Beh, è dura trovare le parole per descrivere una parte della mia (vostra?) vita, ah ecco: You are the birds of fire, You fly over the sky (By Dead Can Dance) (non ci posso credere, un altro che conosce i Dead Can Dance!!! NdSS).

Black Tiger

Hmmm, Black Tiger, ovvero uno dei miei videogiocisti del passato preferiti... Uno pseudonimo casuale o mirato? Propenderei per la seconda ipotesi... Ma torniamo alla missiva: capisco benissimo quella sensazione di cui parli, ne sono purtroppo affetto anch'io, ma credevo colpisce più che altro chi ha fatto dei videogiocisti il proprio lavoro... Mi capita di giocare a moltissimi titoli nell'arco di un mese, ma solo pochi di questi riescono a fare breccia nel mio cuore... In più, l'estremo realismo dei videogiocisti ha per così dire limitato la nostra fantasia... Una volta era necessaria una certa immaginazione per scorgere in un conglomerato di pixel colorati la figura di un ninja che si muoveva per lo schermo, ora quello che si vede nel monitor è sicuramente meglio dell'immaginazione stessa, a 16 milioni di colori (beh, forse un po' meno, diciamo 256!) e in tre dimensioni... In definitiva giocare è diventato per molti di noi qualcosa di normale, qualcosa a cui ci siamo assuefatti. Un rimedio a tutto questo? Sfortunatamente non sono ancora riuscito a trovarlo...

PICCOLA AMICHEVOLE CRITICA ALLO SHOGUN

In diretta dal giurassico giungono a voi queste mie divagazioni che, dopo aver percorso il tempo, desiderano farsi ascoltare dallo Shogun in persona: Max sei lì? Ok, ciao a tutti. Spero che questa stupida intro abbia attirato l'attenzione del nostro direttore esecutivo, perché devo fargli una piccola critica (che è soprattutto perché la posta intertemporale costa parecchio e non vorrei quindi aver scritto invano). Per una volta non si parla di videogiocisti, di hardware, di violenza sui PC o di "io ce l'ho l'Internet": voglio parlare di cinema. Sul numero estivo di TGM, alla pagina "ora mi sfugge", e poi sul numero di settembre, all'interno del TGM Movie, Max sostiene assiduamente che l'ultimo lavoro di Spielberg, "The Lost World", sia da andare a vedere con il sacchetto per il vomito a portata di mano: se non sbaglio afferma: "... lo non sono riuscito a rimanere in sala fino alla fine, abbandonando dopo il primo tempo - incredulo del fatto che Spielberg avesse potuto firmare una pellicola del genere". Max, io non sono qui per giudicare i tuoi gusti cinematografici, ma semplicemente per dirti che le tue affermazioni stavano per impedire che io e altri miei amici, fedeli lettori di TGM, ci recassimo a vedere un film che poi in fin dei conti non ci ha schifato più di tanto. Certo, non era il massimo che ci si potesse aspettare dal padre di "Incontri ravvicinati del terzo tipo", ma quando sono uscito dal cinema mi è venuto appetito anziché un conato di vomito. "De gustibus non est disputandum", dicevano nell'antica Roma e io concordo. Ma

quando si scrive su un giornale a tiratura nazionale non penso sia il caso di sbilanciarsi a dare determinati giudizi; primo perché potrebbero non piacere al produttore del film suddetto; secondo perché migliaia di lettori affezionati potrebbero farsi facilmente influenzare dalle parole di un giornalista del quale "si fidano" e conseguentemente vedere limitata la loro libertà di scelta. Ribadisco che rispetto il tuo giudizio e se non abitassi nel giurassico ne parlerei volentieri con te davanti a una buona birra, ma non in altro luogo perché desidero difendere anche la mia libertà di giudicare, mia e degli altri. Detto ciò un salutare a tutti, ai posteri l'ardua sentenza. Amici come prima?

Valdemaro (valdy@mbx.vol.it)

"Comatterò la tua idea finché mi sarà possibile, in quanto non la condivido. Ma sono pronto a morire affinché tu la possa esprimere". Non ricordo chi disse queste sante parole, ma credo che incamino perfettamente lo spirito della democrazia e, aggiungo io, della libertà di stampa. Prima che intervenga il nostro direttore, vorrei farti notare come ognuno, nel nostro paese, a meno che non occupi cariche istituzionali che gli impongono la condizione di "super partes", ha il diritto di lasciarsi andare alle proprie considerazioni. Chiaro, le parole di Max su TGM possono avere un seguito diverso dalle mie al bar, ma in entrambi i casi si tratta di opinioni personali e, come tali, da interpretare con spirito critico. Altrimenti sareste tutti juvenini, odiereste visceralmente Sacchi (beh, questo è già più probabile indipendentemente da TGM), e avreste tutti gli stessi gusti musicali del nostro direttore. In particolare, la sua sortita su Lost World è quella di uno spettatore delusissimo che, come tale, ha il diritto di esprimere la sua opinione. Anche tu l'hai visto, non ti è parso malaccio, e la tua idea avrà adesso la stessa risonanza della critica di cui sopra, essendo stata veicolata con lo stesso mezzo. Per chi poi si sentisse diffamato, esistono decine di leggi in proposito. Tutti tutelati, quindi...

"Comatterò la tua idea finché mi sarà possibile, in quanto non la condivido. Ma sono pronto a morire affinché tu la possa esprimere". Non ricordo chi disse queste sante parole, ma credo che incamino perfettamente lo spirito della democrazia e, aggiungo io, della libertà di stampa. Prima che intervenga il nostro direttore, vorrei farti notare come ognuno, nel nostro paese, a meno che non occupi cariche istituzionali che gli impongono la condizione di "super partes", ha il diritto di lasciarsi andare alle proprie considerazioni. Chiaro, le parole di Max su TGM possono avere un seguito diverso dalle mie al bar, ma in entrambi i casi si tratta di opinioni personali e, come tali, da interpretare con spirito critico. Altrimenti sareste tutti juvenini, odiereste visceralmente Sacchi (beh, questo è già più probabile indipendentemente da TGM), e avreste tutti gli stessi gusti musicali del nostro direttore. In particolare, la sua sortita su Lost World è quella di uno spettatore delusissimo che, come tale, ha il diritto di esprimere la sua opinione. Anche tu l'hai visto, non ti è parso malaccio, e la tua idea avrà adesso la stessa risonanza della critica di cui sopra, essendo stata veicolata con lo stesso mezzo. Per chi poi si sentisse diffamato, esistono decine di leggi in proposito. Tutti tutelati, quindi...

Iniziare una possibile disanima di The Lost World dicendo che "il libro è tutta un'altra cosa" è sicuramente pacchiano - si dice sempre così perché fa figo, e la cosa non mi gusta. Parlo comunque con cognizione di causa, visto che ho letto tutti i libri di Crichton (anche se ho pianto a metà Airframe - recentemente leggo più che altro in aereo...). Il libro di Jurassic Park era un capolavoro: l'evoluzione della teoria del Caos nelle considerazioni di Malcolm sull'estinzione dei dinosauri la cosa sicuramente migliore. Lost World era già meno convincente: più che un libro era una sceneggiatura per un film (molto ben retribuita, per carità). Nonostante questo, la storia fissa: fino a metà del libro si poteva solo intuire cosa fosse in realtà Isla Nublar e almeno un minimo di tensione riusciva anche a trasmetterla.

Jurassic Park, il primo film, è un bel cartone animato: l'arrivo sull'isola in elicottero assolutamente spettacolare, il parco era ben strutturato e i primi dinosauri dell'era digitale facevano senza dubbio il loro bell'effetto.

In The Lost World ci pensano Hammond e lo stesso Malcolm a chiudere il film dopo una decina di minuti -

lasciandolo poi in preda a battute di gusto desolata-mente statunitense (mamma mia, m'è tornato in mente Independence Day) e scenette a dir poco insulse. Ma la cosa peggiore è un'altra: ripeto, dopo mezz'ora me ne sono andato, ma dove sia finita la lussureggiante foresta e la natura rigogliosa della prima isola (si tratta, nella realtà, di Kauai - la più esterna e selvaggia delle isole Hawaii) proprio non sono riuscito a capirlo... Cielo perennemente plumbeo e ruscelletti con vegetazione spalacchiata: che l'abbiano girato al parco Lambro?

Questo è il mio parere, ma ognuno è liberissimo di tenersi il suo.

Adios, Max!

TECNOTGM

Carissimi, il numero 99 di TGM per voi è stato l'Independence Day, il giorno della liberazione della posta dai quesiti tecnici. Il tutto mi ha lasciato, come direste voi, indispettito, non per l'eliminazione della posta tecnica (sono perfettamente d'accordo col costruire una posta più umana), ma per il modo e i toni con cui questo è stato fatto. Frasi velenose verso quei depressi e incapaci che vi scrivono per far funzionare il loro giocattolino al meglio, toni poco gentili verso questi poverelli, adesso nelle grinfie di quello squilibrato mnemonico del Pastore. Il fatto è che l'origine di tutto siete voi! Voi avete pubblicato tutte quelle lettere piene di configurazioni, invece di cestinare: avreste dovuto chiarire subito che l'angolo della posta era uno spazio libero, un muro su cui spruzzare spray di tutti i colori per poter sprigionare la fantasia (comm' sò poetico); avreste dovuto dire ai lettori che per queste questioni scrivessero ai giornali specializzati come PC Action. E poi ve ne uscite con "Gli uomini qui, i computer al Pastore"? So che difficilmente mi pubblicherete, ma comunque vi ringrazio, e faccio i complimenti per i progressi continui della mia rivista del cuore!

Massimo Frullone

P. S.: Un'ultima cosa: potreste abolire dal vostro vocabolario, voi tutti redattori, la straustata parola "redazionale"?

Partiamo dal PS: scusami, ma, di grazia, potresti spiegarmi perché dovremmo farlo? La parola redazionale, intesa come "della redazione", non mi sembra poi così fuori luogo. Di solito nei giornali, quando si parla di "redazionale" (con sottinteso il sostantivo "articolo"), s'intende un pezzo scritto per l'appunto dalla redazione o comunque da un redattore. Ma, essendo esso un aggettivo, possiamo sempre farne un uso linguisticamente più tradizionale "applicandolo" un sostantivo che rappresenti, che so, un oggetto. Tipo: "il Pentium redazionale", che una volta espressi tutti i significati impliciti, diventa "il computer con processore Pentium della redazione". Mi sembra che possa andare, no? Comunque ogni consiglio per migliorare il mio italiano è sempre ben accetto (mi ha fatto notare un collega come l'uso del verbo "redarre" sia del tutto sbagliato. Chiedo umilmente venia a tutti coloro che si fossero grattati i capelli davanti al mio revival del 100 numeri passati di TGM... Vabbè, c'è sempre chi ha scritto che Mario girava su Megadrive, quindi... NdP).

Passando alla questione tecnica, non ritengo che tu debba sentirti offeso dalle nostre amare considerazioni. Non era nostra intenzione lasciare nell'oblio dell'inesperienza tutti coloro che trovino difficoltosa l'installazione delle DirectX, ma davvero sentivamo l'esigenza di un bel repulisti del TGM Mail da tutte le questioni tecniche e/o affini. Il fatto è che in precedenza i tentativi d'istituire una posta a carattere puramente tecnico, da affiancare alla posta più tradizionale, si sono sempre risolti in un nulla di fatto e, di conseguenza, l'unico sistema per non lasciare a piedi i lettori in difficoltà fu proprio quello di ospitare le loro lettere in questo spazio. Nulla di strano, in fondo la nostra resta pur sempre una rivista d'informatica oltre che di videogiocisti, quindi che male c'è a parlare anche di overclock, oltre che di questioni puramente ludiche? Il male, a nostro avviso, si chiamava "spersonalizzazione", quel processo che porta un individuo facilmente riconoscibile per i suoi tratti somatici a diventare completamente diverso da ciò che era prima. La posta di TGM, quindi, da quel caffè d'intellettuale che era (mi si perdoni l'esagerazione) è diventata via via il laboratorio tecnico del negoziante di fiducia, anche se in fondo il carattere di stampa, il fondino e i "postajoli" erano sempre gli stessi. Il tutto è avvenuto negli ultimi anni per un semplice processo induttivo, partendo dalle prime lettere che chiedevano una "configurazione ideale" per arrivare a coloro che spedivano una lettera a TGM solo per sapere se son meglio i processori AMD o Intel. Chiaro che, se le lettere che arrivavano



erano queste, noi non potevamo di certo pubblicare altro. Adesso siamo tornati a un regime più umano, possiamo finalmente parlare di argomenti più connessi all'utente piuttosto che alla macchina usata e, se me lo permettete, più consoni a quella che era l'impostazione originaria di questa gloriosa Posta.

PER UNA VOLTA TANTO... ECCO A VOI UNA LETTERA RIFLESSIVA...

Salve a voi, scellerati Bovas. Mi trovo davanti a questo foglio bianco (metaforicamente parlando) in quanto colpito dalle lettere del Baiocchi e di Bimbi... Anch'io, dopo aver partecipato all'avventura Xenia per 6 anni, ho osservato un andamento postale che non mi piace affatto. Lontani sono i tempi delle lettere onomatopoeiche (spassosissime!), delle crisi giovanili (una per tutte Sasha, che sconvolse il BHC consolemanico) e dei sentimentalismi. Ma perché è accaduto tutto questo? Cosa ha trasformato migliaia di lettori? L'età forse, ma credo che la causa più grave sia l'andamento stesso del mercato e di come questo venga posto al pubblico. Mi spiego meglio: negli anni passati le attività videoludiche erano appannaggio degli appassionati, e gli stessi appassionati erano quelli che li producevano e che cercavano di venderli nonostante il livello di pirateria così elevato. Adesso è tutto diverso, e l'E3 ne è la prova. Padiglioni megagalattici, PR ad ogni angolo, distributori, editori, modelle ecc. (beh, direi che il connubio "tacchi a spillo e microchip" è davvero diabolico... NdD)... Ma qualcuno si è ricordato che tra quei 1500 giochi fatti con lo stampino solo pochi erano frutto di passione e di lampi di genio? Capisco che ormai il mercato sia grande, che i videogiochi siano un business affermato, e inoltre non è detto che quei giochi siano brutti. Non si può comunque tornare indietro, lo capisco e lo accetto, prendendo atto di tutto ciò che di positivo questo andamento potrà portare (che è molto).

Arrivando al dunque (era ora!) non posso certo non considerare che in questo mercato estremamente superficiale sia le riviste del settore (anche TGM) sia i giocatori/lettori non possano far altro che adeguarsi (anche involontariamente) e affogare nel mare di prodotti disponibili affrontando gli stessi con leggerezza. Dunque non è raro che il giocatore medio preferisca passare il tempo caricando Quake di patch assurde (l'ho fatto anch'io!) piuttosto che rigiocare per l'ennesima volta il duello di insulti tra Guybrush e il Maestro di Spada. Con questo non voglio essere nostalgico, né dire che i giocatori non siano più quelli di una volta (non esiste più la mezza stagione, si stava meglio quando...), voglio semplicemente osservare che il mercato è più vasto e il target è di conseguenza più numeroso. Tra questi continuerà però a esserci quello zoccolo duro che non deve farsi "diluire", come stava per succedere a me, ma deve continuare a farsi sentire, in modo che le nuove leve possano trovare dei punti di riferimento e di conseguenza possano provare quella passione per il gioco che abbiamo assaporato anche noi. Questo perché TGM non è solo una rivista di videogiochi, ma per molti è una finestra sul mondo dei videogiochi stesso, che ci permette di osservarlo e che filtra la luce in eccesso impedendoci di esserne abbagliati. E' tempo che il lettore novizio la senta come tale. Vorrei quindi invitare la vecchia guardia a scrivere come un tempo scriveva a "Ricky" o a MBF, perché a 100 numeri dal battesimo TGM può ancora accogliere persone, e non lettere di utenti distratti. Come del resto ha accolto le incertezze sentimentali degli studenti di un tempo, l'ilarità e (purtroppo) il lutto.

Salutoni a tutti.

Massimo Lauria, al secolo "IL GARGAMELLA"

PS: Basta con le polemiche sulla disinformazione giornalistica. Invece di sfogarsi con i Bovas perché non provate a far vedere al mondo come questi giornalisti sbagliano? O almeno mandatele a loro le lettere, sono loro quelli da convincere (Parole sante! NdD).

Lo ammetto, leggendo attentamente questa lettera ho provato una strana sensazione, tipica di quando si ascolta, dopo un lungo periodo di attesa, proprio quello che si vorrebbe sentire... La lettera di Massimo, in poche righe, è infatti riuscita a "catturare" uno scorcio di "vita videoludica" contemporanea in modo anche abbastanza esatto... Non che tutti siano all'oscuro della situazione, anzi, direi che è comunque necessario che qualcuno, di tanto in tanto, ci desti dal nostro torpore tecnologico... Il modo di concepire il computer è davvero cambiato in questi ultimi vent'anni: i primi informatici venivano molto spesso schermati ed emarginati dalle altre persone (cosa che è successa anche agli amati Bovas in gioventù), questo perché le persone di cui sopra non riuscivano a capire come fosse possibile appassionarsi davanti a un conglomerato di pixel... Ora i pixel sono molto più piccoli e colorati di allora e mi è capitato di osservare molte delle stesse persone che una volta mi schermavano perdere la testa per un videogioco... Con una sola differenza: loro, che se la tiravano così tanto perché non erano sfigati come me, ora si fanno gabbare dal più stupido file batch che formatta il disco fisso; riescono comunque a tirarsela all'inverosimile perché ora hanno il computer... Testuali parole di uno di questi mentecatti, udito casualmente a una cena di classe: "beh, ora ho un computer esagerato, pensa te, un Pentium!!! E adesso mi allaccio a Internet!!". Io a lui: "scusa, ma tu a Internet ti allacci ancora con il computer? Io la settimana prossima mi faccio impiantare una presa ethernet dietro la nuca, così posso collegarmi direttamente". Lui a me: "Ma si può già fare? Beh, allora lo faccio anche io!". Non che voglia sostenere con questo che ogni "nuovo arrivato" sia necessariamente un idiota, ma diciamo comunque che quando qualcosa diventa business questi stessi pullulano... Attendo con ansia di conoscere cosa ne pensate...

A PROPOSITO DELL'E3 DI ATLANTA

Leggendo l'articolo apparso sul numero di luglio/agosto circa l'annuale convention videoludica di Atlanta, il celeberrimo E3, è stato con un certo disappunto che ho riscontrato l'assenza di alcuni titoli attualmente in lavorazione: mi sono quindi permesso di aggiornarvi sul materiale di cui l'articolo in questione era carente, sapendo con ciò di farvi cosa gradita. Cominciamo con le novità LucasArt: innanzitutto abbiamo l'attesissimo "Jedi Night Fever", uno sparatutto in soggettiva sullo stile di Jedi Knight, nel quale vi ritroverete a impersonare un coatto di periferia che si aggira per le discoteche: vi dovrete fare largo attraverso



PUNTO VENDITA C.so Roma, 48, Moncalieri TORINO

Per informazioni e vendita
per corrispondenza

✓ puoi telefonare al
011/606.89.19

✓ puoi faxare al
011/606.89.85

✓ E-MAIL: AMICI@INRETE.IT

Collezioni regalo e
giochi in offerta a
prezzi da URLO

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli
non elencati - CD Utily
TELEFONA

CD-ROM GAMES

ACTUA SOCCER 2	L. 65.000
AFTERLIFE	TELEFONARE
ALLEN TRILOGY	TELEFONARE
BROKEN SWORD	L. 89.900
BUST A MOVIE 2	L. 49.000
CARIMAGEDDUM	L. 85.000
COMMAND CONQUER RED ALERT	L. 89.000
COMANCHE 3	OFFERTISSIMA
CONQUEST EARTH	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 85.000
DARK HERMETIC ORPHER	L. 79.000
DARK REIGN: THE FUTURE	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	TELEFONARE
DAILY GAMES	L. 89.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 85.000
DIABLO	L. 89.000
DISCWORLD II	L. 85.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D ITA	L. 49.900
ECSTATIC 2	L. 75.000
F1	L. 75.000
FIFA '97	L. 75.000
G POLICE	TELEFONARE
GRAN PRIX MANAGER 2	L. 89.900
IF 22 RAPTOR	L. 89.000
IMPERIUM GALACTICA	L. 79.000
LARRY 7	L. 89.000
LITTLE BIG ADV. 2	OFFERTA
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
MAGIC L'ADUNANZA	OFFERTA
MANX IT	L. 75.000
MASTER OF ORION II	TELEFONARE
MDK	L. 89.000
MONKEY ISLAND 3	TELEFONARE
NBA LIVE 97	L. 99.000
NEED FOR SPEED 2	TELEFONARE
OLYMPIC SOCCER	L. 79.000
PANDEMONIUM	TELEFONARE
PHANTASMAGORIA	L. 99.000
PDD	L. 89.000
POWER F1	L. 79.000
PUZZLE BOBBLE	L. 49.000
QUAKE	L. 79.000
REALMS OF THE HAUNTING	OFFERTISSIMA
ROLAND GARROS	TELEFONARE
S. SPIELBERG'S DIRECTOR'S CHAIR	L. 97.000
SCREAMER 2	L. 74.000
SCUDETTO 2	L. 79.000
SEGARNALLY	L. 85.000
SIM ISLE ITA	L. 79.000
SIM CITY	L. 49.900
SIM COPTER	TELEFONARE
STAR WRAFT	TELEFONARE
STAR TREK SFA	TELEFONARE
STAR TREK: BORG	TELEFONARE
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L. 49.000
THE CITY OF LOST CHILDREN	OFFERTISSIMA

Righteous 3D

OFFERTISSIMA A MENO DI L. 370.000	TELEFONARE
DISPONIBILE	TELEFONARE

L. 89.000	TELEFONARE
OFFERTISSIMA	TELEFONARE



THE RIPPER ITA	L. 109.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME SHOCK	DISPONIBILE
TOMBS RAIDER	L. 89.000
TOMBS RAIDER 2	PRENOTARE
TOP GUN	L. 49.900
TOTAL ANCHILATION	TELEFONARE
TURKID	TELEFONARE
UNDER A KILLING MOON	L. 59.900
UNREAL	DISPONIBILE
WARCRAFT 2 EXPAN	L. 45.000
WARCRAFT 2 ITA	L. 89.900
WARLORDS 3	OFFERTA
WIPE OUT 2097	L. 75.000
WIZARDRY NEMESIS	TELEFONARE
X.COM 3 APOCALYPSE	TELEFONARE
X-WING VS TE FIGHTER	OFFERTISSIMA
Z	L. 89.000

PREZZI ESCLUSIVI PER
CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA
dell'USATO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari



so 12 livelli in vero 3D combattendo contro buttafuori, DJ e spacciatori di pillole colorate a colpi di anfridi chiodati, cinte borchiate e 33 giri di Albano e Romina; fra le armi a vostra disposizione, grande impatto avranno la Fiata da Alcool, devastante per respingere gli attacchi delle ragazze cubo, l'Ascella Pezzata, micidiale contro folli gruppi di nemici, e la Capezza da Macellaio, sciagliabile a distanza contro i nemici e utilizzabile anche come stuzzicadenti. Tra i vari bonus sparsi qua e là per i livelli, vanno ricordati i tremendi Capelli al Gel Secco, che rendono le ciocche di crine affilate e resistenti come lame di Toledo, trasformando la semplice Capocciata da Rissa in un'arma micidiale; altro power-up degno di nota sono gli Anfibioni Fluorescenti, che abbagliano temporaneamente il nemico rendendolo inoffensivo. Se poi il vostro stato di salute dovesse peggiorare, in giro troverete simpatiche pasticche di Ecstasy (no, il Bolero non c'entra niente) che vi rinvigoriscono non poco. La colonna sonora sarà affidata ai celebri Kool & the Gang, e presenterà, tra le altre, una versione molto accattivante di Jadies Night (ma questa è una battuta per pochi eletti). Il gioco, come ormai sembra essere un must di questi tempi, sarà disponibile anche in versione accelerata per schede 3DLSO con chipset Macoomba. Tra le avventure, da sempre cavalli di battaglia della Lucas, da ricordare "Indiana Jones & the Verginity of Ilona Staller", in cui, nei panni dell'archeologo più famoso del mondo, cercheremo di svelare uno dei più grandi misteri dell'umanità.

Passando alla EA Sports, il titolo di punta sarà il manageriale "Arrigo Sacchi's Soccer Manager", nel quale, vestendo i panni di CT, prenderete la guida della nazionale di calcio. Scopo principale del gioco è, come facilmente si può intuire dal titolo, perdere più partite possibile; tagliarla inoltre la possibilità, in caso di abbondanti Figure da Cioccolatoio, di essere chiamato a dirigere una grande squadra di club che non naviga in buone acque (come Scudetto, ma al contrario) e portarla sull'orlo della retrocessione.

Dalla Maxis, non potevamo non attenderci la solita vagonata di simulazioni; cominciamo da "Sim Bad", simulatore di marinaio, "Sim Salabim", simulatore di mago (ehi, ma questa l'avevo detta io un anno fa!!! NdSS), e "Sim Sim", simulatore di un simulatore. Il titolo di punta della summenzionata casa sarà però "Sim Orgia", un ottimo simulatore multiplayer giocabile da un minimo di tre persone (con scheda di rete e divano letto) a un massimo di trentadue (con collegamento Internet e camerata con letti a castello). La Maxis promette grafica da urlo e un realismo senza precedenti; pare che presto sarà disponibile anche un patch che includerà grafica interamente in 3D, intermezzi in full motion video e suono in Dolby Surround (sì, il gemito in Dolby Surround lo voglio); per far girare questa meraviglia basterà un Pentium anche di fascia bassa e una casa libera, e anzi, se trovate amici e amiche disponibili, l'unico requisito sarà avere la casa libera, anche senza Internet, anche senza scheda di rete e anche senza computer (se poi a queste condizioni preferite giocare col computer, fate un po' voi). Inoltre, ma sono solo voci di corridoio, pare che la Maxis abbia raggiunto un accordo per la realizzazione del gioco in solitario, nienteopodimenoche con la Sega; chi vivrà vedrà.

Da un genere a un altro, sarà presto disponibile, ad opera della SSI, la trasposizione videoludica di uno dei più grandi classici da tavolo, stiamo parlando di "Pari o dispari" (PoD). PoD vanterà una eccellente grafica in 3D poligonale col campo di battaglia rotabile a piacimento per una migliore pianificazione tattica e, almeno così spergiurano quelli della SSI, un'intelligenza artificiale senza precedenti per questo genere di giochi.

Tra i simulatori di volo, alla DID fervono i lavori su "Ustica", un eccellente prodotto che vi porrà alla guida di aerei sia militari sia civili sulle acque del mediterraneo.

Dalla Bullfrog, dopo Syndicate, altri due titoli vi faranno vestire i panni di feroci terroristi pronti a tutto: nel primo prodotto, "Italicus", dovrete pianificare accuratamente degli attentati ai treni di linea, mentre sul secondo, "Piazza Fontana", la casa della grande rana tende al segreto più assoluto (quasi di Stato, direi), ma alcune voci di corridoio vogliono che sia una vera bomba.

Passando alle applicazioni serie, Zio Bill Gate\$ ha presentato un nuovo aggiornamento del suo Office, che prenderà il nome di "Office 2001" (Odissea nello Spazio???) nel nuovo prodotto, che poi nuovo non è, al posto del simpaticissimo (?????) help on line ci sarà un'inflessibile educatrice teutonica che non smetterà un attimo di riprendervi per ogni minimo errore che fate; Adolfa (questo è il suo nome, ma accetta anche di essere chiamata Führer, e pretende il saluto marziale) mostra il meglio delle sue potenzialità come correttore di testi; infatti, oltre a sottolineare, talvolta in blu, talvolta in rosso, le paro-

lo sbagliaie, a fine documento metterà anche il voto, e pretenderà anche di vedere i vostri genitori. Adolfa, comunque, potrà essere facilmente disabilitata tramite il semplice uso di un cacciavite (a quel punto dirà che la sua mente svanisce, cambierà tono di voce e comincerà a cantare Girogirotondo: NON ABBIATE PIETÀ). Una volta eliminata Adolfa, dovrete poi cancellare manualmente il suo file di sistema; per fare questo, basterà chiamare le autorità militari. Chiudo qui questa mia simpatica digressione sull'E3 di Atlanta con un quesito: cosa fa un ventisettenne prossimo alla laurea, ingabbiato a fare il servizio militare in qualità di aviore, durante un servizio in galera autoreparto, mentre fuori c'è il sole e tutti si divertono molto più di lui? 1) Scrive cacchiate a una rivista di videogiochi in risposta alle lettere (vedi n° estivo) circa la scarsa creatività delle stesse (beccate e portate a casa, e, se potete, o amichetti L. Bimbi e F. Baiocchi, rispondete a tono a questa mia - anche in vernacolo, che mi garberebbe di più da due toscani). 2) Bestemmia gli dei del Walhalla. 3) Si spara un colpo di AR70 in fronte (un piccolo aiuto: state leggendo una lettera, sono disarmato e tra gli dei del Walhalla conosco solo Odino Thor e Capitan America).

Hasta la vista, Babe (maialino coraggioso)

Il vostro amico orsacchiotto Ravin
md2778@mclink.it

P. S. È la prima volta che vi scrivo (Dio, come sono emozionato - segue espressione da finale di Miss Italia), ma vi seguo dal Numero di Novembre 1989; tra alti e bassi siete sempre mitici Ho un computer modello Pastore... È un bene o un male?

Ti ringraziamo moltissimo per questo provvidenziale reportage da quel dell'E3. Davvero ci domandiamo come i nostri impavidi inviati si siano lasciati sfuggire questo bel po' po' d'interessantissimo (e, in alcuni casi molto particolari, davvero imperdibili) novità. Dopo esserci cosparsi il capo di cenere, ci conforta sapere di avere dei lettori che, per il bene della rivista, sono sempre pronti a giungere in nostro aiuto. Per quanto riguarda il computer modello Pastore, non sappiamo proprio dirti se si tratti di un bene o di un male. Prova a guardarti intensamente allo specchio: dovessi notare qualche differenza di diametro tra i tuoi occhi, faresti meglio a propendere per la seconda ipotesi...

(complimenti per la lettera: davvero bella... NdSS)

UNA CASELLA DI POSTA ELETTRONICA CI SCRIVE!!! EDONISMO!

Cara Posta di TGM (oddio, come inizio non è che sia dei migliori!) chi vi scrive è la casella E-mail di un videogiocatore piuttosto alterato. La presente si impegna a riportare piuttosto fedelmente le opinioni del suo possessore: se pensate che io non riesca nel mio intento, beh, pazienza, cosa si può pretendere da una casella di posta elettronica? Per stavolta non tralasciamo i complimenti: siete fighissimi, bravissimi, bellissimi, truzzissimi (ops, forse non è proprio un complimento...) e il mio redattore preferito è XAM (aspetto ringraziamenti, thanks). Beh, venendo al succo della lettera: sliuurp. Bene, ora che siamo venuti al succo, penso sia ora di DIREQUEL-LOPERCUIVISTOSCRIVENDO!!! Orbene; codesta missiva ha ragion d'essere per un semplice motivo: il mio padrone pensa che sia semplicemente RIDICOLO, SCANDALOSO, TREMENDO, STUPIDO nonché TRUFFANTE E TRUFFALDINO che i prezzi dei videogiochi continuano a mantenersi sugli attuali livelli!!! E da IDIOTI INTEGRALI nascondersi dietro alle solite stupide scuse per giustificare i prezzi svuotatasche che il software ha raggiunto: "Sapete, la pirateria danneggia noi produttori economicamente (certo, hanno tutti un masterizzatore in casa per copiarci i giochi su CD-ROM! Echhéscherziamo...)... no, costa avere una équipe di programmatori alle proprie dipendenze (certo, costa: ma se abbassaste il prezzo da 99.900 L. a 25.000 L. da 150.000 copie vendute e 300.000 piratate si arriverebbe a 450.000 copie vendute e 0 piratate!!!)...". BALLE! Come ho già detto, diminuendo il prezzo di un titolo, gli interessati non avrebbero più alcun motivo di rivolgersi ai pirati, senza contare che la frequenza di acquisto del software aumenterebbe enormemente... Inoltre, dopo un certo periodo di tempo dall'uscita di un gioco, è lecito aspettarsi che i rivenditori abbassino il prezzo del prodotto, dato che ormai si può consi-

derare "passato di moda"; questo giustamente avviene: infatti, dando un'occhiata alle OFFERTE di Computer One apparse sulla centesima uscita di TGM, giochi come Red Alert sono stati ribassati ADDIRITTURA DI 20.000 LIRE!!! OOOOHHHH!!! Sento che sto per vomitare... E qui si potrebbe obiettare, poiché non si può considerare Red Alert un gioco esattamente appartenente alla "fascia budget" del software. D'accordo, ma Mortal Kombat 3 costa ancora ben 29.900 lire (beh, 29.000 non mi sembra un prezzo così esagerato... NdD)!!! E si tratta di un gioco uscito 2 anni fa! Boh! Ben sapendo però che lamentarsi sterilmente sulle pagine della MIGLIORE rivista specializzata (e vai di lingua...) non porta a nulla, il mio proprietario ha deciso di intraprendere una via decisamente difficoltosa: sta infatti progettando di spedire una bella E-petizione alle principali software house, intimando il ribasso dei prezzi! Fatevi coraggio! Scrivete numerosi! Più nomi e relativi indirizzi E-mail mi giungeranno, tanto più la petizione avrà effetto! Forse non servirà a nulla, ma nessuno potrà dirci di non aver tentato. Chiunque fosse interessato, può scrivermi a: math@ipsnet.it. Mi raccomandando! Ricattiamo i produttori! Su col carisma! Ciao e grazie per l'ascolto.

La casella E-mail di Matteo "Math" Miceli:
math@ipsnet.it

"Nell'assopita e buia caverna della mente, i sogni fanno il nido con i frammenti caduti dalle carovane del giorno."
-Rabindranath Tagore

Questa missiva mi lascia abbastanza perplesso... Posso ben comprendere il disappunto provato dagli appassionati nel vedere che la maggior parte dei titoli in uscita costi cifre spropositate; in fondo ho sempre sostenuto anch'io quest'opinione (non per altro approfitto delle mie vacanze in Inghilterra per acquistare lì il software, visto che costa meno). Direi comunque che la maggior responsabilità di tutto questo sia da attribuire ai distributori più che alle software house stesse... Ho infatti avuto modo di verificare come per esempio gli stessi titoli costino decisamente meno in Inghilterra, e dire che là il cambio è sfavorevole. Concludendo, credo comunque che, e dico questo con un pizzico di amarezza, ci voglia ben altro che una E-petizione per migliorare la situazione... Tentare comunque non nuoce.

E ORA UN PO' DI COMPLIMENTI! EVVIVA COL NARCISISMO!!!

Beh, non c'è che dire, complimenti. Ho sempre pensato che scrivervi per lodare la vostra/nostra rivista non servisse a molto, poiché ritenevo sufficiente acquistarla investendo L. 6.000 o L. 14.000 al mese per farvi capire, anche se indirettamente, la mia approvazione "star player". Ma il N°100 mi ha fatto cambiare opinione: alla stazione di Modena, pronto per ritornare dalle vacanze, mi accorgo con una certa sorpresa della presenza di TGM in edicola. Lo compro senza esitazione e lo leggo (stranamente dal principio), nel lungo viaggio in treno. Dopo poco, i passeggeri del vagone tentarono inutilmente di mettersi in salvo, annaspando nella bava che avevo prodotto nel leggere il susseguirsi di straordinarie preview e "chicche" varie di questo numero 100. Particolare l'articolo sulla storia di TGM e la straordinaria la "hall of fame" che mi ha permesso di capire meglio i vostri gusti (FBS... ehm...). Ancora complimenti per questo numero degno di incoronare il centenario di TGM. Saluti a tutti

Matteo Spagnoletti, Roma

Spero proprio che la bava da te prodotta non abbia causato un deperimento o qualcosa di simile, l'opinione pubblica non aspetta altro per infierire ulteriormente... Già vedo i titoli dei giornali: "Videogiocatore esaltato produce ettolitri di bava appiccicosa e provoca un deperimento"... Ok, ho capito, la smetto di fare lo zuzzurellone e passo senza esitazione a ringraziarvi per i complimenti... Come potete tutti immaginare, la realizzazione del centesimo numero di The Games Machine è stata davvero una faticaccia, anche se devo dire di essere personalmente rimasto soddisfatto del risultato finale. Riflessione dell'ultimo minuto: fortunatamente ben altri 100 numeri della rivista ci separano dal fatidico numero 200...

CONCLUDENDO

Anche questo mese, è finita. Ci si rilegge a novembre, puntuali (o in ritardo, a seconda dei punti di vista) come al solito. Ciao ciao...

Noi Bovas



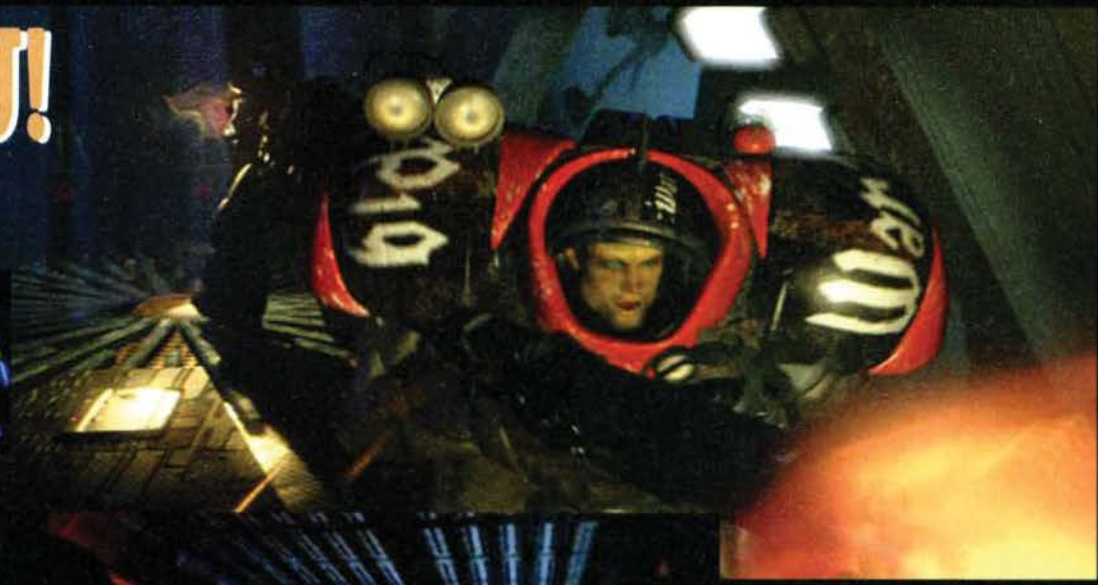
SPARTRACET

3 SPECIE IN CONFLITTO E UN SOLO LEADER:

TU!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

10.11.99



STRATEGIA IN TEMPO REALE,
AMPIE ED AVANZATE POSSIBILI-
TÀ DI CONTROLLO E CONFIGU-
RAZIONE, 30 DIFFERENTI MIS-
SIONI SU DIFFERENTI PIANETI
ED INSTALLAZIONI, MAPPE
256x256 CHE GARANTISCONO
UN'AREA DI GIOCO 4 VOLTE
SUPERIORE A WARCRAFT.

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PENTIUM 60, 8 Mb RAM (16 Mb
PER L'OPZIONE MULTI-PLAYER),
WIN '95, SVGA, MOUSE,
LETTORE CD-ROM 2X.

£ 99.900



Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



STAR TREK STARFLEET ACADEMY

KIRK, CHECOV, SULU.
PRIMA DI ESSERE LEGGENDE,
FURONO SEMPLICI CADETTI NELLA
PIU' IMPORTANTE SCUOLA DI
ADDESTRAMENTO DELLA FLOTTA.
ORA TOCCA A TE...



Vola su tutte le navi della flotta stellare contro 30 tipi differenti di unità nemiche. Più di 25 missioni da giocare in uno spazio completamente 3D. Supporto diretto per direct 3D. Light sourcing dinamico e texture trasparenti per straordinari effetti di dissimulazione. Controllo totale dell'Enterprise e ricreazione esatta di ogni stazione di comando, dall'ingegneria e alla sala motori. 5 CD con sottotitoli in italiano. Con la partecipazione di William Shatner (Kirk), Walter Koenig (Checov) e di George Takei (Sulu). Ma sarai in grado di superare anche tu la prova della Kobayashi Maru?

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:

- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- 560 Kb di memoria convenzionale (versione MS-DOS)
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 2X
- Mouse, tastiera e joystick

Consigliati:

- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera e joystick

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Interplay



TI ASPETTIAMO
dal 2 al 6 ottobre
AL PADIGLIONE 1

smau
'97

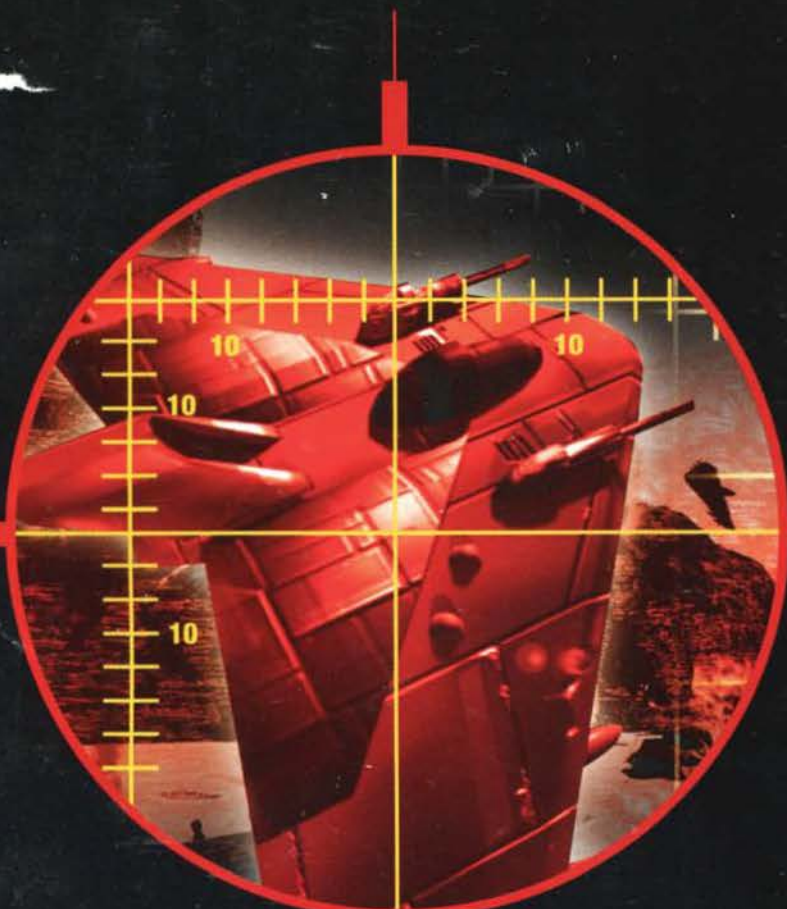
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames



HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

TOTAL ANNIHILATION™

IL NUOVO SCENARIO DI GUERRA



Total Annihilation è una guerra che offre scenari e unità 3D in tempo reale. Manda i carri armati su e giù per le colline, su terreni impervi ed esposti al fuoco. Combatti grandi battaglie in tutti i tipi di terreni, mondi di lava, pianeti di ghiaccio...

- Centinaia di esclusive unità militari.
- Ampio supporto per partite multigiocatore, comprese le modalità "guarda e unisciti".
- Armi altamente avanzate tra cui missili stellari, bombe al plasma, raggi distruttori, nano raggi e dispositivi paralizzanti.
- Unità anfibe che vanno sull'acqua e sott'acqua.
- Complesse unità acquatiche come portaerei e fabbriche galleggianti.

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 100 MHz o superiore
- DirectX compatibile
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- Scheda grafica SVGA
- CD ROM 2X
- Mouse
- Scheda sonora



TI ASPETTIAMO
dal 2 al 6 ottobre
AL PADIGLIONE 1

smau
'97

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO



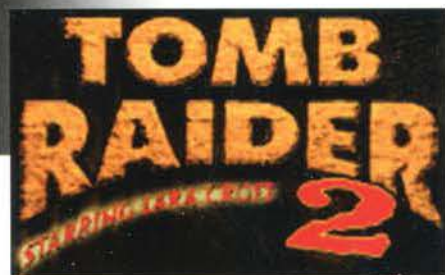
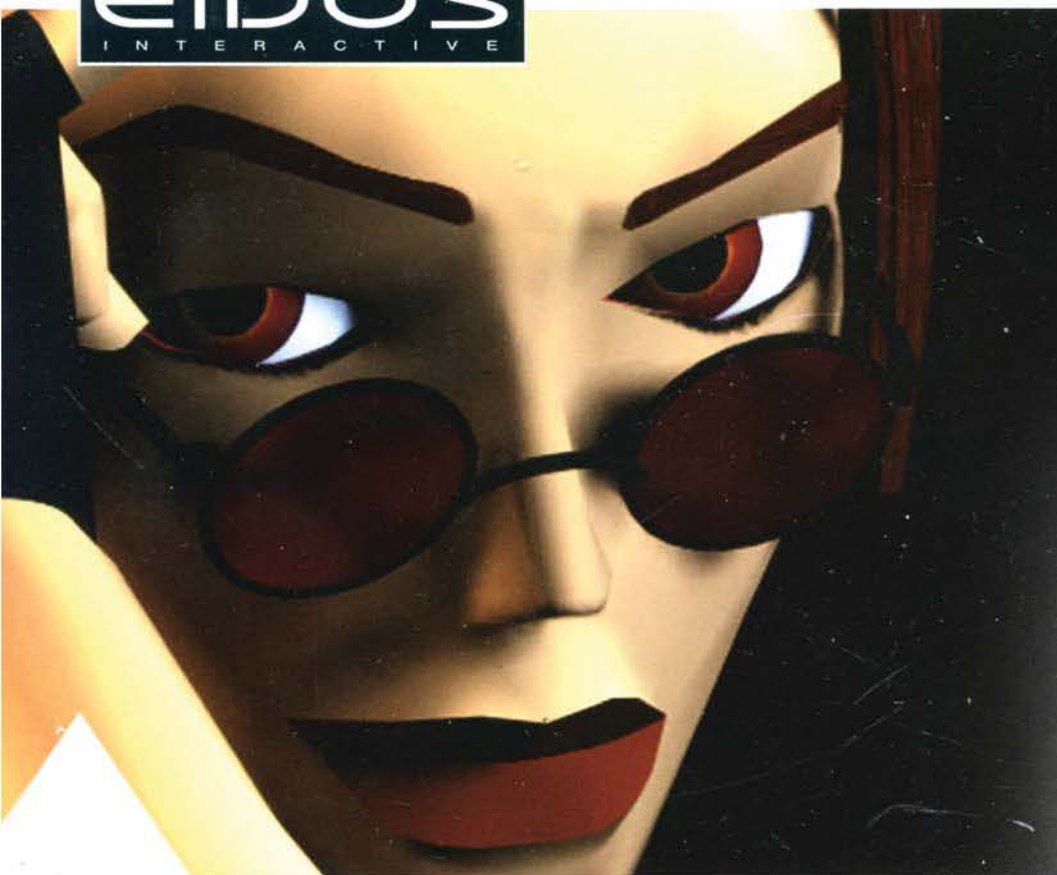
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Sei pronto a ricominciare?

EIDOS
INTERACTIVE



TOMB RAIDER 2

Lara Croft, l'archeologa superdotata è tornata più bella che mai. Viaggia per il mondo, studia antiche civiltà e sa maneggiare ogni tipo di arma.

Da Venezia al Tibet, la attendono numerose avventure appassionanti, ma soprattutto molto pericolose. Come l'esplorazione di un relitto sottomarino, la ricerca del misterioso

pugnale di Xian e vari scontri con sette sanguinarie e monaci guerrieri. Il resto lo fanno gli scenari unici e i nuovi effetti luce dinamici.

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95.



£ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it



Qualità Interattiva.