

THE CHRISTMAS machine

SPECIALE
NATALE 1992
172 PAGINE DI NOVITÀ
CON FASCICOLO
ALLEGATO!



The Christmas Machine è parte integrante di TGM N.48 e non può essere venduto separatamente.

**TUTTE LE NOVITÀ NATALIZIE
DEL SOFTWARE ITALIANO**

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA
EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

Anno II Numero 12 - Dicembre 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

**INCREDIBILE:
DALLE SALE GIOCHI ALL'AMIGA
STREET FIGHTER II (1MB)**

**1
DEMO ORIGINALE
GIOCABILE
+1 MODULO
PER PROTRACKER**

**RECENSITI PER VOI: RAMPART - POOL - ASHES OF EMPIRE TRODD-
LERS - PUTTY - LEGEND OF KYRANDIA - LOCOMOTION LEEDS UNI-
TED CHAMPIONS - COMBAT CLASSICS - ROBOSPORTS**

SIMULMONDO ROSSONERA

Comprenderete indubbiamente lo sconforto che assale un vecchio cuore bianconero come il mio a dover trattare una pagina interamente in rossone-ro... Cosa volete farci... Dovere d'informazione.



durante l'incontro stesso. La data d'uscita è ancora avvolta dalla nebbia, ma l'attesa non dovrebbe comunque essere di quelle particolarmente gravose. Inutile aggiungere che, come confidatomi da Francesco Carlà, nel caso Rossonero riscontrasse il successo che tutti a Bologna si augurano sarebbero ben intenzionati a realizzare anche un Nerazzurro, un Granata, un Blucerchiato, un Giallorosso, un

Viola, e, ovviamente, un Bianconero!

Prima di chiudere l'articolo ancora un paio d'ulteriori informazioni riguardo alla sempre crescente produzione per l'edicola targata Simulmondo. Sono infatti già in cantiere tre nuovi episodi per Dylan Dog (Ombre, La Mummia, Maelstrom) e Diabolik (Trappola D'Acciaio, Ore Pericolose, La Notte della Paura); ma ci sono anche due ulteriori novità, la prima è la nascita di un nuovo personaggio chiamato SumulMan (di cui ci occuperemo sul prossimo numero) e quindi anche Tex farà la sua comparsa in edicola, se invece girate pagina trovate la recensione del gioco "da negozio"... Ho finito

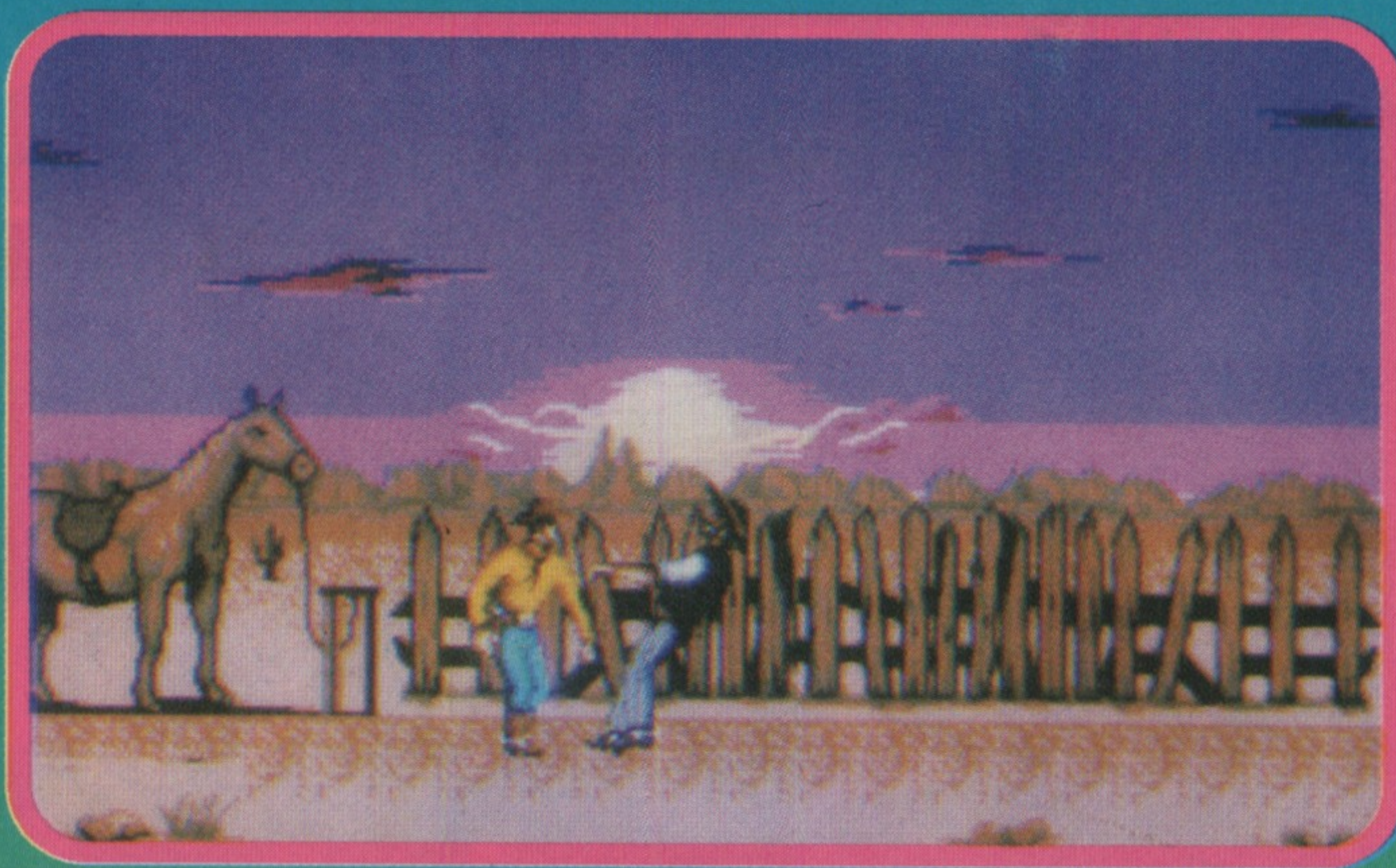
MAX

Campanilismo sportivo a parte, apriamo quest'inserito speciale natalizio con una nuova perla sviluppata dalla sempre più intraprendente Simulmondo: Rossonero.

Come lascia intuire il titolo stesso, adeguatamente supportato dalle foto pubblicate, si tratta di un gioco interamente dedicato allo squadrone milanista (riconosco sportivamente la caratura della formazione, anche se spero di tutto cuore che il discorso scudetto non sia ancora archiviato). Come sempre più spesso succede siamo riusciti a reperire questo materiale proprio agli ultimi istanti utili per poterlo inserire in questo stesso numero, scordatevi quindi notizie troppo dettagliate perché tutto quello che ho visto sono queste immagine, brevemente commentate telefonicamente dal buon Ivan Venturi. Dunque, sostanzialmente si tratta di un simulatore prettamente manageriale durante il quale simulerete gli incontri della vostra squadra, lasciandovi però la possibilità d'interazione diretta con i vostri giocatori (tramite scelte del tipo: "Palla a Maldini... Allungo sulla sinistra - Traversone - Passaggio..."). Giusto per darvi un'idea). Il programma sarà inoltre corredato da un sacco di buona grafica (veramente bello il diavoleto di mascotte) oltre a tutta una serie di immagini digitalizzate che compariranno



SIMULMONDO per Amiga L. 69.900, PC L. 79.900



Puntuale all'appuntamento natalizio ecco a voi anche quest'ultima realizzazione Simulmondo, questa volta dedicata a uno dei personaggi storici più carismatici del fumetto italiano. Cappello e Winchester alla mano, siete pronti per quest'avventura?

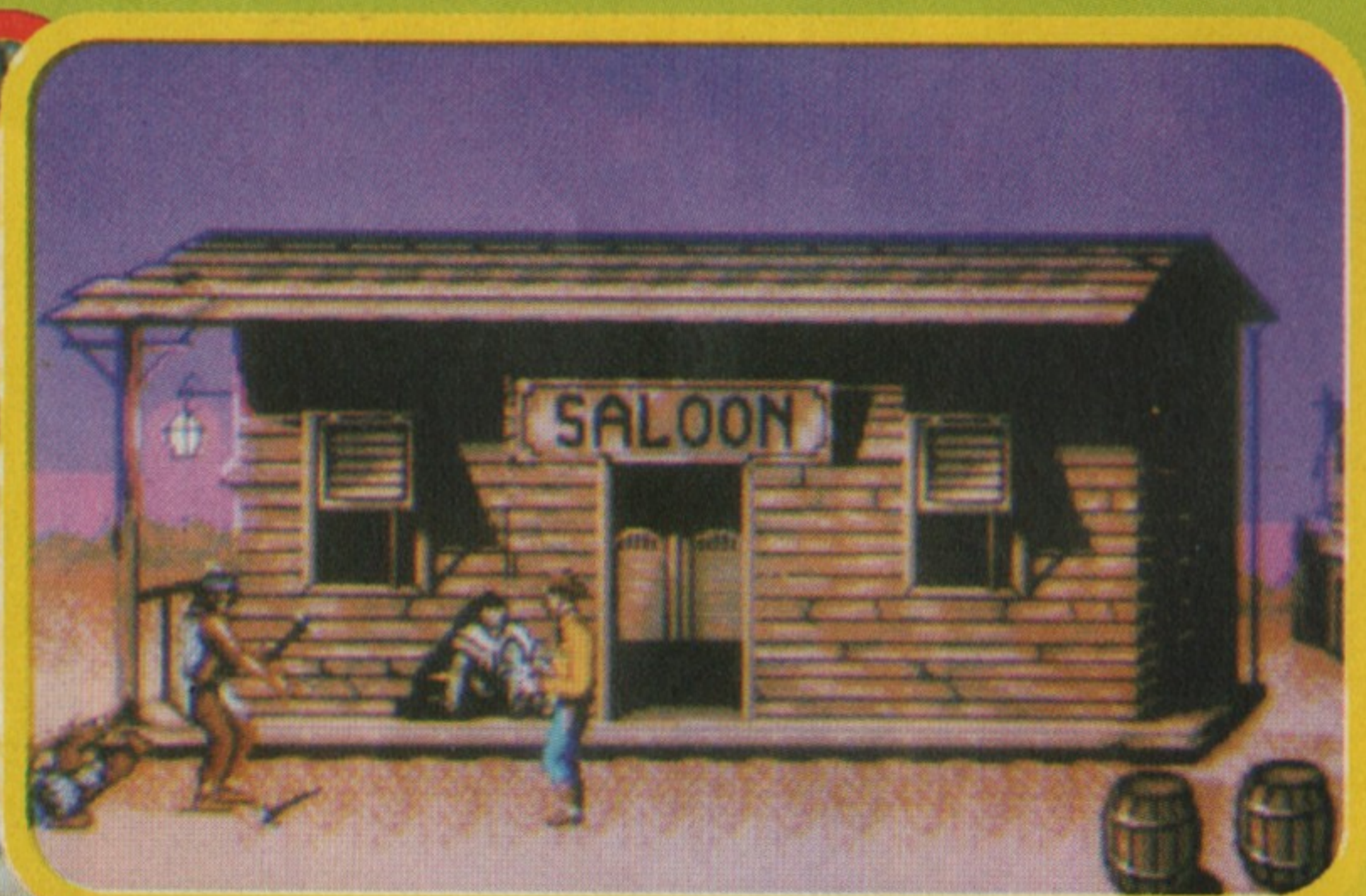
Il fumetto italiano sta indubbiamente attraversando un periodo d'incredibile vitalità, con una serie interminabile di record di vendite che vengono battuti di mese in mese; fino a qualche anno fa questo genere di collezionismo era infatti circoscritto all'ambito di pochi appassionati, adesso le cose sono decisamente cambiate...

Un aspetto curioso può essere dato dal fatto che proprio al giorno d'oggi, con una simile presenza massiccia di televisione e computer (magari portatili), con la possibilità di praticare sport sempre più vari, con lo stress quotidiano che riduce il tempo libero e tutti gli altri innumerevoli intrattenimenti della società contemporanea... Nonostante la presenza di tutte queste circostanze alternative il fumetto non solo non ha diminuito la sua diffusione, ma, come già si diceva, raccoglie consensi inimmaginabili dal pubblico giovanile, generalmente poco propenso a qualsiasi cosa che non sia tecnologicamente rilevante; tutto questo senza contare la recente ondata nipponica che sembra invadere il paese.

Sulla scia di questo successo, di simili proporzioni sicuramente inaspettato, la Simulmondo s'è da tempo lanciata nelle conversioni digitali delle più celebri testate (leggi Dylan Dog e Diabolik), e oggi è arrivato il turno anche di Tex.

Per chi non lo conoscesse si tratta di un personaggio tipicamente Western che, grazie al suo carisma e alla sua personalità, è riuscito nell'ardua impresa d'affascinare con le sue avventure diverse generazioni di lettori.

Passiamo quindi al gioco; per chi disgraziatamente si fosse perso la preview precedente è meglio subito precisare che Piombo Caldo è solo la prima avventura che dovrete affrontare assieme all'esimio Sig. Willer. E' giunta infatti in redazione la notizia ufficiale che da l'anno prossimo il team di Francesco Carlà invaderà ancora una volta le edicole di tutto il territorio nazionale con una serie di episodi mensili, proprio come attualmente sta facendo con Dylan Dog e Diabolik. Ovviamente, in questo caso, il programma vanta una profondità di gioco notevolmente superiore



**PIOMBO
(BURNIN**



no sulla vostra strada (con un approccio più o meno simile allo stile Dylan Dog, per darvi un'idea), che fungono da tramite per i vari dialoghi attraverso i quali si sviluppa il gioco. Per effettuare la vostra scelta è sufficiente scegliere la frase più consona alla situazione corrente e verificare il risultato che questa comporta.

L'intenzione è quella di riprodurre delle vere e proprie scene da film, nelle quali interagirte con i numerosi personaggi influenzando così positivamente, o meno, lo sviluppo della vicenda.

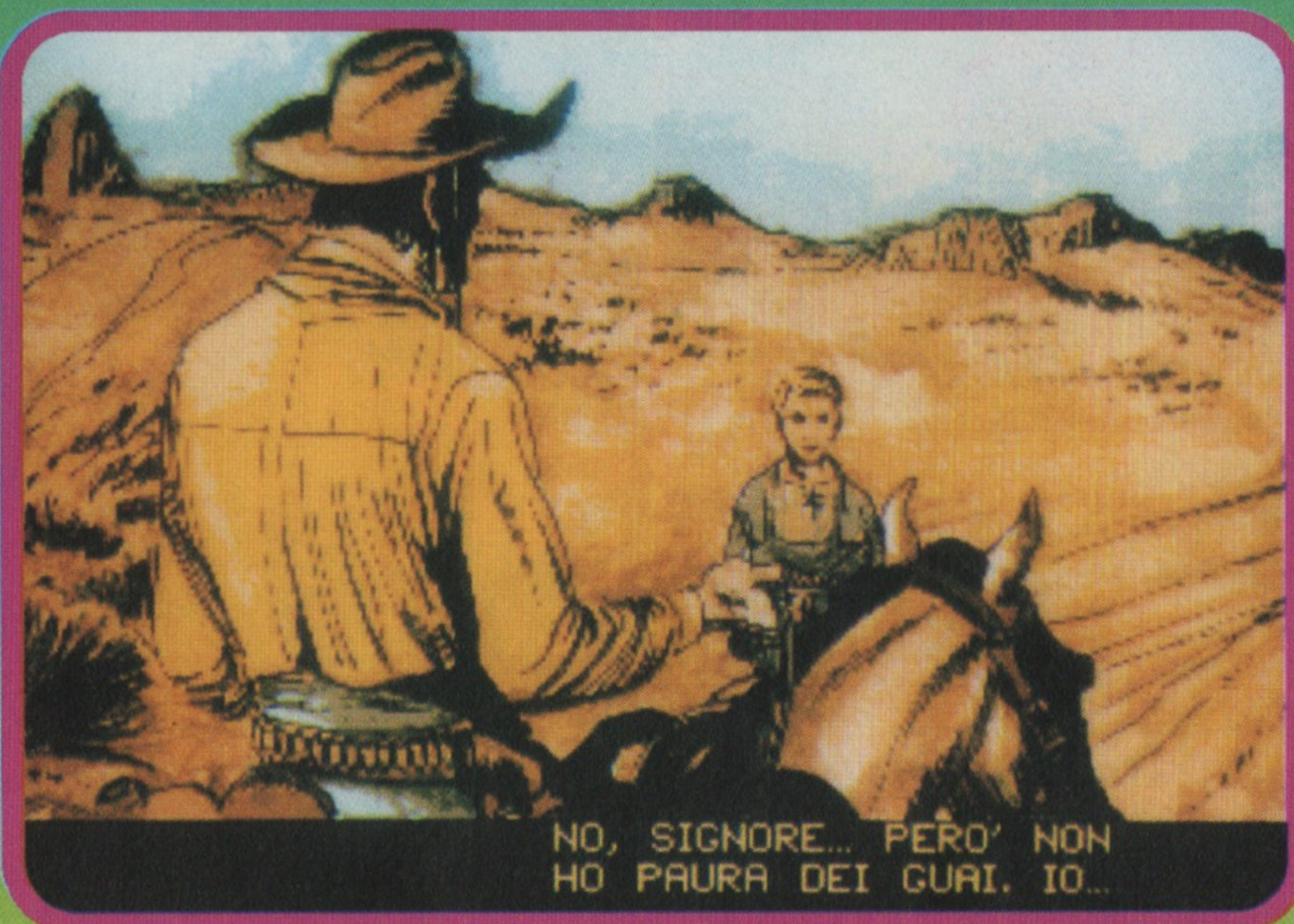
Proprio l'aspetto dei dialoghi (peraltro particolarmente curati e caratteristici) è uno dei punti di forza di Piombo Caldo, e sarà indispensabile un'attenta valutazione delle vostre affermazioni e domande per poter procedere nell'avventura.

Tocca a voi dunque decidere la sorte di Tex e la buona riuscita della sua missione. Il compito del nostro eroe, infatti, sarà quello di affrontare la banda dei tirapiedi cercando di incastrarne il capo (non mi dilungo ulteriormente sui successivi accadimenti perché lascio a voi il gusto di scoprirli...).

(non per niente la versione finale dovrebbe occupare quattro o cinque dischi!)... Piombo caldo può essere comunque diviso in due sezioni principali: la prima è costituita da tutta una serie di sequenze propriamente arcade, ove il vostro arduo compito è di uccidere senza pietà i nemici che si presenteranno.

Mi raccomando di una cosa: cercate di non cadere nei tranelli che i numerosi nemici vi tenderanno e, se per vostra sfortuna le parole non dovessero bastare, c'è sempre la vostra fedele Colt sulla quale fare affidamento...

Max Reynaud



Il nuovo fumetto dinamico della Simulmondo è sicuramente superiore al precedente dedicato a Dylan Dog.

Simile affermazione è giustificata da un'interazione con il personaggio di gran lunga superiore e soprattutto la presenza massiccia di animazioni, dialoghi e scenette di collegamento che rendono questo gioco di Tex qualche cosa di più del semplice arcade-adventure che ci si poteva attendere. Come potete verificare voi stessi dalle foto, la grafica e le animazioni sono realizzate in modo decisamente positivo; l'atmosfera del fumetto c'è sembrata resa in maniera adeguata e questo, dopotutto, è una delle cose più importanti in conversioni di questo genere. Un altro aspetto importante di quest'avventura riguarda il livello di difficoltà: non sarà impossibile terminare Piombo Caldo, questo non significa che sia una passeggiata, ma una certa gratificazione anche per tutti quelli che si avvicinano per la prima volta a un gioco di questo tipo è assicurata. Arrivando alle conclusioni finali Tex è sicuramente un valido prodotto, imperdibile per tutti i lettori e comunque consigliato anche ai meno appassionati del fumetto.

TECNICA:	😊
GIOCABILITA':	😊
INNOVAZIONE:	😊

**GLOBALE
90%**

TEX TEAM

La realizzazione di Piombo Caldo è stata a cura di...

Partiamo dal solito Ivan Venturi, autore dello storyboard originale e supervisore generale; per quanto riguarda la grafica se ne sono occupati Michele Sanguinetti e Marco De Luca, con un piccolo intervento di Stefano Realdini. Ricki Cangini e Massimiliano Calamai si sono invece occupati delle sequenze arcade, Gianluca "Boka" Gaiba del sonoro, Stefano Balzani e Natale Fietta del codice (il primo per Amiga e il secondo PC). Stefano Dal Fiume e Marco Gregori (auguri e figli maschi!) sono i responsabili per le animazioni su PC. Massimiliano Benini è affrontato il testing, fase questa diretta dal milite Andrea Bradamanti. Chiudo quindi con Ciro Bertinelli, un nuovo acquisto della Simulmondo che ha seguito nei dettagli animazioni e dialoghi. Complimenti a tutti.



**CALDO
(G LEAD)**



Per prima cosa un grazie a Emanuele Scichilone di TGM che e' venuto a trovarci qui a Roma

E' fatta! Nonostante i tempi di realizzazione fossero estremamente proibitivi abbiamo la recensione completa del gioco di Nathan Never (non quella di un semplice demo) e tutto questo grazie a me! Difatti IO (sto diventando megalomane, non ci fate caso...), dopo aver realizzato la preview sul numero scorso, ho attentamente seguito quello che a mio avviso poteva essere un esplosivo capolavoro italiano. E pur di realizzare quest'articolo ho trascorso quattro giorni a Roma, naturalmente dormendo sotto i ponti, cibandomi di carrube, e coprendomi di un polveroso straccio del quale mi aveva dotato il nostro prodigo caporedattore...

Eh già, se non ci fossi IO mi domando Max cosa farebbe...

Momenti di esaltazione e megalomania a parte (il mondo è mio!!! HA! HA! HA!)(sai Shin che c'è una nuova casa di software molto interessante... Mi sembra che abbia la sede dalle parti della Siberia. Approfittando della stagione, perché non mi fai un bel reportage? NdMax), direi di partire appunto con il gioco, come si presenta, cosa si propone e infine come è realizzato tecnicamente, per passare successivamente a cosa ne penso (strano una volta tanto Shin ha le idee chiare, ndMax). Ma bando alle ciance e iniziamo da cosa conterrà la confezione ricordandovi che in questo caso il futuro l'ho puramente voluto, poiché il gioco sarà in commercio da metà dicembre. Dunque, stavamo dicendo che dentro la confezione troverete la bellezza di quattro dischetti, un poster e il fatidico albo allegato. Quest'ultimo sarà un vero e proprio albo inedito, con una storia che nasce e si conclude all'interno dell'albo stesso; la vicenda trattata in queste pagine si ricollega naturalmente al gioco, ma in una maniera alquanto particolare. Per dargli una definizione potrei dire che è una sorta di numero zero versione uno punto uno. Difatti tale albo, intitolato Guerra alla Yakuza, sarà di ben sedici pagine e non farà come negli altri casi da introduzione al gioco. La copertina è realizzata da Claudio Castellini, i disegni delle tavole interne sono di Roberto De Angelis e la sceneggiatura è stata ideata dall'ormai affiatatissima coppia Medda-Vigna. Dunque, la trama è una sorta di presa in giro di quella che è la successione reale dei fatti, poiché un reporter, recatosi all'Agenzia Alfa per intervistare Nathan, s'imbatte in Sigmund, il quale racconta di come salvò il suo capo dalla famigerata mafia giapponese. In realtà quello che successe veramente lo dovrete stabilire voi giocando e risolvendo questo arcade adventure, anche se, come già detto, nella preview del numero scorso è Sigmund ad essere stato rapito, e non Nathan, e tocca a voi nei panni di quest'ultimo salvare il vostro fedele amico dalle grinfie della Yakuza. Il gioco sarà comunque strutturato su tre livelli



NATHAN NEVER
THE ARCADE



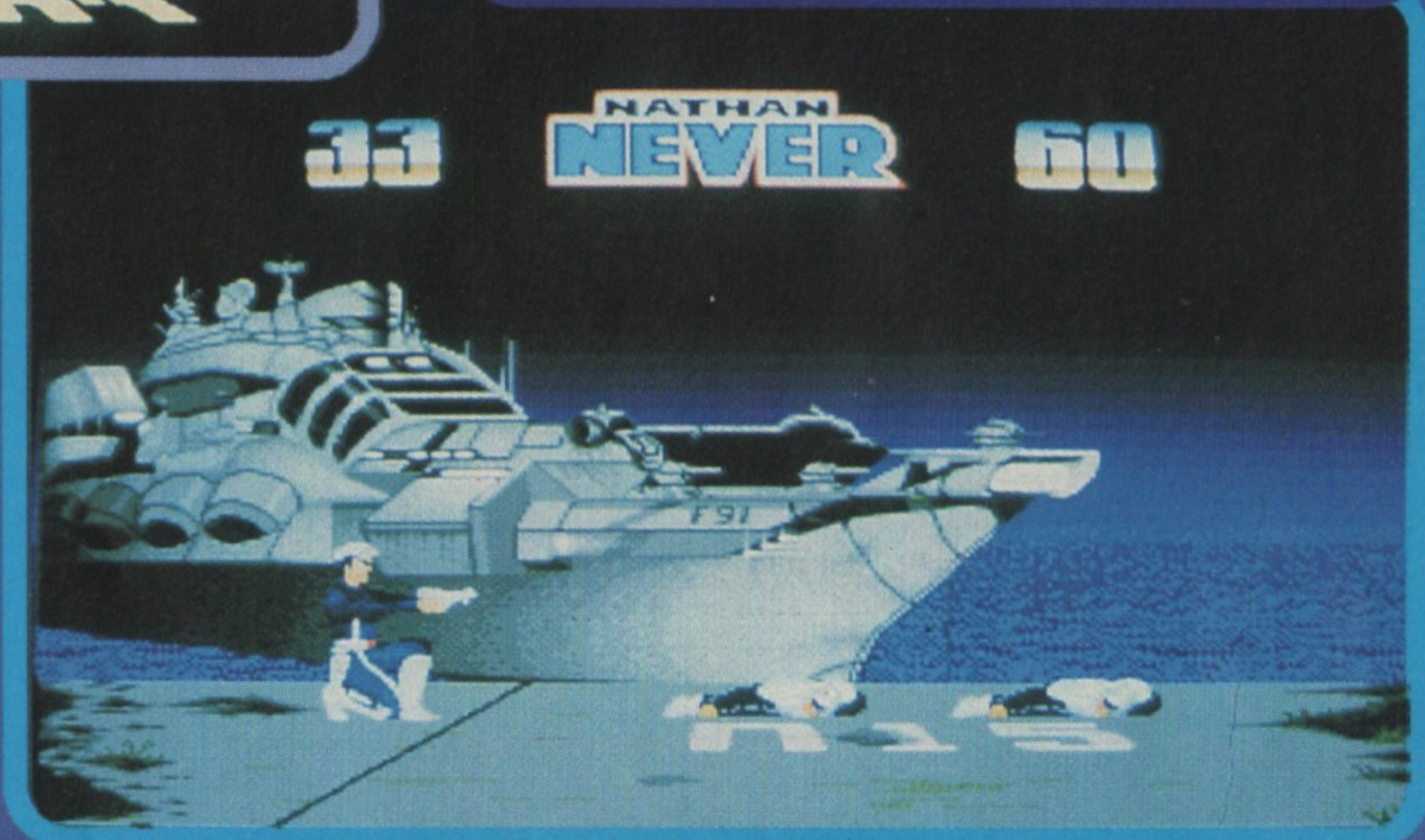
Principali, di cui due in vista laterale e uno visto da dietro. Il primo è ambientato nella foresta caratteristica dell'isola ove è situata quell'inespugnabile fortezza sede della prigionia di Sigmund (che riguarda invece il secondo livello). Entrambi i livelli sfoggiano una tecnica veramente impressionante, di quelle che ti fanno pensare ad un gioco realizzato da uno dei più grandi team stranieri. I livelli di parallasse sono venticinque per il primo e ventitrè per il secondo (probabilmente a realizzazione completata saranno aumentati a ventinove) di cui venti per il pavimento e i restanti per lo scenario di fondo. Marco ed Emanuele, per quanto riguarda il rapporto numero di colori su schermo - velocità di gioco, hanno realizzato qualcosa di stupendo, grazie soprattutto all'FCCS (Flickering Copper Colour System), con il quale, pur mantenendo

l'aggiornamento dello schermo al cinquantesimo di secondo, hanno raddoppiato il numero dei colori della palette Amiga (ben 8192, anziché i soliti 4096) tra i quali ne hanno utilizzati più di duecento sullo schermo (effettivi circa la metà, ovviamente li hanno "copperizzati"). Questi due livelli rispecchiano il tipico arcade adventure, dovrete vedervela dagli agguerriti soldati avversari, raccogliere oggetti, risolvere enigmi, esplorare locazioni nascoste...Il terzo livello, invece, è prettamente arcade. Difatti una volta liberato Sigmund, dovrete fuggire, attraverso un tunnel di vetro guidando un "hover-byke", ed effettuando una vera e propria corsa contro il tempo, poiché delle bombe stanno per scoppiare. La grafica occupa la bellezza di tre mega, con 200K solo per l'animazione del personaggio principale (più di duecento frame). Le musiche, create da Marco Filippini, sono diciotto e tutte incentrate su uno stile tecno che si adegua perfettamente all'atmosfera creata dal gioco. Gli effetti portano la firma dello stesso autore e ve ne sono in abbondanza per tutta l'azione di gioco. Nel complesso (tra musiche e fx) viene occupato circa un mega byte. Tecnicamente, quindi, nulla da ridire. Ma la giocabilità? E qui casca l'asino (dov'è dov'è?). Ecco cosa ne penso...

Emanuele Scichilone



Dopo averne elogiato le qualità tecniche (e non finirò mai di rifarlo, Marco e Emanuele, ora come ora sono sicuramente fra migliori in Italia) direi di passare subito all'unico punto per certi versi debole del gioco: la giocabilità, che risente di alcune direttive imposte "dall'alto" per questa realizzazione. Quello che voglio dire è che più che un gioco Nathan Never sembra più propriamente un film dimostrativo del fumetto, con una giocabilità, nei primi due livelli, piuttosto limitata. In effetti è possibile interagire con tutti (o quasi) i personaggi che s'incontrano: ferendoli, costringendoli a parlare, cercando quello che hanno nelle tasche e quindi ammazzandoli; sono presenti alcuni puzzle e degli accorgimenti "geniali" che contribuiscono a rendere più realistico il gioco stesso, ma, secondo me, la difficoltà è calibrata decisamente male e tutto a causa di questo "tentativo" di simulare il più possibile il fumetto. Tirando le somme ci troviamo di fronte ad un prodotto dal punto di vista tecnico veramente incredibile, che potrà indubbiamente appassionare i fan del fumetto e che può essere in ogni caso valido per chiunque segua con particolare interesse l'evoluzione del software nostrano; per tutti gli altri non so che dire, a noi tutti è comunque piaciuto.

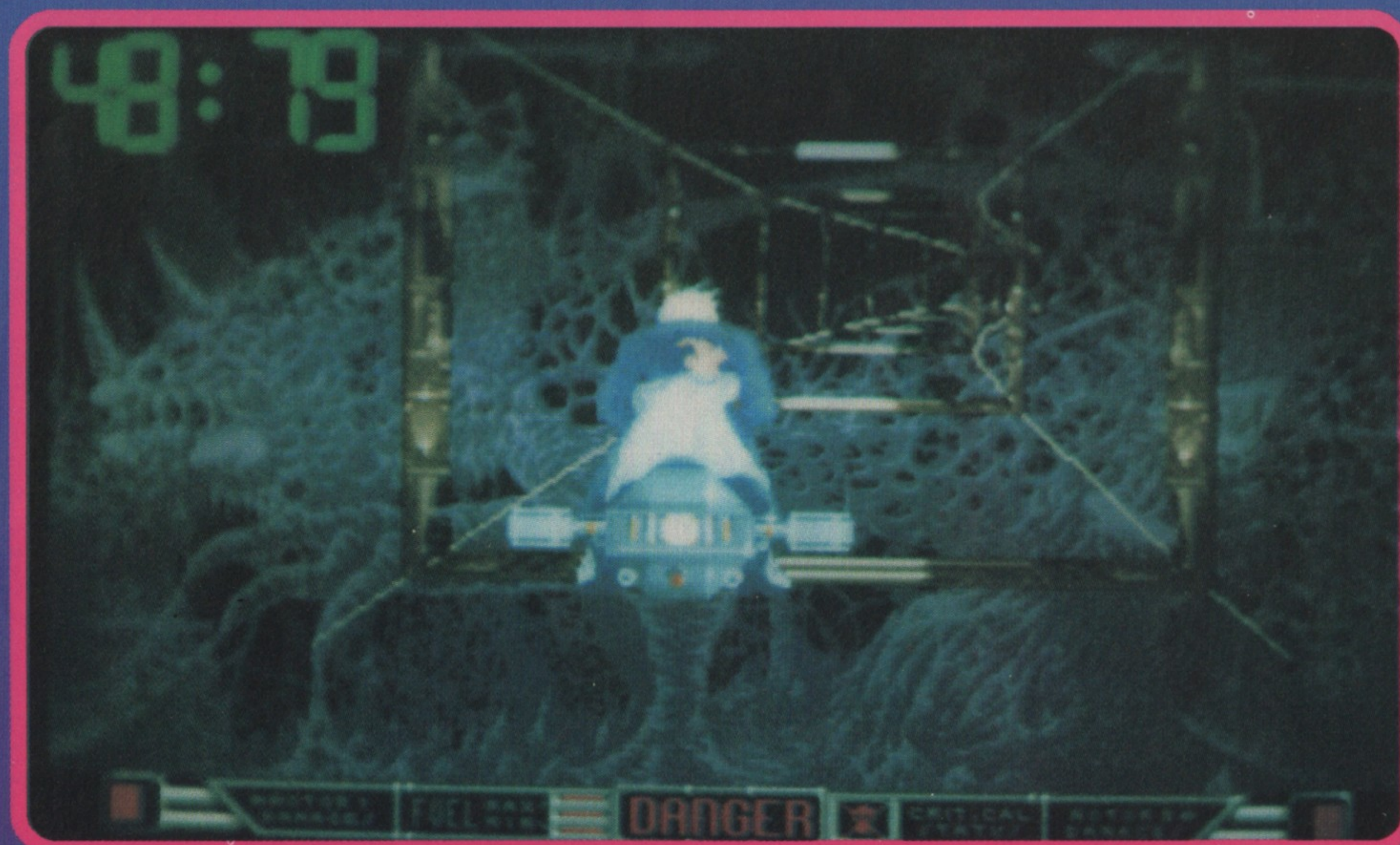


TECNICA: ☺
 GIOCABILITA': ☹
 INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
91%

NATHAN NEVER

DE GAME



PANGO

Tetris è stato probabilmente il puzzle-game più geniale e intuitivo mai concepito da quando esistono i computer. Il suo inconfondibile sistema di gioco è già stato rivisitato in centinaia di modi diversi, eppure c'è qualcuno in Italia che non demorde e ci prova ancora...

Pango infatti, pur avendo uno scopo completamente diverso dal Tetris, è un puzzle-game che tra le sue caratteristiche interne ha quella di possedere i "mattoncini" del Tetris.

Ma forse è meglio cominciare dall'inizio...

Il Pangolino non è altro che uno strano essere simile ad un canguro che, tuttavia, ha la peculiarità di appallottolarsi quando vede una situazione di pericolo. Un giorno, due di questi strani esseri erano in sala giochi per concedersi il solito doppio a Tetris, quando la fidanzata di uno di loro, dopo averli raggiunti, venne rapita dallo spirito malvagio del coin-op in questione, evidentemente stufo di essere finito per l'ennesima volta dal solito bullo da due soldi (adesso io mi domando e dico, come fa tale spirito a incavolarsi per qualcosa che in realtà non succede? Visto che Tetris va avanti all'infinito, eh? Misteri della scienza...). Comunque, tornando a noi, quando la Pangolina venne rapita, il suo fedele compagno, fece in tempo ad appallottolarsi e ad entrare così nel cattivissimo videogame, nell'impavido tentativo di salvare la sua bella. Il vostro compito infatti è quello di permettere al Pangolino di arrivare illeso all'uscita del livello, ma soprattutto di "arrivare" all'uscita, poiché ognuno di questi

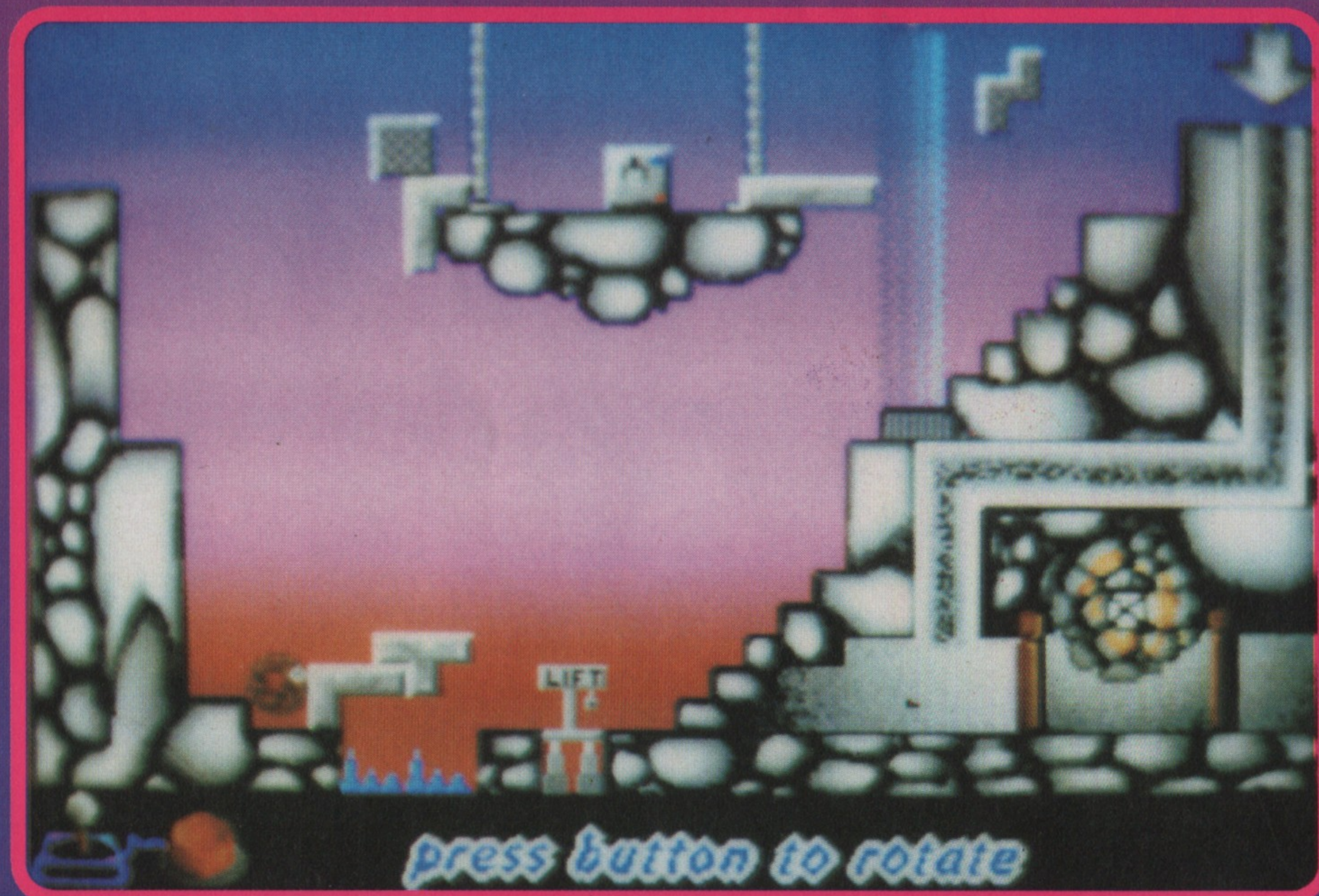


ha degli ostacoli da superare.

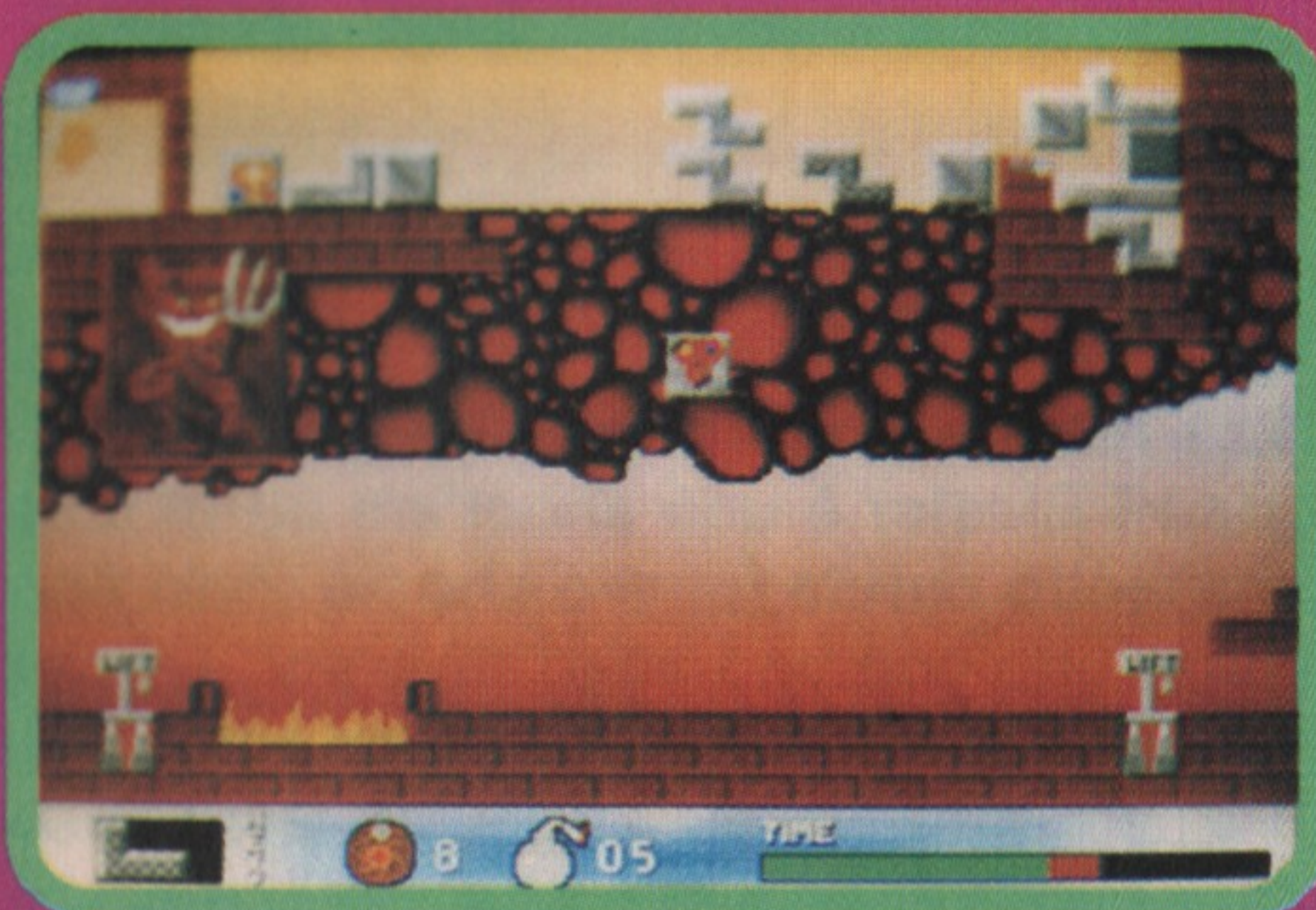
Mi spiego meglio: il gioco è diviso in sette aree, ognuna costituita da sei livelli (quindi facendo un rapido conto... due ore e mezzo... direi che il numero totale dei livelli è quarantadue) e, ognuno di questi è caratterizzato da un'entrata e da un'uscita. Come già detto a questa faticosa uscita bisogna arrivarci, costruendo appunto, grazie all'ausilio di 'sti benedetti mattoncini, un passaggio valicabile dal nostro amato bestiolino.

La regola da seguire è piuttosto semplice: il Pangolino continua a rotolare in avanti finché non trova un ostacolo (chessò io: un muro, un gradino troppo alto, e così via...), a questo punto egli fa dietro front e continua nella direzione opposta. Tenendo presente questo aspetto, dovete riuscire a costruire in tempo utile (eh sì, cari miei, c'è anche il fattore tempo di cui bisogna tenere conto) questa strada, superando gli ostacoli che ogni livello propone. Alcuni di questi possono essere anche mortali, come ad esempio il fuoco o i crepacci, e quindi bisogna prestare molta attenzione a com'è strutturato ogni singolo livello. Potrete notare inoltre sullo schermo anche alcuni oggetti dalla forma alquanto cupa e misteriosa come una sveglia(?), un teschietto(!) e così via; bene, questi non sono altro che oggetti bonus, che vi permetteranno durante il completamento di un livello di facilitarvi nel vostro compito (per le varie funzioni vi rimando al manuale).

Cosa mi rimane ancora da dire? Ah sì, qualcosa di vitale (nel vero senso della parola)! E'



ovvio che nel costruirvi la via di fuga commetterete degli errori, sovrapponendo i pezzi in maniera sbagliata. Niente paura! Una volta appoggiato un pezzo se premete verso l'alto quello successivo sarà una bomba, la quale vi permetterà di distruggere una parte della vostra costruzione. Attenzione però a non farla esplodere quando il Pangolino è nelle vicinanze, altrimenti kaput! Emanuele Scichilone



Amiga

Il primo impatto (fondali a parte) è stato qualcosa di così drastico da farmi mettere le mani nei capelli: il Tetris si propaga alla velocità della luce!

Una volta però capito lo scopo ed averci smanettato un po' sopra Pango si è rivelato un puzzle niente male, risultando un miscuglio tra Lemmings (lo scopo) e Tetris. La grafica dei fondali è molto ben realizzata, con trentadue colori effettivi su schermo e circa duecento per quanto riguarda le sfumature del cielo, idem come sopra per le musiche d'accompagnamento. I diversi scenari (con relative difficoltà), la completa randomizzazione di come si succedono i vari mattoncini e il sistema a password, assicurano poi un sempre crescente livello di divertimento. Forse come concetto è un po' sfruttato, ma sicuramente fa piacere vedere come si evolve il livello di produzione del software italiano (quattro ragazzi in più che si sono degnati d'usufruire del copper). Un gioco simpatico che può spingere gli appassionati del Tetris a cimentarsi in qualcosa di "diverso".

TECNICA:



GIOCABILITA':



INNOVAZIONE:



GALEALE
84%



INTERVISTA CON I PROGRAMMATORI DI PANGO:

Nell'ambito della mia trasferta romana ho avuto modo d'intrattenermi con Giovanni Tummarello e Roberto Molinelli: i programmatori di Pango.

*Shin: Giovanni e Roberto hanno scelto un nome altisonante: Genialogic Team. Ragazzi, che intenzioni avete?

*Giovanni: L'idea è quella di formare un team di programmazione veramente competitivo, abbandonando la realizzazione di dimostrativi assolutamente inutili, seppure con routine fantasmagoriche ed effetti molto complessi, per cominciare a lavorare seriamente e realizzare un prodotto italiano di qualità.

*Roberto: Il discorso è questo: in Italia, virtualmente, esisterebbero parecchie persone in gamba, ma ben poche in grado di organizzare le proprie idee e i propri sforzi in un prodotto che si riveli veramente competitivo... Questo anche perché in Italia si è spesso preferito pubblicare prodotti di persone che si sono accontentati di poco, talvolta (pare incredibile) solo del nome sulla confezione!

*Shin: Immagino, quindi, che PANGO sia nato con queste premesse...

*Roberto: PANGO è stato ideato con lo scopo di essere assolutamente divertente, curando molto il concetto innovativo, gli aspetti grafici e sonori e le routine principali. Avendo in mente un certo standard qualitativo, sebbene in precedenza avessimo già iniziato altri due prodotti, abbiamo preferito dedicarci completamente a questo per utilizzarlo come nostra "prima uscita"...

*Shin: Quali sono le caratteristiche "tecniche" di PANGO che desiderate sottolineare maggiormente?

*Giovanni: Beh, abbiamo cercato di sfruttare al massimo le caratteristiche tecniche di Amiga, compatibilmente col concetto di gioco, implementando più di duecento colori simultaneamente su schermo, venti moduli musicali durante il gioco (curati da Roberto che, sebbene non voglia dirlo per modestia, è professore di conservatorio!) e due mega byte e mezzo di grafica sparsa attraverso i quarantadue livelli di gioco disegnati da tre artisti: i Baldelli Bros (Marco e Roberto) e Fausto Medori.

*Roberto: Il concetto di gioco si basa su una nuova interpretazione del meccanismo di "Tetris": non più puzzle-game, ma... chiamiamolo "fenomeno sociale", qualcosa in cui il giocatore cerca di dare il meglio di sé, quasi come nello sport! Abbiamo quindi deciso di offrire ai tantissimi estimatori e virtuosi di "Tetris" la possibilità di cimentarsi in un gioco che NON E' un clone, ma un'interpretazione originale per una sfida completamente nuova.

*Shin: Siete il primo team che pubblica un gioco con PROXXIMA. Che effetto vi fa?

*Giovanni: Il fatto di essere i primi a pubblicare con PROXXIMA si è rivelato un'esperienza assolutamente positiva, poiché abbiamo trovato nei responsabili la massima collaborazione anche e soprattutto quando PANGO non era altro che un semplice dimostrativo. Inoltre, sapere che una nuova software house si lega a noi per una prima uscita ci rende molto orgogliosi e ci è di stimolo per le nostre produzioni future.

*Shin: A proposito... piani per il futuro?

*Roberto: Una vacanza alle Bahamas!... No, scherzo! Stiamo sviluppando vari progetti alcuni dei quali assolutamente innovativi, quali il sistema VideoLink di comunicazione multimediale (ma non possiamo aggiungere altro per ora), un sistema d'interpretazione vocale applicato ai videogames e un editor musicale a nostro avviso rivoluzionario: pensa che per comporre un pezzo con questo sequencer basta fischiettarlo!

*Shin: Complimenti! E dal punto di vista videoludico?

*Giovanni: Anzitutto cercheremo di realizzare i nostri prodotti anche per PC e per il futuro imminente ti anticipo che svilupperemo qualcosa di molto veloce e taaaanta distruzione!

*Shin: Grazie di tutto e... in bocca al lupo!



HI-BLASTER: MICHAEL JACKSON IN GIRO PER LO SPAZIO?

Lo so che come titolo può sembrare squallido, tuttavia se aveste visto la presentazione del gioco, bhè... sfido chiunque a trovarne uno migliore...

La Proxima Entertainment dopo Pango colpisce ancora e se non erro questo è il primo shoot'em up interamente made in Italy (Catalypse per C-64 a parte).

Ma torniamo ai contenuti del gioco: che diavolo centra il titolo che ho appena scritto? E va bene, ora ve lo dico. Dunque, il demo giocabile che sono riuscito a



M. Jackson: Dangerous, nonché bellissimo video con la partecipazione di Michael Jordan e i Kriss Kross ! Quest'ultimi li odio a morte...), mixata e resa discretamente bene.

Venendo invece al gioco vi posso anticipare che Hi Blaster è uno shoot'em up in stile Xenon 2 (Megablast) caratterizzato da una grafica molto curata (quello che ho visto fino ad ora è veramente di ottima fattura), varia e soprattutto con uno stile "diverso". Quello che vi voglio dire è questo: come fa uno shoot'em up a essere fatto con uno stile demenzial-umoristico? Aspettate di giocarci e ve ne renderete conto! quello che posso anticiparvi io è che ci sono degli sprite abbastanza buffi, molto ben fatti e che si uniscono a dei fondali colorati, egregiamente definiti e che vi serberanno alcune sorprese



(nel primo livello, giusto per farvi un esempio, lo scenario di fondo mi ha ricordato una versione degenera del fondale vivente di Amnios). E' presente, inoltre, una sezione di compriamo-le-armi-che- adesso-faccio-un-male... coincidente con l'inizio di ogni livello, in cui è possibile ovviamente armarsi fino ai denti al punto tale di avere un potenziale di fuoco così ampio da fare invidia persino a Project X, e non sto scherzando...

La musica, per ora, a mio parere non è allo stesso livello della grafica, come qualità, ma intendiamoci non è realizzata con i

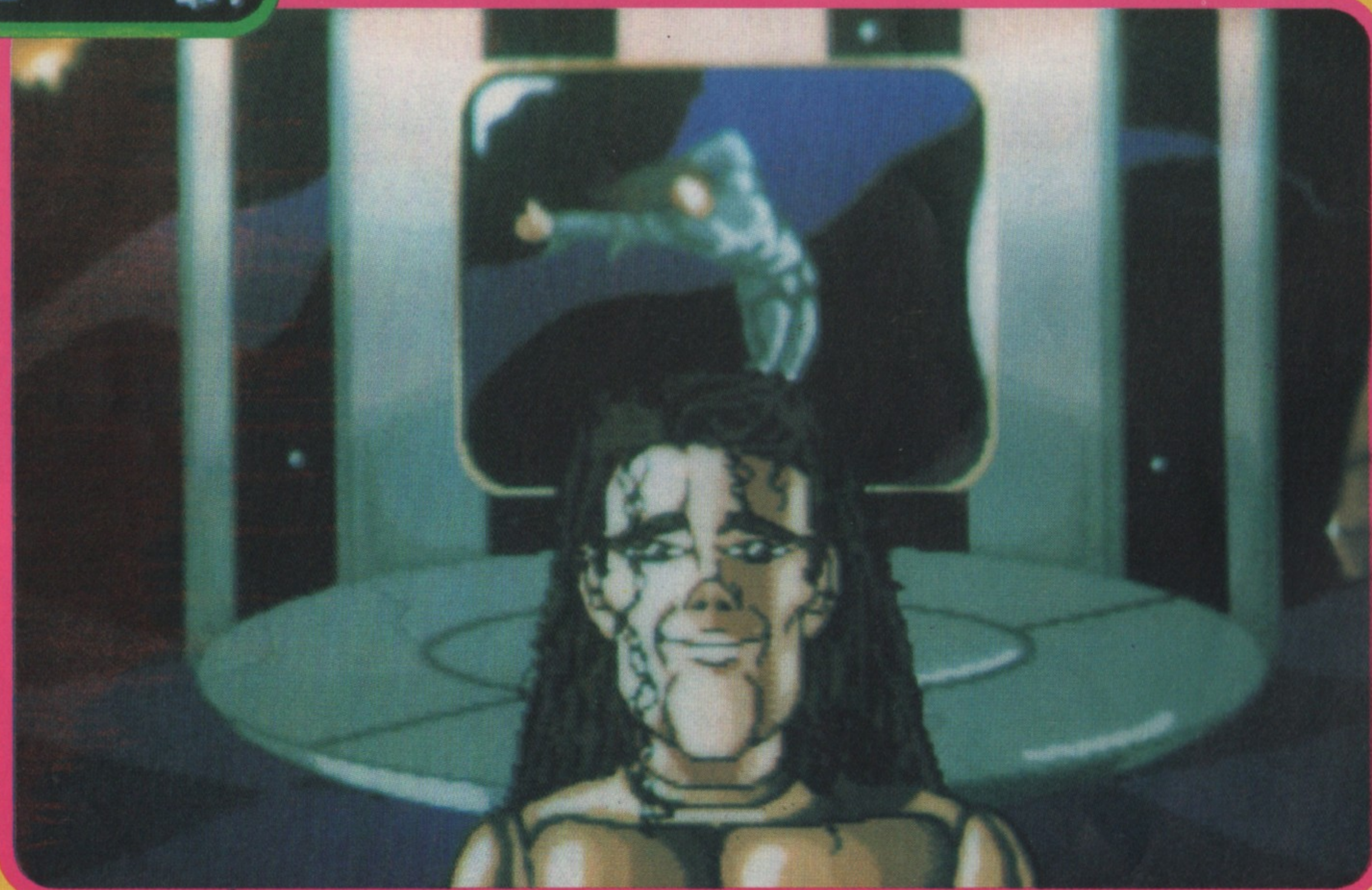
piedi, anzi è costituita da alcuni pezzi rock niente male e da buoni effetti, è solo che non mi ha impressionato come il resto del gioco. Certo, essendo il programma ancora in fase di sviluppo non si può mai dire e io, state tranquilli, sono il primo ad incrociare le dita. La giocabilità poi è forse il fattore che mi ha lasciato più di stucco, con una difficoltà calibrata (per i livelli che ho potuto visionare) in maniera perfetta.

In conclusione vorrei dire che sono rimasto veramente entusiasta di questo dimostrativo, che le premesse per un gioco di ottima fattura ci sono tutte e che staremo a vedere a prodotto ultimato. Dovremo comunque attendere fino a gennaio...

Emanuele Scichilone

reperire a Roma (grazie soprattutto alla disponibilità di Raffaele Valensise) è formato da ben due dischetti, i quali rispettivamente contengono introduzione e cinque livelli giocabili. Durante la presentazione si può notare come la grafica sia in uno stile nippo-umoristico e come le qualità artistiche del grafico in questione siano di indubbia qualità.

Il protagonista della nostra vicenda è un certo Michael (e mi pareva...), il quale ha il compito di salvare i suoi amici, rapiti dal cattivone di turno: una sorta di Goldrake in formato cattivo. Ciò che fa riscontrare una certa somiglianza con il noto rock star americano non è solo il fatto di essere un suo omonimo, bensì di esserne proprio la sua caricatura. E' da notare anche il fatto che nella musica iniziale di presentazione c'è proprio una parte digitalizzata di Jam (singolo presente nell'ultimo LP di



CRONACHE D'ITALIA...

Avete presente Champion Driver, Blue Boy e Champions of Europe? Ok, cosa hanno questi tre prodotti in comune? Ma è naturale, il nome del programmatore: Luca Podestà, che proprio poco prima della chiusura del numero ha fatto un salto qui in redazione per farci vedere il suo ultimo lavoro...

Il nuovo gioco si chiama Kwanzah e ricorda, per certi versi, Shadow of the Beast: la storia è ambientata in un mondo fantasy nel quale si affrontano un mago buono e uno malvagio senza esclusione di colpi. Il vostro compito, come ultimo guerriero di un gigantesco esercito, è quello di aiutare il mago benigno (che, salvo improvvisi cambiamenti, dovrebbe essere raffigurato come un ectoplasma) (mago benigno... un piccolo diavolo? NdMax) a sconfiggere il perfido mago cattivo; per fare questo dovrete guidare il vostro alter-ego in pixel per tutti i livelli alla ricerca di alcune chiavi magiche utili al tale scopo; trovate queste ultime vi aspetterà lo scontro finale con il mago. La trama è abbastanza scontata, ma come tutti ben saprete, per rendere un gioco vincente servono soprattutto una buona tecnica di programmazione e soprattutto una buona giocabilità.

Luca Podestà e Renato Chirici (rispettivamente programmatore e grafico) stanno cercando di infondere a Kwanzah l'atmosfera surrealista che era già presente nel succitato capolavoro della Psygnosis, sfruttando colori molto cupi e uno stile grafico dal tratto "realistico"; per ciò che concerne la struttura di gioco vera e propria Kwanzah sarà diviso in almeno 12 livelli giocabili in ordine sparso; sarà anche presente la possibilità di interagire con parecchi personaggi (tramite un sistema di dialogo che ricorda molto quello presente in Monkey Island), oltre a questo potrete raccogliere oggetti, distruggere elementi del fondale e amenità varie.

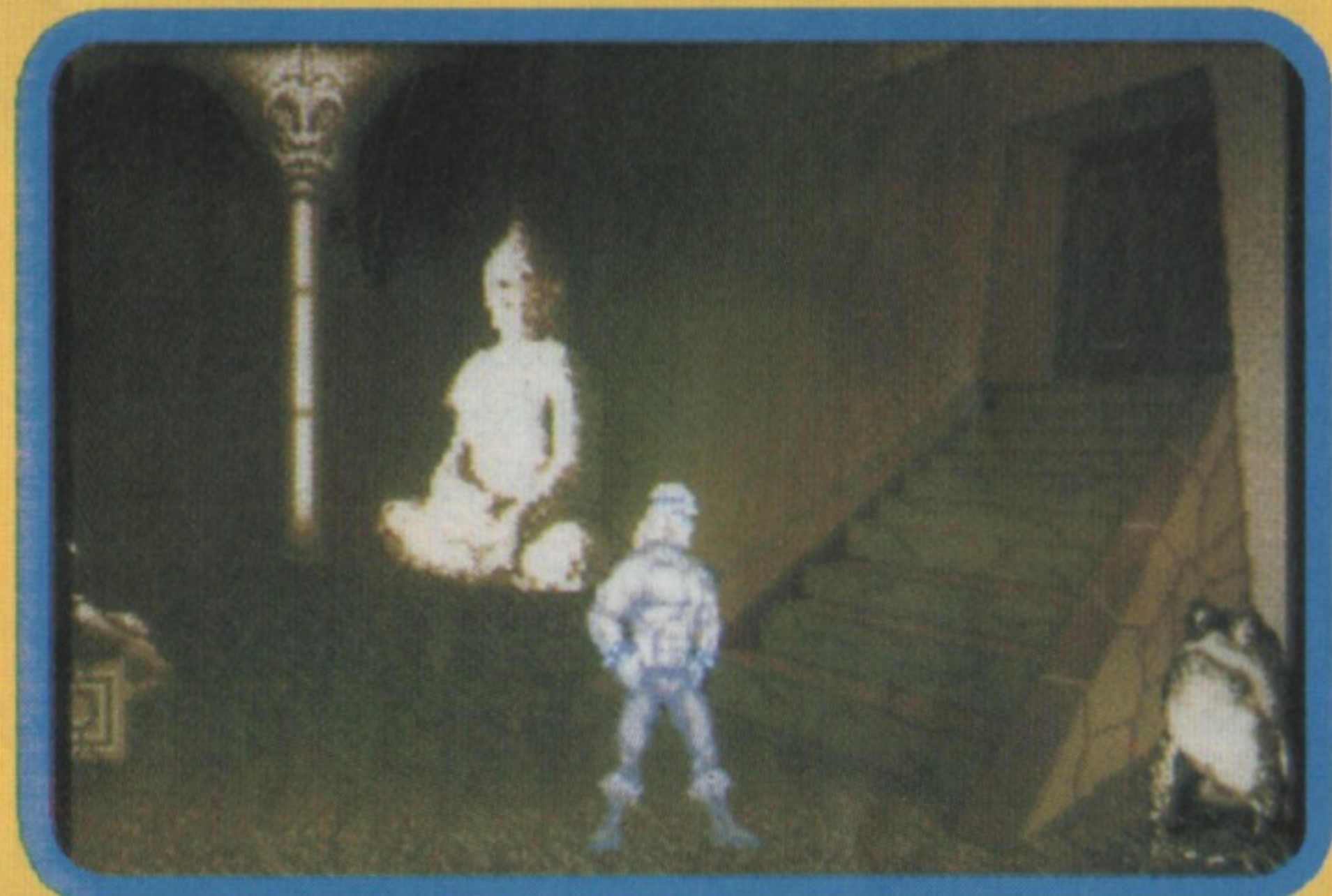
Lo scrolling sarà per il 90% orizzontale, con possibilità saltuaria di entrare dentro delle stanze segre-



te (piene di bonus) e di salire su scalinate (per fare un esempio); utilizzare le armi che andranno dallo scudo (che servirà per difendersi da dei massi che cadranno dal cielo) fino ad arrivare ai classici tipi di spada costituirà un elemento indispensabile per non fare una fine prematura; assieme alle armi potrete saltuariamente trovare delle pozioni magiche che vi saranno d'aiuto nella vostra impresa.

Fortunatamente il mago per il quale "lavorate" non disdegnerà di aiutarvi a risolvere alcuni

degli enigmi presenti nel gioco anche se, a detta del programmatore, bisognerà spesso leggere tra le righe per giungere a capo di qualcosa; a questo punto sorge spontanea una domanda, le sopraccitate righe in che lingua verranno scritte? In inglese per un eventuale esportazione o in italiano per facilitarci; bene, la risposta è naturalmente l'italiano. Il gioco, da quello che ho visto, prevederà una vastissima quantità di oggetti e sfondi digita-



lizzati che, fortunatamente, non stonano con il resto della grafica; il lavoro da fare è ancora molto, ma quello che c'è rende parecchio l'idea; sono rimasto un po' perplesso dall'animazione dello sprite principale, comunque fluida, ma bisogna tenere conto che gli sprite sono veramente grossi e che alcuni frame sono ancora da ritoccare. Qualche "informazione tecnica" per i più esigenti mi pare d'obbligo: Kwanzah vanterà, una volta completato, circa 2Mbyte di grafica, e lo sprite principale avrà dai 120 ai 150 frame di animazione complessivi; per il resto abbiate pazienza. Per ciò che riguarda l'aspetto sonoro... dovete aspettare fino alla recensione perché purtroppo non è ancora pronto niente di definitivo.

Il gioco occuperà (sempre a scampo di ulteriori modifiche) due dischetti e sarà compatibile con tutti i tipi di Amiga; la data di uscita dovrebbe essere compresa tra Dicembre e Gennaio; se volete saperne di più restate sintonizzati su queste pagine, appena sapremo qualcosa ve lo faremo sapere.

Stefano "BDM" Petrullo



Videogiocatori d'Italia, l'Italia s'è desta!

Incredibile a dirsi e ancor più stupefacente a immaginarsi, una nuova e meravigliosamente promettente software house di Genova ha sfornato per voi la prima avventura grafica in puro stile Zac McKrackeniano, e per certi versi forse anche meglio..



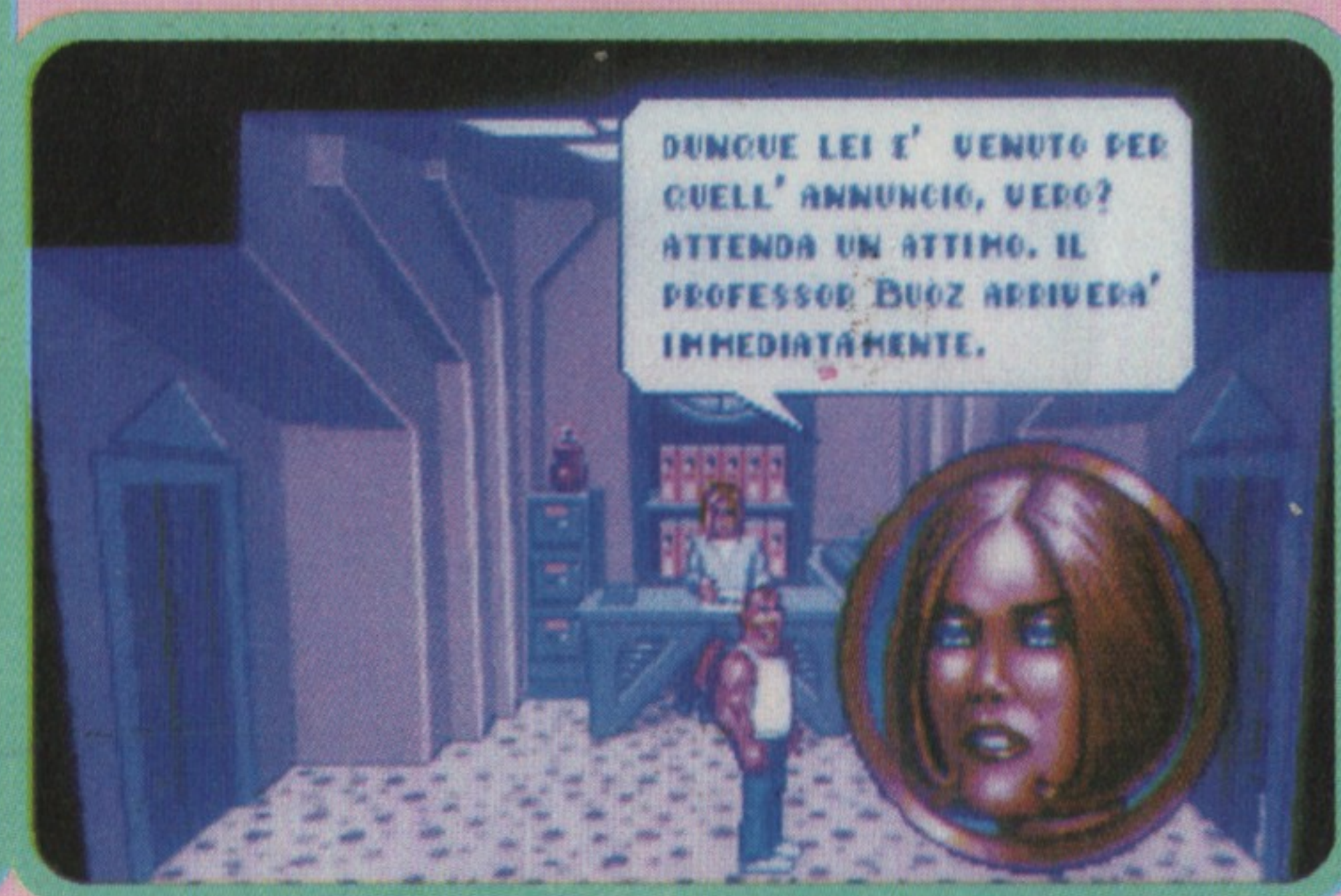
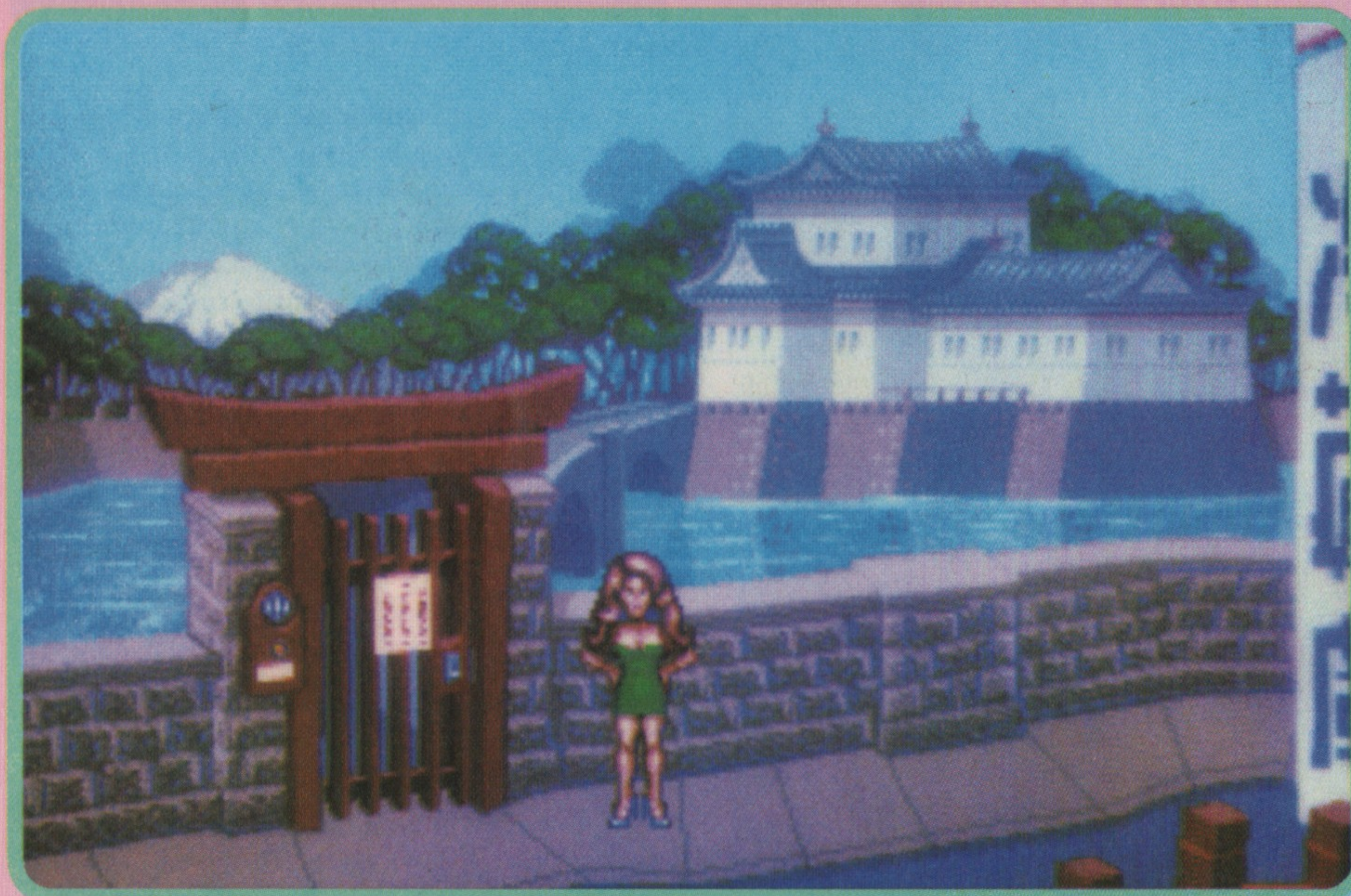
Anzi, sicuramente meglio dal punto di vista dell'interfaccia utente, e non solo del mitico Zak, ma anche di tutte le altre avventure della ex-Lucasfilm (adesso LucasArts) che utilizzano il pur funzionalissimo sistema Scumm (Monkey Island I e II ne sono un ottimo esempio, per

intenderci).

In Nippon Safes Inc., infatti, la lista delle azioni è praticamente invisibile, ed apparirà soltanto quando lo desidererete, previa pressione del tasto destro del mouse. Da ciò deriva una maggiore ampiezza della finestra di gioco (praticamente tutto lo schermo) e quindi, di riflesso, una maggiore sensazione di presenza e coinvolgimento realistico nell'azione, quasi come se foste al cinema (sul cui schermo, evidentemente, non appare alcun menu di verbi od oggetti). Il sistema di gioco è poi davvero user-friendly: ogni oggetto raccolto verrà immagazzinato nel suddetto menu invisibile e potrete selezionarlo con il tasto sinistro del mouse per compiere determinate azioni sugli oggetti presenti in ogni schermata dell'avventura. A questo proposito, ad esempio, vi basterà selezionare il plastico per esplosivi, avvicinarne l'icona presente nel vostro menu (sempre se avevate precedentemente raccolto l'esplosivo) alla serratura di una cassaforte, ed apparirà come per magia il comando "inserisci il plastico nella serratura". Tutto molto semplice, scorrevole e intuitivo, vero?

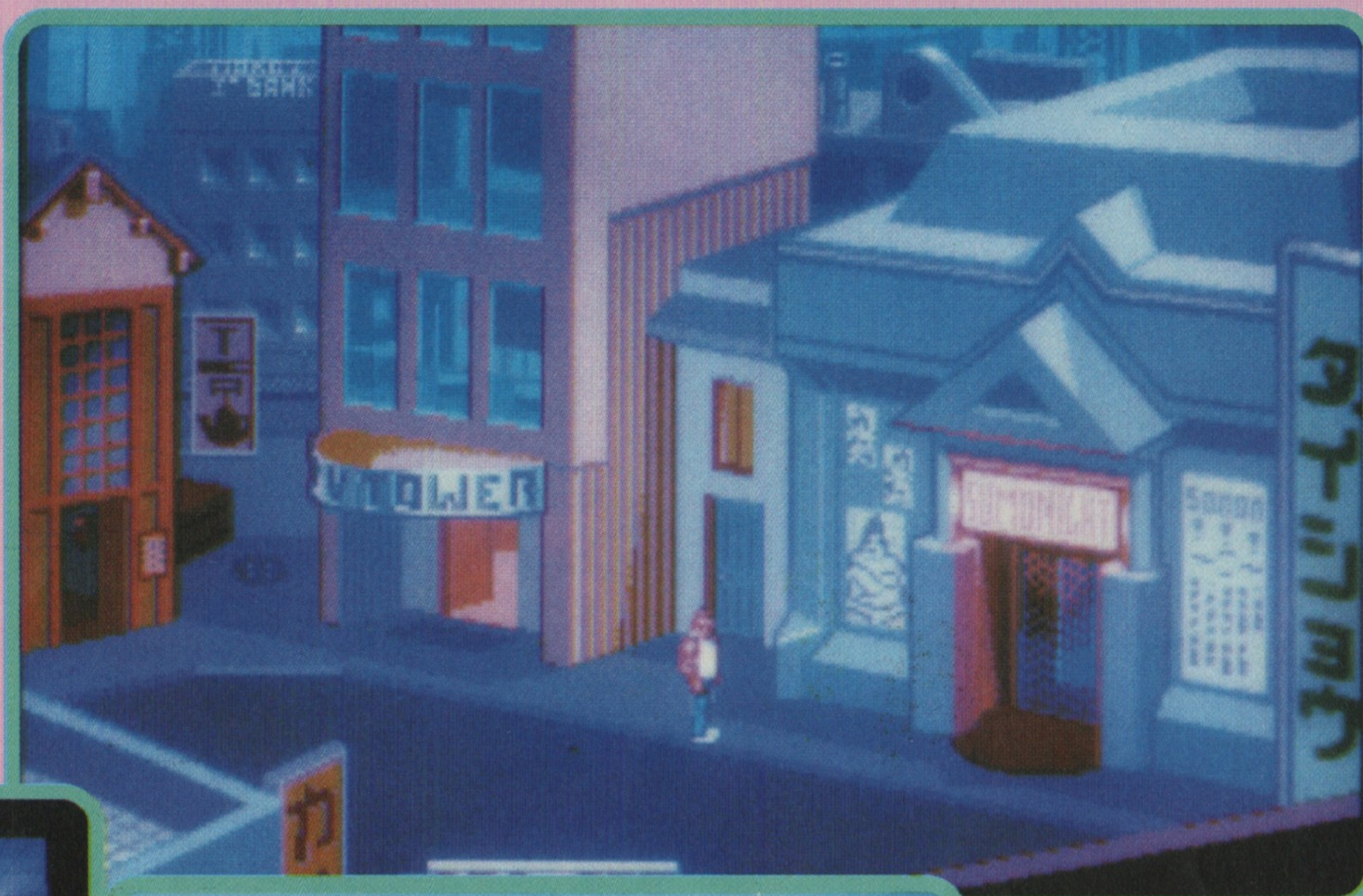
Inoltre, questa prima avventura della Dynabyte introduce un nuovo, originale sistema di gioco chiamato Parallaxion, simpatica variazione sul tema del movimento contemporaneo di più personaggi da parte del videogiocatore. I protagonisti di Nippon Safes Inc. sono infatti tre; all'inizio dell'avventura giocherete (sempre se avete acquistato la confezione originale, eh, eh, eh) ad un simpaticissimo test, che ha il compito di tracciarvi un breve profilo psicologico, dicendovi a quale personaggio principale del gioco assomigliate di più. In realtà l'avventura è composta da tre sottoavventure separate, che dovrete risolvere una dopo l'altra, per poter poi accedere al gran finale. Comincerete a giocare quella del protagonista con cui siete più in sintonia.

Intenzionalmente tutto lo schermo) e quindi, di riflesso, una maggiore sensazione di presenza e coinvolgimento realistico nell'azione, quasi come se foste al cinema (sul cui schermo, evidentemente, non appare alcun menu di verbi od oggetti). Il sistema di gioco è poi davvero user-friendly: ogni oggetto raccolto verrà immagazzinato nel suddetto menu invisibile e potrete selezionarlo con il tasto sinistro del mouse per compiere determinate azioni sugli oggetti presenti in ogni schermata dell'avventura. A questo proposito, ad esempio, vi basterà selezionare il plastico per esplosivi, avvicinarne l'icona presente nel vostro menu (sempre se avevate precedentemente raccolto l'esplosivo) alla serratura di una cassaforte, ed apparirà come per magia il comando "inserisci il plastico nella serratura". Tutto molto semplice, scorrevole e intuitivo, vero?



tonia (ma potreste anche sceglierli chi vi sta più simpatico) ed il bello è che incontrerete comunque anche gli altri due personaggi principali del gioco, con cui dovrete interagire e collaborare, se vorrete portare a buon fine la vostra sottoavventura. Risolta la prima sottoavventura ne selezionerete un'altra a vostro piacimento e risolta anche quella, giocherete all'ultima restante. Vi assicuro che è più difficile a spiegarsi che a giocarsi, fidatevi; ciò che conta è che l'impatto della trama è davvero notevole e i molteplici intrecci tra le sottoavventure, che inevitabilmente si verificheranno, non fanno che aggiungere ulteriore divertimento a questo fantastico prodotto.

Ho prima paragonato Nippon Safes Inc. al leggendario Zak McKracken, e vi sarete certamente chiesti perché non ho tirato in ballo qualche avventura grafica più recente. Bè, a parte il fatto



che il primo amore non si scorda mai (sniff! Sniff! {Seguono varie lacrimucce di commozone}) non ne potevo davvero più di avventure di pirati, imperi spaziali, castelli pieni di orchi e di altri sfruttatissimi filoni avventurosi computeristici, ed una bella commedia in stile Zak mi ci voleva davvero; anzi, ancor meglio una bella commedia all'italiana, intrisa di un tipico humor classico-semidemenziale (alla Groucho, per intenderci)... e questa è proprio l'atmosfera che si respira in NS inc.

La storia è ambientata in Giappone, a Tyoko, ridente cittadina immaginaria, situata a metà strada tra Tokyo e Kyoto. Qui faremo la conoscenza dei tre "eroi" dell'avventura: Dough Nuts, un ladruncolo geniale esperto in esplosivi; Dino Fagioli, uno sfigatissimo pugile italiano un po' suonato; Donna Fatale, un'avvenente ballerina dai dolci argomenti molto persuasivi...

I tre si troveranno coinvolti in una contorta vicenda giallo/demenziale, di cui non vi voglio

svelare nulla, in cui si muoveranno da antichi monasteri a lussuose sale da thè, da affollate arene di sumo a fumosi locali, da laboratori futuristici a regali residenze nobili...

Nel gioco sono sviluppati simpaticamente anche delle figure minori, con cui intavolerete degli spassosissimi dialoghi, come il tassista appassionato di sumo, o l'"onesto" venditore cinese che mi ricorda un certo Stan, e saranno perfino presenti gli stessi autori del gioco (il programmatore ed il grafico) che, in un locale, vi aspetteranno per darvi dei suggerimenti per l'avventura, anche se meritarveli non sarà sempre una quisquiglia.

Il gioco si presenta visivamente in maniera originale: oltre alla visuale principale, vi saranno alcune scene in cui la prospettiva varierà del tutto; inoltre, in ogni dialogo, appariranno in primo piano le facce dei personaggi che muteranno espressione a seconda delle frasi che selezionerete.

Molto carino anche il manuale, in cui vi saranno dei gustosi accenni a vari elementi della cultura giapponese che ricorreranno spesso nel gioco, e davvero lussuosa la confezione dell'avventura (che è in ben cinque dischetti), in puro stile infocomiano (e questo è davvero il miglior complimento che avessi potuto farle).

La difficoltà è settata ad uno standard medio-facile, cosicché non correrete il rischio di piantarvi spesso; d'altronde l'indiscutibile

lunghezza del gioco e qualche tranello postovi dagli autori ne garantiranno una longevità più che sufficiente e, ciò che davvero conta, un divertimento e un coinvolgimento senza interruzioni.

Notevoli anche i tocchi comici da maestro presenti qui e lì nel gioco, come l'E. T. in metropolitana ed alcuni sarcofagi, in un museo, contenenti noti personaggi del mondo della politica e dello spettacolo italiano. Riguardo

ai difetti complessivi, bè, dovrei dire che, a parte i lunghi caricamenti e una non eccessiva possibilità di variazione rispetto alle azioni cruciali per la risoluzione delle sottoavventure, non ne ho davvero riscontrati di notevoli. Se volete un consiglio spassionato, non lasciatevi sfuggire questa chicca italiana di una software house che promette meraviglie e fantasmagoriche amenità per il futuro.

Passo e chiudo.

Piromarco Rosa



Amiga

Provenendo da ConsoleMania, come formazione giovanil-redattoriale, ho praticamente inglobato il commento stesso all'interno della recensione (tutta colpa di Max che non s'è espresso correttamente!)(Sei sicuro? NdMax). Dopo tutto quello che vi ho già detto non mi rimane quindi ancora molto da aggiungere: compratelo!

TECNICA:



GIOCABILITA':

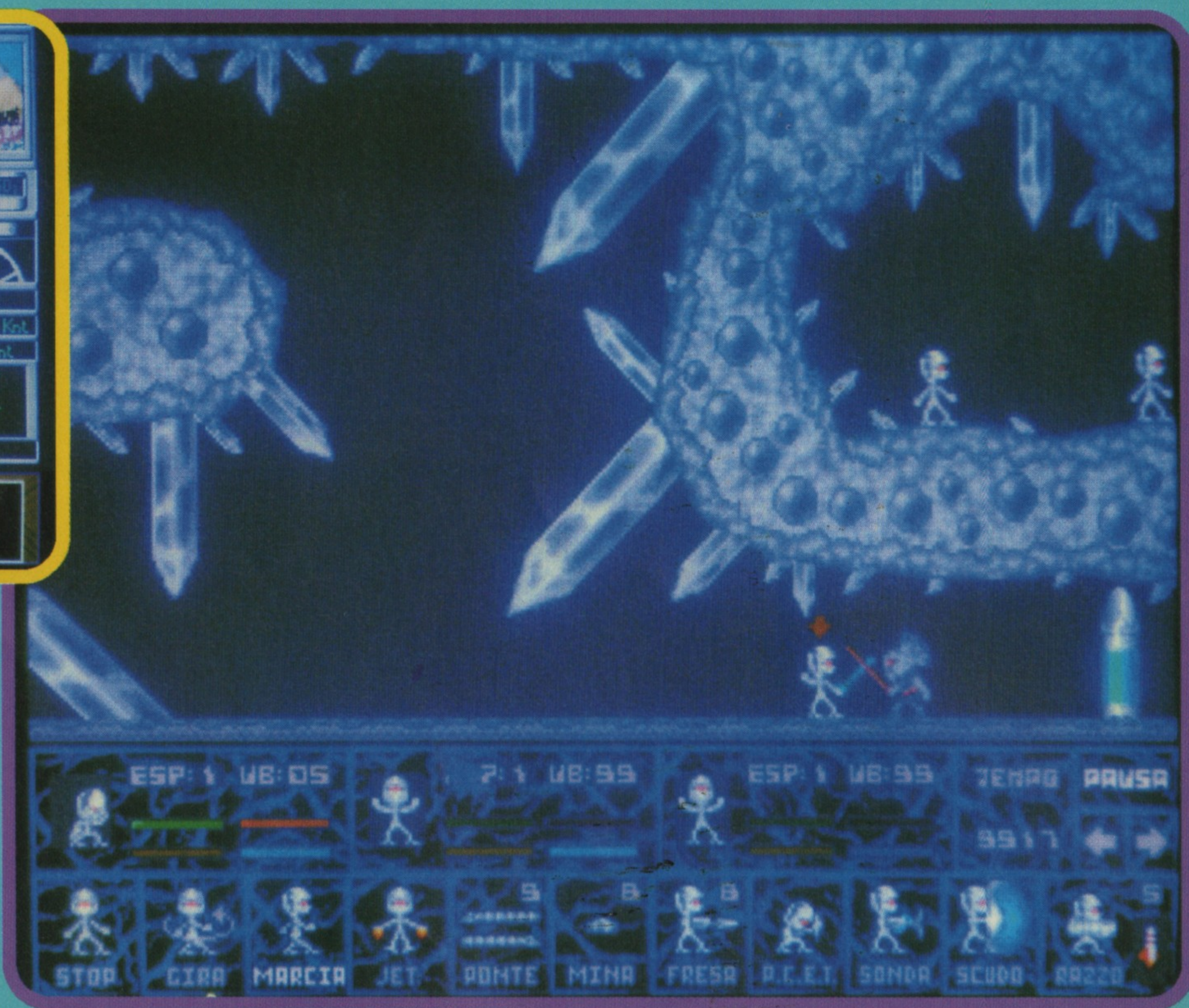
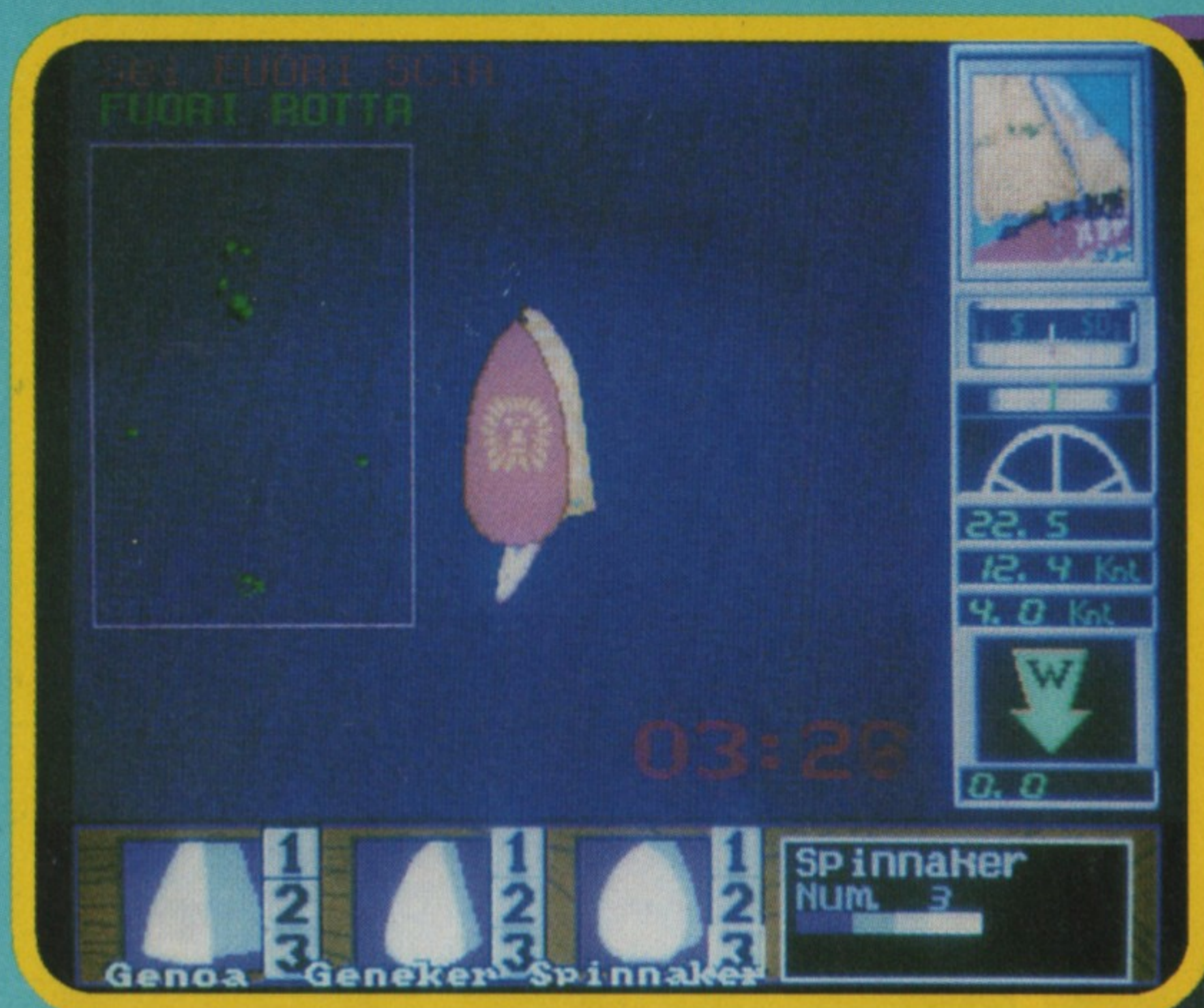


INNOVAZIONE:



GLOBALE

91%

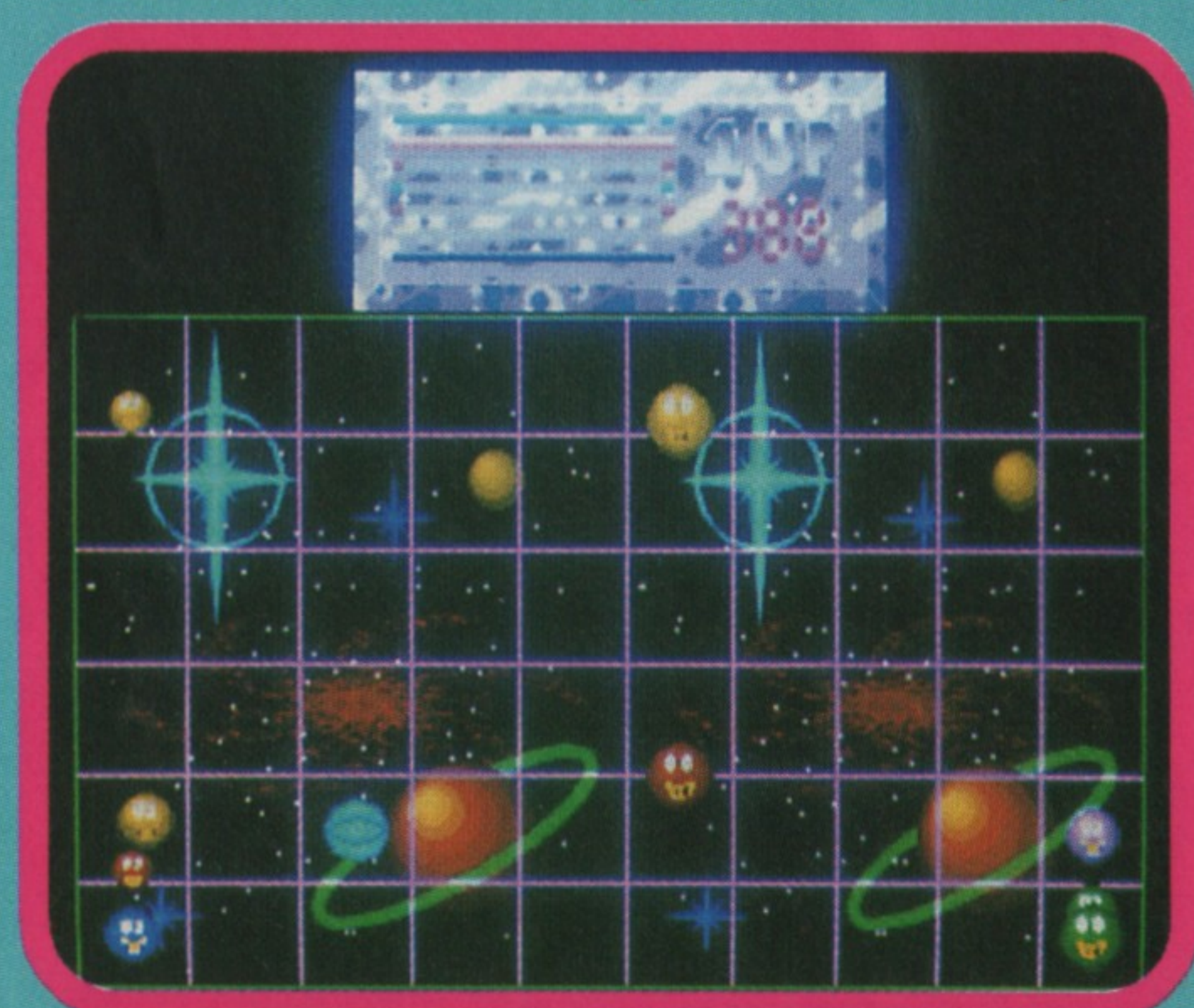


Non avevate mai pensato che comprare un gioco originale potesse fare del bene non solo alla sua casa produttrice, ma anche al mondo intero?

Ebbene sì, la Lindasoft ve ne dà l'opportunità con una compilation di tre giochi di diverso genere chiamata "WORLD AID GAMES. Tre giochi per aiutare il mondo".

"Aiutare il mondo... Io?". Direte voi, esatto, proprio voi! Infatti la Lindasoft ha in progetto di devolvere in beneficenza il 60% del ricavato dalle vendite della compilation. Gli introiti così raccolti verranno donati all'Unicef perché vengano distribuiti alle popolazioni della Somalia, della ex Jugoslavia e del Mozambico... Anzi, per dimostrare il suo impegno e la sua serietà, la Lindasoft ha già anticipato una cospicua somma, facendola arrivare, grazie alla collaborazione dell'Unicef, ai bambini della ex Jugoslavia.

Conclusa questa doverosa premessa parliamo ora dei tre giochi che troverete all'interno della confezione; il primo in ordine alfabetico è HOLO-RACE (che non ha comunque molto a che vedere con Holo Squash), si tratta di un gioco ambientato nello spazio, e vi vede alla guida di una sorta di "bottone", con il quale dovrete "inglobare" altri esemplari simili a voi. Il problema principale è dovuto al fatto che i vostri avversari siano più piccoli del vostro (bottone), infatti, questa sorta di alieni pulsano a diverse frequenze e sarà quindi molto difficile imbrogliare il momento giusto per colpirli. Tecnicamente e graficamente non è niente di eccezionale, ma dopo aver acquisito una certa padronanza del sistema di controllo, ci si può anche divertire. Passiamo quindi al secondo gioco,



WORLD AID GAMES

che porta il glorioso nome di PRO-X (no, non si tratta di uno Shoot'em'up), e che sembra decisamente un clone di Lemmings, molto carino e senza dubbio di buona fattura; il vostro scopo è quello di portare tre droidi al recupero di alcune capsule energetiche; per fare questo, però, dovrete eliminare degli indigeni (a volte sfidandoli a singolar tenzone), abbattere interi muri di roccia, costruire ponti, ecc. Le qualità dei vostri tre droidi potranno essere decise in una completissima schermata delle opzioni, nella quale è annoverata anche la possibilità di salvare il gioco. L'animazione dei tre piccoli droidi è qualcosa d'estremamente convincente (troppo bello l'atteggiamento di paura che assumono dopo aver piazzato una mina), con i loro piccoli movimenti tipici... da droidi, riescono ad incutere una tenerezza tale, che piange veramente il cuore quando vengono colpiti. In definitiva, un gioco fatto indubbiamente bene. Per finire ecco un gioco che passerà alla storia: WIND CHALLENGERS è senza dubbio il pezzo forte dell'intera compilation (probabilmente l'unico nel suo genere); si tratta infatti di una simulazione velistica, che ci porta indietro di qualche mese, quando appunto si disputò l'Americas Cup e che ci vide (noi italiani) perdenti dopo una estenuante battaglia contro l'America Cube. Ebbene, con questo gioco avrete la possibilità di rifarvi dell'umiliazione subita; gareggerete infatti (attraverso diversi percorsi), contro il colosso velico americano. In Wind Challengers è possibile stabilire la durata della gara che andrete ad affrontare (se dieci, quindici o venticinque minuti); è inoltre possibile scegliere tre diversi tipi di vela da scegliersi in funzione della provenienza del vento: Genoa, Geneker e Spinnaker.

Non avendo termini di paragone di giochi di questo genere, devo limitarmi a dire che è indubbiamente un'ottima simulazione, che è facilissimo capire la meccanica del gioco, e che graficamente è più che accettabile (tutto sommato questo titolo meriterebbe di essere messo in commercio anche individualmente).

Raffaele Sogni



Credo sia la prima volta che una Casa di software (italiana od estera) si impegni in una simile iniziativa, e cioè aiutare le popolazioni bisognose con una parte del ricavato delle vendite di questa compilation, che è comunque gradevole e simpatica, con tre giochi inediti, abbastanza ben realizzati e sufficientemente gradevoli per assicurarvi qualche ora di sano divertimento... a fin di bene!

BUON NATALE DA TGM



STEFANO GALLARINI



MAX REYNAUD



ALEX ROSSETTO



MARCO AULETTA



WILLIAM BALDACCINI



STEFANO PETRULLO



EMANUELE SCICHILONE



LUCA REYNAUD



MASSIMILIANO PESCATORI



MASSIMILIANO COZZI



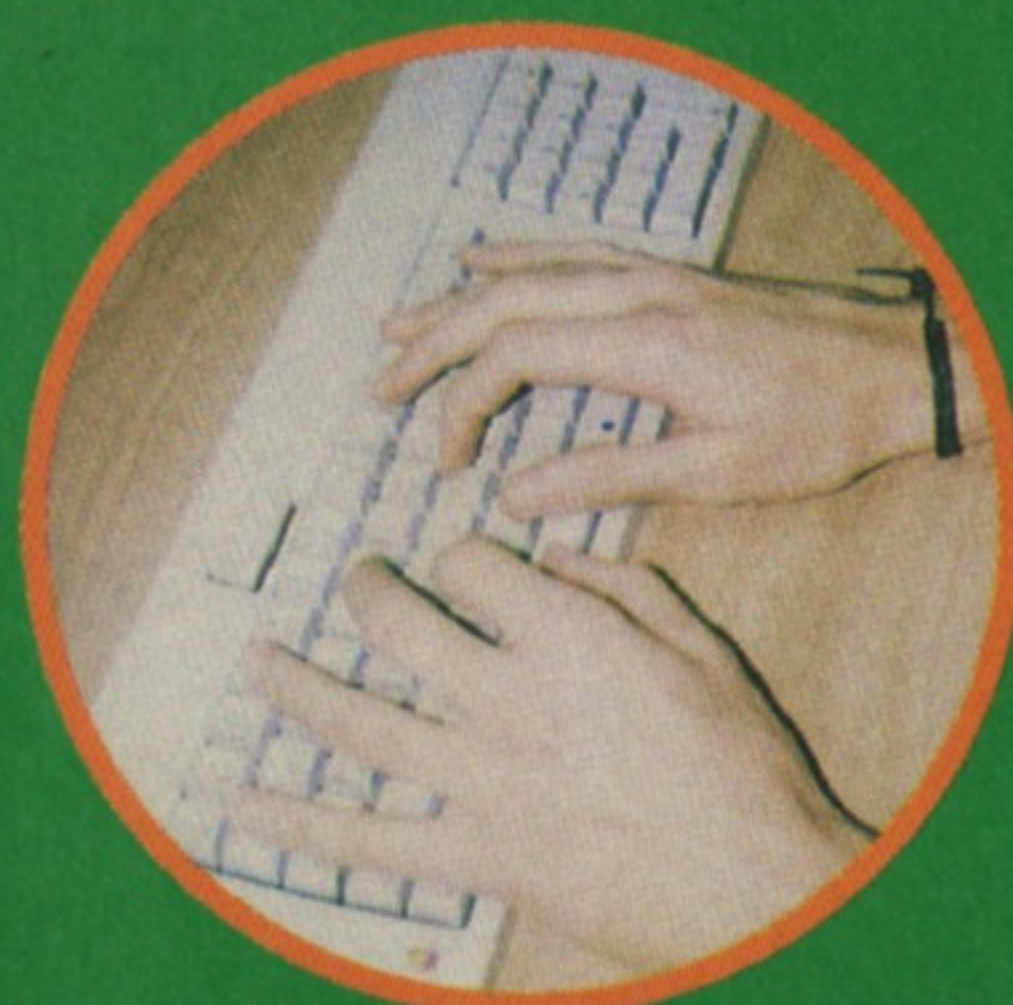
RAFFAELE SOGNI



MIRKO MARANGON



GIORGIO BALDACCINI



RICKI



ANDREA ORCHESI



ALESSANDRO MONTOLI



ANDREA UNGARO



PAOLONE BESSER



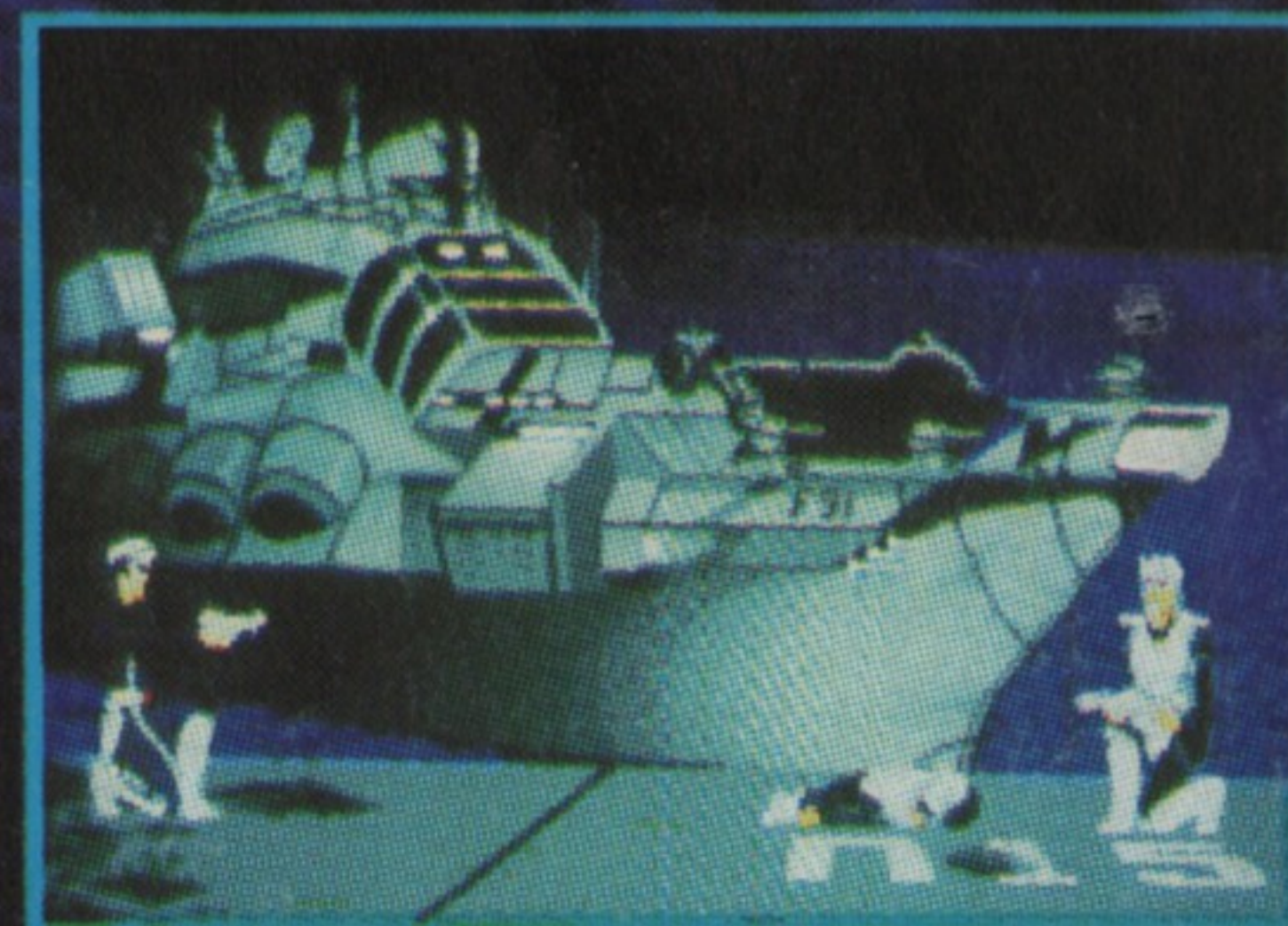
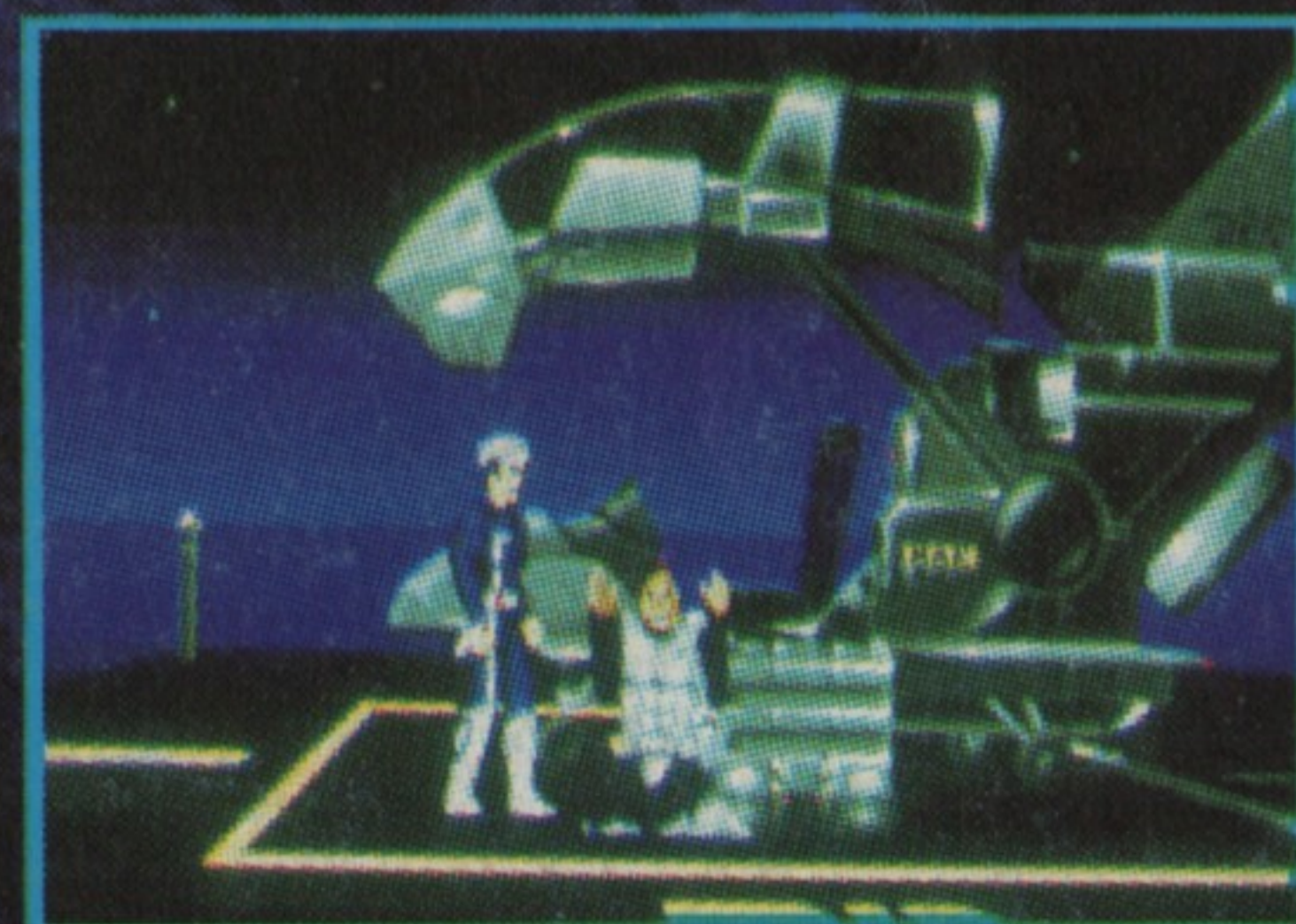
ROBERTA ZAMPIERI

NATHAN NEVER

THE ARCADE GAME



NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.



SOFTTEL

IN OMAGGIO
L'ALBO INEDITO
"GUERRA ALLA YAKUZA"

GENIAS

DISPONIBILE PER AMIGA