

**TIRATURA RECORD 200.000 COPIE!**

# **K PC GAMES**



**La soluzione di Tomb Raider 4**

**PER VOI Le PENNE di Tomb Raider 4**

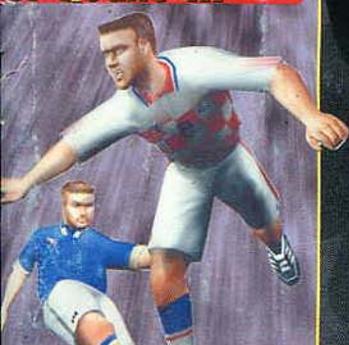
**Gli OROLOGI di Lara**

**Le FELPE di Imperium G. 2**

**Le T-SHIRT di Half-Life OpFor**



**Clamoroso! La recensione di Quake III**



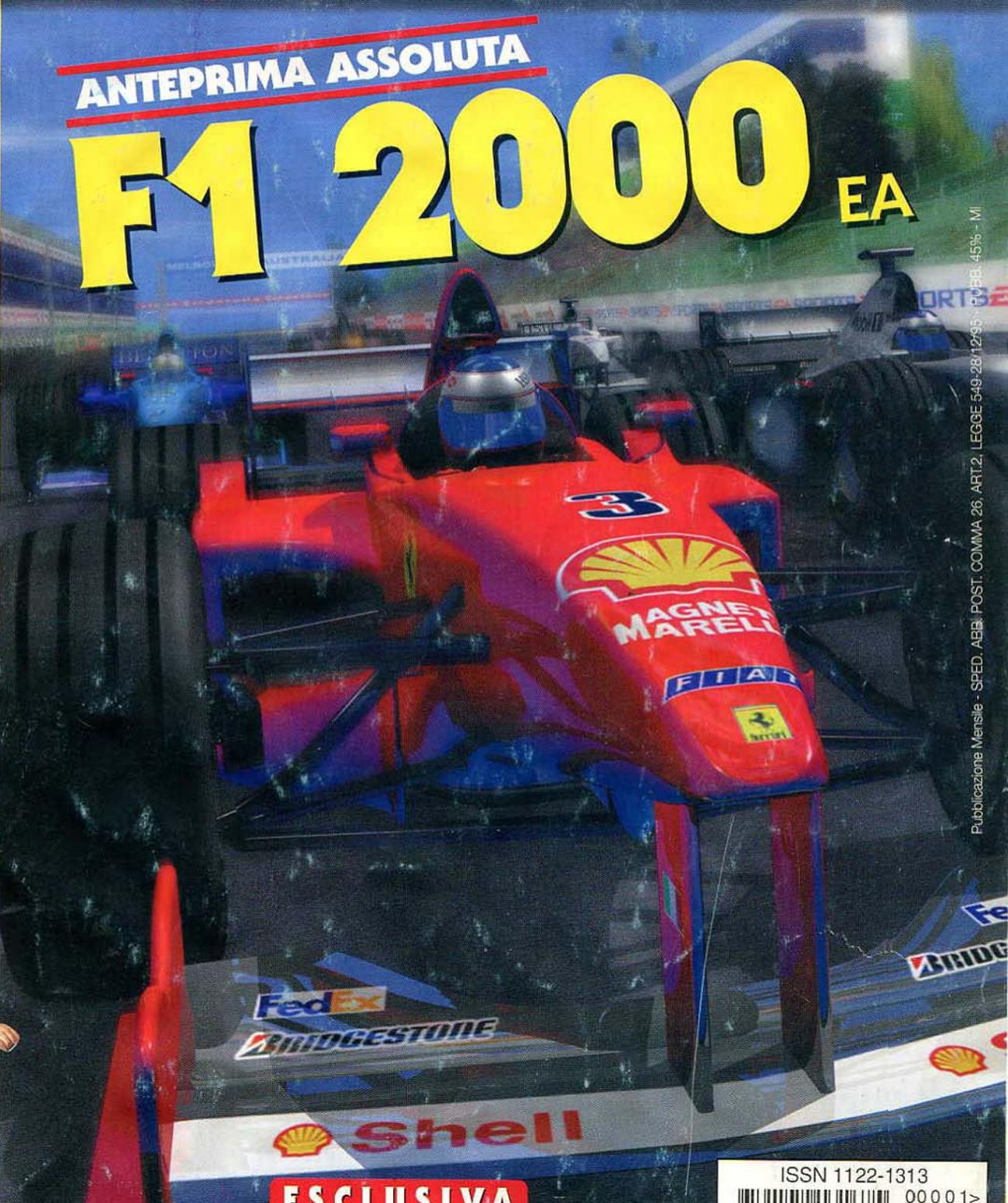
**Speciale Calcio Test comparato di 13 giochi**

Anno XI n. 1/2000 (128) GENNAIO 1999 L. 9.900

**ANTEPRIMA ASSOLUTA**

# **F1 2000**

**EA**



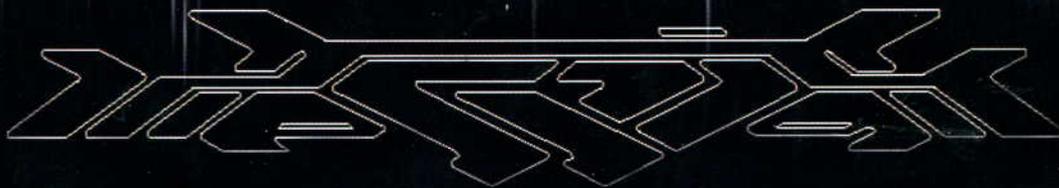
**ESCLUSIVA LA RECENSIONE DI MESSIAH!**

ISSN 1122-1313 00001Y

9 771122 131675

Publicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - P.UBB. 45% - MI

# MESSIAH



*Tutti dicevano che un giorno sarebbe arrivato.*



*Ma nessuno se lo aspettava così.*



Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. All Rights reserved. The Shiny logo is a trademark of Shiny Entertainment, Inc. All Rights reserved. Messiah, Interplay, and the Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited.

M

E

S

S

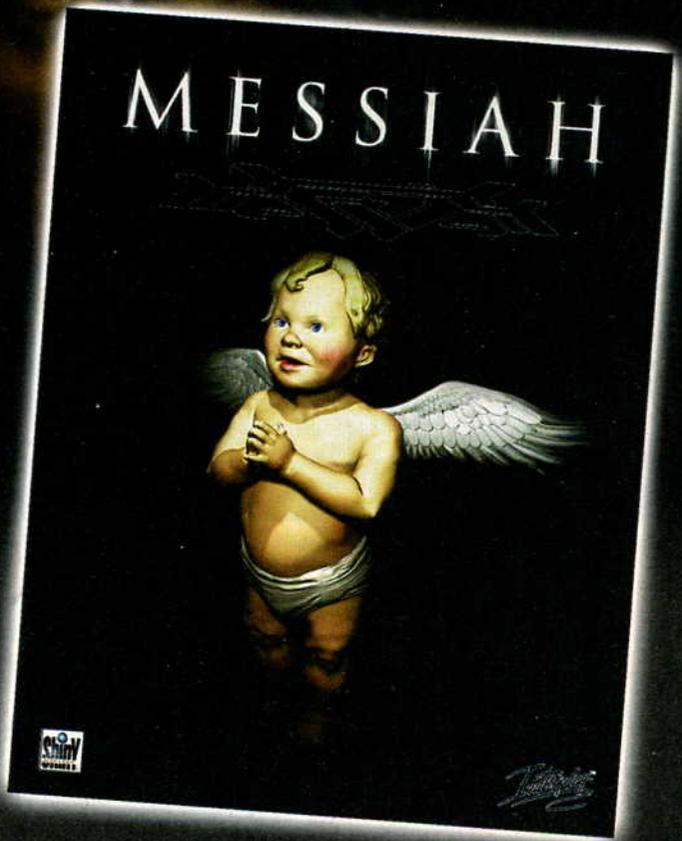
I

A

H



completamente  
in  
ITALIANO



 France Telecom  
Multimedia

index

CANAL+  
MULTIMEDIA

# L'incubo

[www.microids.com](http://www.microids.com)

**NEW MEDIA**

Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì  
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367  
e-mail: [info@newmediaonline.it](mailto:info@newmediaonline.it)

[www.newmediaonline.it](http://www.newmediaonline.it)

ESCLUSIVISTI CANALE INFORMATICO



Qualità Interattiva

ESCLUSIVISTI GRANDE DISTRIBUZIONE

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Da oggi Microids è presente anche in Italia.

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: [sales.it@microids.com](mailto:sales.it@microids.com)

Una vera corsa contro il tempo.

Il punto d'arrivo? sembra inevitabile: il confronto finale con il Male, incarnatosi nella terrificante risurrezione del più celebre tra i vampiri.

La stupefacente bellezza della grafica, più di 40 location da scoprire, dall'Inghilterra alla Transilvania, 17 personaggi, interamente modellati in 3D, con i quali potrete interagire per tutta la durata dell'avventura, ne fanno sicuramente uno dei più bei giochi sul mercato.

La visione in soggettiva a 360° e la progressione su sfondi calcolati interamente in 3D vi proietteranno nel cuore dell'atmosfera opprimente e barocca del racconto originale, di cui il gioco è il seguito naturale.

è tornato.

Più bello che mai.

# DRACULA

La risurrezione.



MICROÏDS  
fallo per gioco.



GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

Digital music Internet  
Home cinema Games

# Vivi l'emozione



Creative presenta 3D Blaster GeForce 256 Annihilator PRO, con la nuova e rivoluzionaria tecnologia Transform and Lighting per essere indipendenti dalla potenza della CPU. Ora disponibile con 32MB di velocissima memoria DDR per ottenere prestazioni impareggiabili anche ad altissime risoluzioni. Sei pronto a vedere cose che non potrai raccontare?

Se vuoi provare questo prodotto cerca il punto Creative Connection più vicino all'indirizzo [www.creative.com](http://www.creative.com) oppure chiama il n. 02-8228161

Live the experience

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM

© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e distribuiti da Creative Labs Srl

# HAPPY HOUR

(ovvero entrate, consumate, divertitevi e pagate... poco)

di Roy Zinsenheim

**F**a un po' impressione. Riguardo la copertina e faccio fatica ad abituarci. Quella Kappa gialla e solitaria nell'angolo sinistro ha trovato compagnia; una massiccia striscia che urla al mondo intero il nostro DNA, ovvero i giochi per PC. Già, perché K è una rivista dedicata esclusivamente alla nobile arte dei videogames operanti su personal computer, e questo da oltre dieci anni. E questo spiega anche l'origine del nome: dieci anni fa i Kilobytes sembravano l'unità massima di misura del mondo informatico. Lontani a venire i mega, giga e, ora i tera byte. Ma K è un nome che piace. Ci siamo affezionati. Chiamare la rivista Giga o Tera, per quanto avanzato tecnologicamente, ci sembrava offensivo. K rappresenta la storia dell'editoria multimediale, è un punto fermo, un classico, che pur rinnovato e rinfrescato a ogni passaggio ha sempre documentato con rigore, passione e precisione la storia del mondo dei videogames. Ho l'onore di dirigere K dal 1995, e ricordo con quale trepidazione presi in mano un timone di tale prestigio. Cinque anni dopo vivo il passaggio del millennio con la corroborante sensazione di vivere questo momento epocale da un osservatorio assolutamente privilegiato, che mi permette di vivere e capire la rivoluzione tecnologica in atto. Molti ne parlano, pochi la capiscono; noi abbiamo

la fortuna di avere una postazione centrale e operativa.

Già, perché i videogames, nati in maniera quasi carbonara e cantinara, hanno assorbito tutto lo stato dell'arte tecnologica, precedendo in molti casi le applicazioni domestiche più 'tranquille'. I giochi rappresentano il 60% del mercato globale del software, con una diffusione che supera il miliardo di consumatori globali. Numeri che danno la misura del fenomeno e che servono anche a zittire chi pensa ancora che i giochi per computer siano solo ed esclusivamente un barbaro vizio dell'epoca moderna.

Con i videogames ci si diverte, in maniera talvolta serena ed educativa, altre volte in maniera grossolana e scanzonata. Ci mancherebbe altro, stiamo parlando di GIOCHI, di strumenti di evasione e fantasia.

I videogames non prendono il posto degli educatori, dei genitori, delle baby sitter o degli amici. Sono, come tutti i giochi,

un'alternativa. Un tempo potevano essere i soldatini, le bambole di pezza, gli indiani e i cowboy, le automobili, Barbie e Ken. Oggi sono le fanterie di Command & Conquer, le costruzioni epocali di Civilization, le battaglie di Quake, i gran premi di F.1, le avventure di Lara Croft. Lo scopo è sempre il medesimo. Divertirsi.

Ma torniamo a K. Anzi K PC GAMES. Nuovo millennio, nuova testata e tanti nuovi amici che incontriamo per la prima volta. Non potevamo costruire un numero che fosse meno che speciale. Penso e spero che l'obiettivo sia stato raggiunto.

In copertina troneggia una Ferrari che annuncia l'arrivo della nuova edizione di uno dei giochi più 'classici' della storia dei videogames: F.1 della Electronic Arts. L'anteprima assoluta è un'esclusiva di K, giocata sul filo dei tempi redazionali di chiusura ma riuscita perfettamente. Il gioco vive all'altezza delle aspettative e sarà, come sempre, una vera goduria sperimentarlo sul nostro PC. E' un onore averlo potuto fare per primi. Altra importante primizia è la recensione completa di Messiah, il controverso gioco di simulazione 'divina' che, al di là di ogni polemica, sarà sicuramente una delle più importanti uscite dell'anno. Lo abbiamo provato senza i paraocchi, pur coscienti che qualcuno lo potrà trovare blasfemo. Lasciamo ai lettori la libertà di giudizio, e li rimando alle mie note specifiche all'interno dell'articolo.

Manca lo spazio per dare la giusta fanfara a tutte le primizie di questo numero: dallo 'Speciale Tomb Raider', con la prima puntata della soluzione, alla recensione di Quake 3 Arena (catturato al volo negli States, due giorni prima della chiusura!), fino al corposo Speciale che mette a confronto tutti i principali giochi di calcio. E siccome non ci sembrava giusto non festeggiare degnamente la befana, ci mettiamo pure il sacco dei regali nei quali poter pescare gli orologi di Lara, i giubbotti, le felpe, le penne. Di più, onestamente, non sapevamo cosa fare.

Mi rendo conto che questa introduzione sfiora pericolosamente i confini dell'auto-celebrazione, ma spero che capirete e perdonerete. In questo lavoro crediamo veramente, e la sfida rappresentata da questo passaggio di maturità di K ci ha lasciato addosso una dose massiccia di entusiasmo. Speriamo sia questo l'effetto per ognuno di voi. Noi, intanto, abbiamo fatto il pieno per tutto il millennio.



# SOMMARIO

Un caloroso benvenuto sia ai nostri affezionati lettori che a quanti stanno sfogliando per la prima volta le pagine di K. In questo super-numero che inaugura l'anno 2000 troverete cose particolarmente succose, quali l'esclusivo reportage riguardante F1 2000 della Electronic Arts, la recensione (sempre in esclusiva) del controverso Messiah e l'approfonditissima prova del gioco più atteso degli ultimi mesi: Quake III. Completo questa veloce carrellata menzionando anche le recensioni di Opposing Force (bellissima espansione per Half-Life) e di Swat 3, entrambi targati Sierra. E infine concludo invitando gli appassionati di calcio a leggere l'articolo di approfondimento del nostro Lucio Prospero dedicato ai videogames che cercano di simulare il gioco più bello del mondo... Arrivederci al mese prossimo.

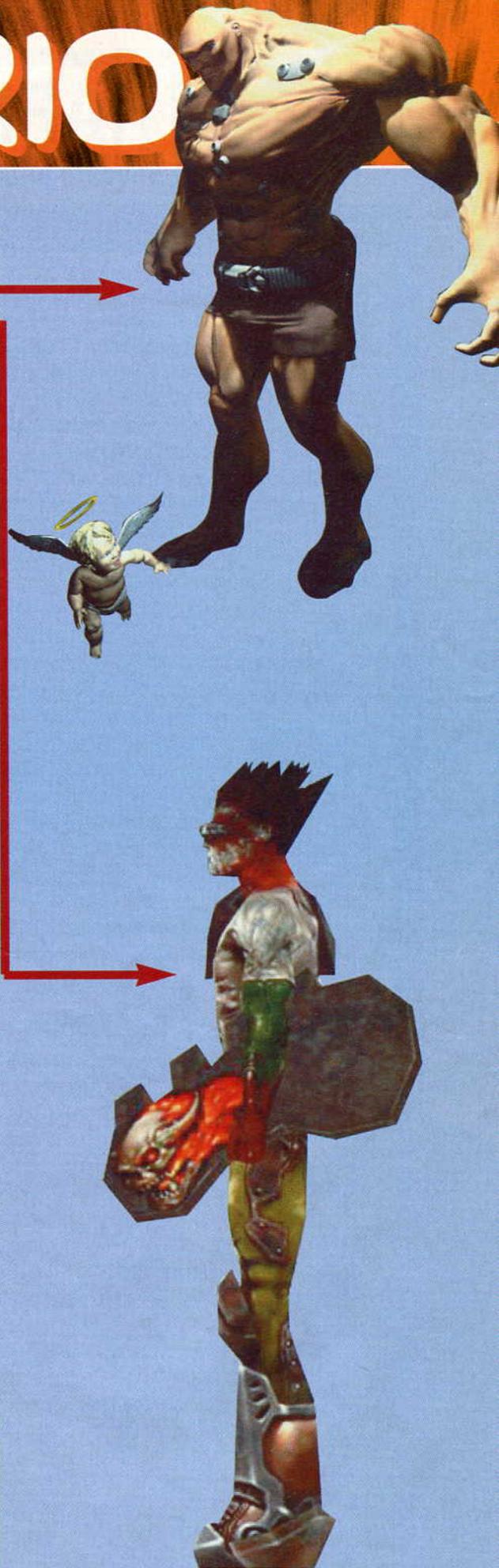
## RECENSIONI

Messiah	52
Quake III	56
Half-Life Opposing Force	60
Gabriel Knight III	62
Imperium Galactica II	81
SWAT 3	84
Theme Park World	88
Rogue Spear	92
Urban Chaos	96
F1 99	100
Wheel of Time	102
Dracula	104
Faust	106
Ford Racing	108
F-18 Super Hornet	110
Flanker 2.0	112
Space Clash	114



## TNT

Tomb Raider IV	66
Drakan	126



Pubblicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri S.p.A.  
via Mecenate 91 - 20138 MILANO  
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

**REALIZZAZIONE EDITORIALE: MEDIA GROUP S.r.l.**

via Pagliano, 37 - 20149 MILANO  
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

**Direzione:** Roy Zinsenheim

**Caporedattore:** Giampaolo Moraschi

**Art Director:** Cristian Ghezzi

**Impaginazione Elettronica:** Paola Lagala, Michela Rolandi.

**Team Editoriale:** Laura Colombo, Derek Dela Fuente, Fabio Dellerba, Davide Danielli, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Igor Marchi, Riccardo Mellillo, Lucio Prospero, Giuseppe Rodriguez, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

**REALIZZAZIONE CD:** Giampaolo Moraschi e Alessandro Peretti

**IMPIANTI PRESTAMPA**

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

**STAMPA**

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

**DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA**

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO -  
tel. 02/2588  
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

**CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'**

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.  
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.  
fax 02/55014919  
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani.

**EDITORE**

R.C.S. Libri S.p.A.  
via Mecenate 91 - 20138 MILANO  
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

**DIRETTORE RESPONSABILE**

Gianni Vallardi

**ITALIA:** Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

**ESTERO:**

Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A., Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - CH-6901 Lugano - Tel.: 41/91-923.83-42-43-44 - Fax: 41/91-923.73.04 - home page www.melisa.ch - e-mail: melisa@melisa.ch

**ARRETRATI**

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

**INDIRIZZO INTERNET:**

<http://www.rockol.it> (pulsante "Edicola")

**INDIRIZZO E-MAIL:**

[kappa@energy.it](mailto:kappa@energy.it)

I servizi Inernet di K sono forniti da

**RUBRICHE**

Editoriale	5
K Disk	14
News	16
Anticipazioni	22
Mini Review	116
Cyber Master	130
TNT Cheat	132
K Hardware	134
Internet	138
Windows 98	141
K Box	142

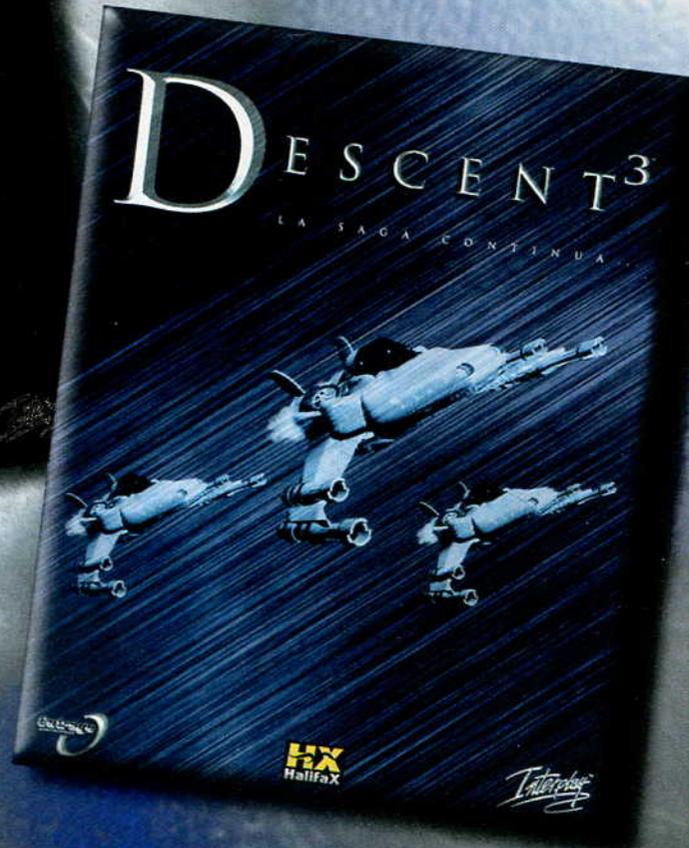
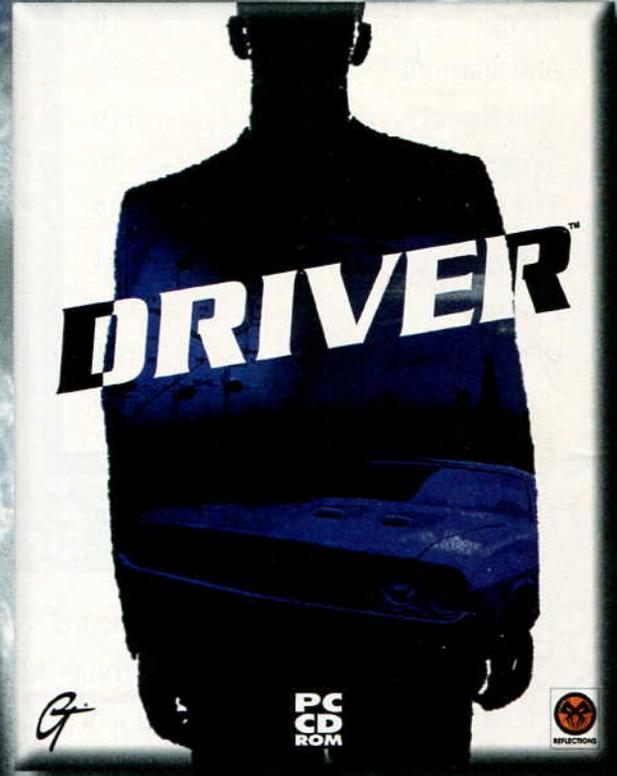
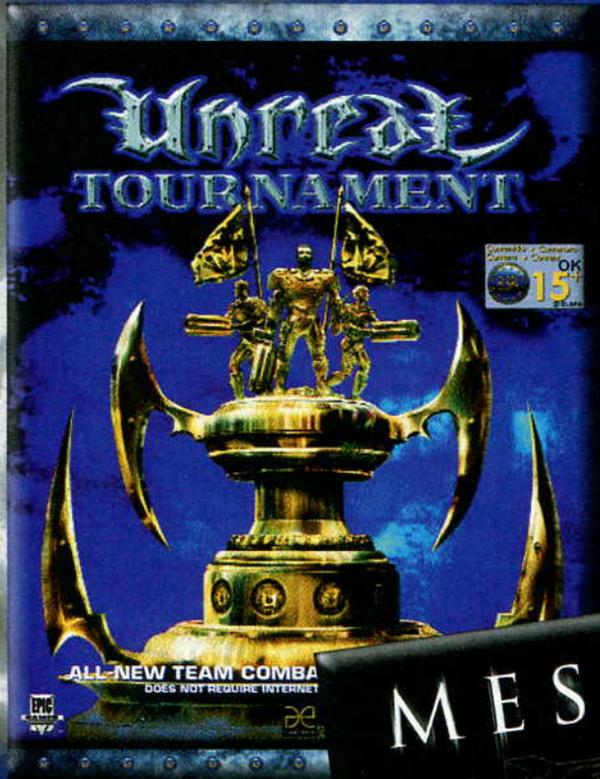
**SPECIALE**

Concorsi	10
Formula 1 2000	36
Giochi di calcio	42
Games Wanted	118

**ANTEPRIME**

MDK 2	48
Killer Loop	50

# VINCA IL

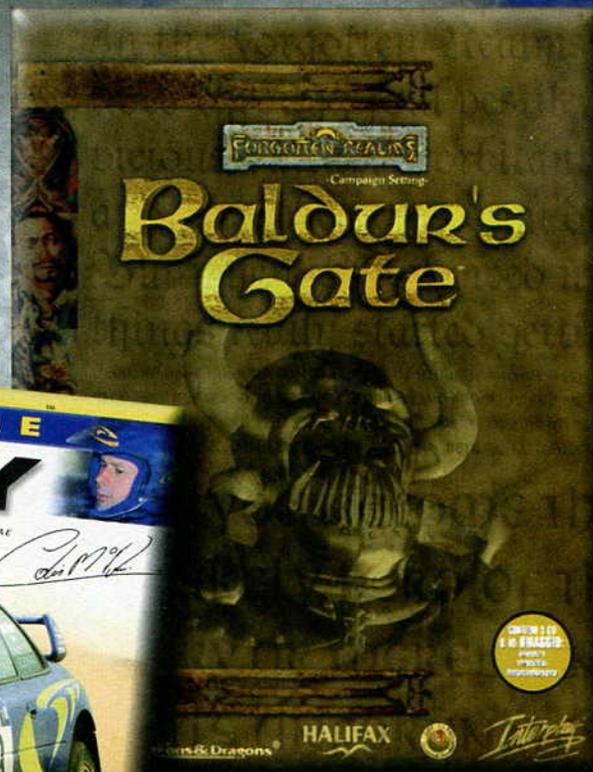
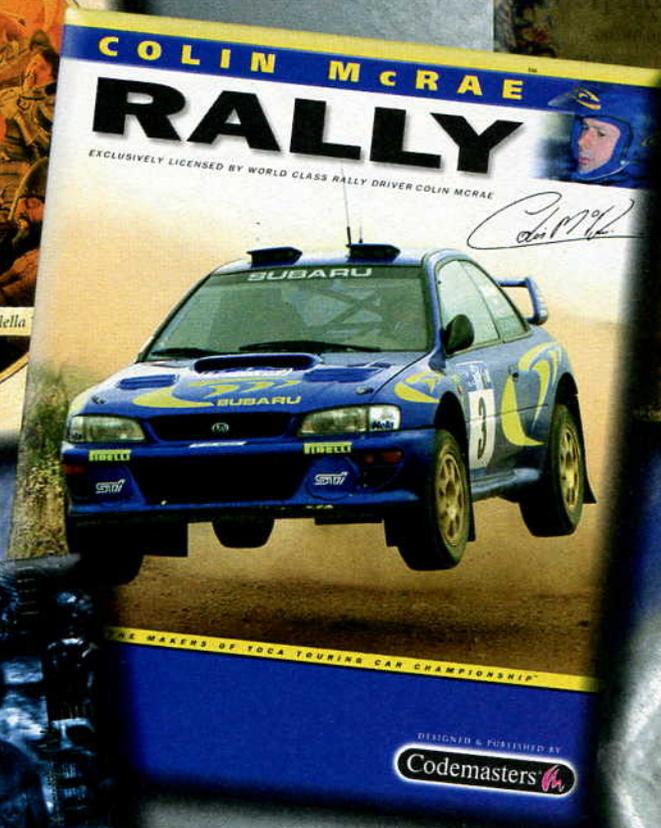
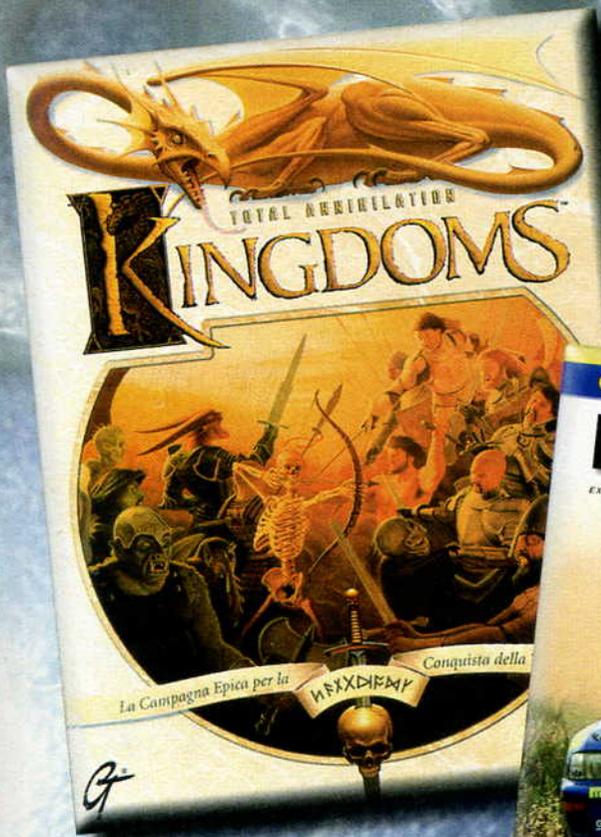


Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.



[www.halifax.it](http://www.halifax.it)

# MIGLIORE !



**VOTA SU  
WWW.GAMEONLINE.IT**



# 70 VOGLIA DI G

70 perché settanta sono gli oggetti abbinati a questa iniziativa che K ha custodito per voi nel suo ripostiglio segreto. Vi abbiamo dato le magliette di Mechwarrior 3, ma non era sufficiente: vi abbiamo dato il volante Saitek, ma ancora non bastava. L'unica cosa da fare era cercare di sommergervi tutto d'un botto: Leader e Halifax ci danno questa possibilità, mettendo a disposizione questi fantastici giocattoli da distribuire a piene mani a voi, fedeli e attenti lettori.

Si tratta di oggetti ispirati al nostro mondo, quello dei videogiochi, che ogni giorno diventa più importante nell'ambito dell'economia mondiale. Basti pensare che l'industria del videogioco muove globalmente più soldi di quanto fa Hollywood, la mecca del cinema. Penso sia un dato sufficiente a spiegare quanto il videogioco ha cominciato a 'contare'. Ma non siamo qui per parlare di economia e celeie simili! Vediamo cosa K vi offre:

**20 orologi di Lara Croft**, la mitica eroina di Tomb Raider che omai è molto più che il personaggio di un videogioco. Per sapere sempre qual è l'ora giusta per iniziare a giocare. E smettere!

**20 penne di Lara Croft**, pettoruta protagonista dei sogni di tutti i videogioco-amatori e non. Perché se scrivere è importante, ancora di più lo è non perdere l'abitudine alla scrittura manuale. Non vorrete mica scrivere una lettera d'amore con Word e darla stampata alla vostra amata, vero?

**20 magliette di Half-Life - Opposing Force**, il nuovo data disk per il celebre sparattutto Sierra, probabilmente il migliore della passata stagione. Venti, dico venti t-shirt; da usare come maglia della salute, come indumento per la palestra, come sexy pigiama; insomma, fate voi.

**10 giubbotti in pile di Imperium Galactica II**, lo strategico spaziale della GT Interactive che promette di essere il nuovo termine di paragone per i giochi di questo genere.

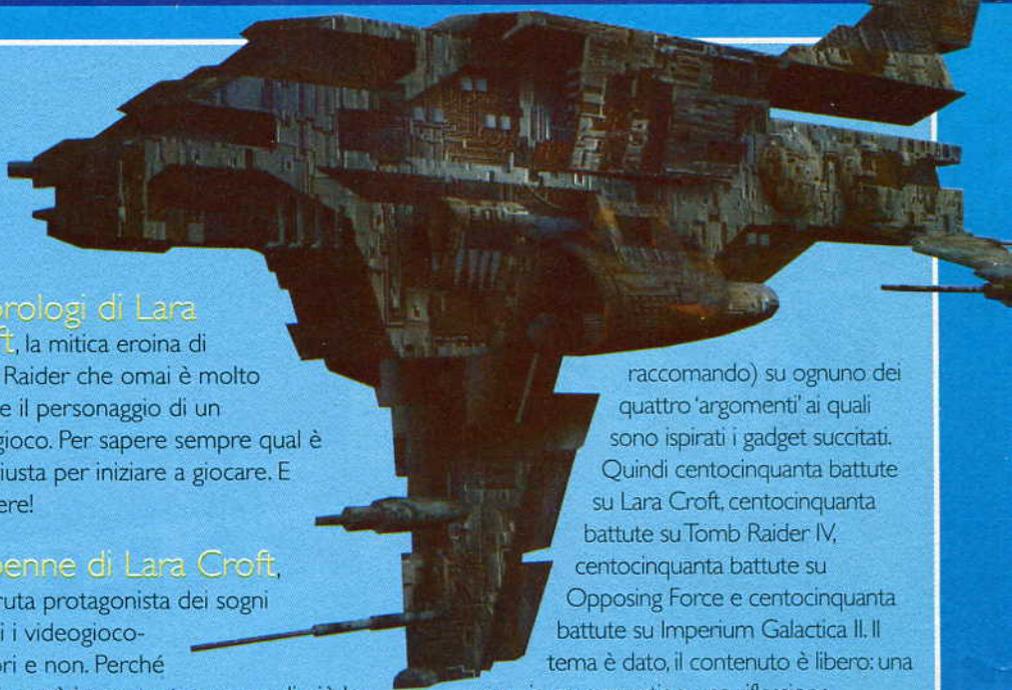
Quello che K sta cercando di fare è trovare settanta attentissimi lettori che dimostrino di partecipare attivamente alla 'vita' del giornale: cioè voi!

Per farlo, è necessario che dimostrate di avere delle qualità giornalistiche e scrivere un piccolo testo di centocinquanta caratteri (non di più, mi

raccomando) su ognuno dei quattro 'argomenti' ai quali sono ispirati i gadget succitati. Quindi centocinquanta battute su Lara Croft, centocinquanta battute su Tomb Raider IV, centocinquanta battute su Opposing Force e centocinquanta battute su Imperium Galactica II. Il tema è dato, il contenuto è libero: una poesia, un raccontino, una riflessione...

Qualsiasi cosa che dimostri che conosciate l'argomento. Salvate il documento in formato Word (.doc) o Notepad (.txt) e mettetelo su un floppy; poi speditelo in una bella busta (magari quelle tutte piene di bollicine di plastica) alla redazione di K...

Ora rispondete al test. Questo si compone di quattro gruppi di domande, ognuno abbinato a una serie di oggetti. Per entrare in possesso di uno di questi, è necessario rispondere correttamente a tutte le domande di quello specifico test. Nessuno vi impedisce di provare a imbroccarli tutti e quattro; nel qual caso, oltre a essere molto bravi, sarete invidiati da tutti i vostri amici. Ogni gruppo di domande ha attinenza con l'oggetto abbinato, o meglio con il personaggio o il gioco a cui è ispirato. Data la massiccia importanza di Lara Croft nel nostro mondo, il test a lei dedicato è duplice e riguarda alcune semplicissime nozioni di base che ogni Lara fan deve avere. Per quanto riguarda Opposing Force, qualche nozione generale sul gioco originale, Half-Life, dovrete proprio averla!... Imperium Galactica II offriva una miriade di spunti dai quali trarre delle domande; basti pensare alle numerose razze e agli innumerevoli macchinari a disposizione del giocatore. Per non parlare dei nomi dei pianeti... Volendo comunque dare la possibilità a tutti di impadronirsi del ghiotto bottino sul piatto, abbiamo pensato che alcune domande di cultura generale sullo spazio sarebbero state la scelta migliore. Ma basta parlare: ora è il momento di armarsi di carta, penna e calamaio!



# IOCCARE TU HAI...

## MAGLIETTE DI OPPOSING FORCE

1) Come si chiama il protagonista di Half-Life?  
 A - Tatsumi Fushinami  
 B - Lou Reed  
 C - Gordon Freeman

2) Il nome della sezione di laboratori in cui si deve recare il protagonista di Half-Life per cercare di salvare la situazione è:

- A - Lambda
- B - Lambada
- C - Garnier

3) Il gruppo di sviluppo di Half-Life è:

- A - Seafood
- B - Shrimps
- C - Valve

4) La prima arma che avete a disposizione in Half-Life è:

- A - Una mascella d'asino
- B - Un piede di porco
- C - Una bomboletta di spray antiaggressione

## OROLOGI DI LARA

1) Come si chiama il maggiordomo di Lara?

- A - Winston
- B - Nails
- C - Jarvis

2) In Tomb Raider I, Lara viene contattata da una misteriosa donna d'affari. Chi?

- A - Ira Fürstenberg
- B - Jaqueline Natla
- C - Valeria Marini

3) In Tomb Raider II, Lara è alla ricerca di una mitica lama. Come si chiama?

- A - Excalibur
- B - Pugnale di Xiang
- C - Witchblade

4) In Tomb Raider III, in quale capitale europea Lara si aggira per un intero livello?

- A - Parigi, Francia
- B - Londra, Inghilterra
- C - Tortoreto Lido, Teramo

## PENNE DI LARA

1) In che anno è nata Lara Croft?

- A - 1969
- B - 1492
- C - 1967

2) Come si chiama il mentore di Lara, suo nemico in Tomb Raider IV?

- A - Van Basten
- B - Von Croy
- C - Don King

3) Qual è il nome della divinità egizia che Lara risveglia per errore?

- A - Seth
- B - Cam
- C - Yafet

4) Come si chiama la modella che attualmente impersona Lara Croft?

- A - Susy Gorgoglio
- B - Leia Organa
- C - Lara Weller

## GIUBBOTTI IMPERIUM GALACTICA II

1) Chi fu il primo uomo a mettere piede sulla luna?

- A - Neil Armstrong
- B - Frank Sinatra
- C - Antonio Inoki

2) Su che pianeta è recentemente fallita l'ultima spedizione spaziale americana?

- A - Vega
- B - Tatooine
- C - Marte

3) Quali di questi fenomeni astronomici è avvenuto questa estate?

- A - Eclissi di sole
- B - Occlusione intestinale
- C - Tempesta meteorica

4) Come si chiamava il primo cane inviato nello spazio?

- A - Fido
- B - Laika
- C - Friedman

Le modalità sono piuttosto semplici: potete spedire da uno a quattro tagliandi, avendo così la possibilità di accaparrarvi più mercanzia. Dovete semplicemente inserire la risposta giusta accanto al numero della domanda corrispondente, niente più. Ritagliate i tagliandi o, se non volete rovinare lo splendido numero di K,



fotocopiateli, e spediteli in busta chiusa insieme al floppy con i testi a questo indirizzo:

## K - 70 VOGLIA DI GIOCARE...

C/O MEDIA GROUP  
Via Pagliano, 37  
20149 MILANO

Ricordatevi che è **OBBLIGATORIO** spedire i tagliandi non pensate di fare i furbi e inviare via e-mail anche il test! I primi tra coloro che avranno risposto in maniera corretta a tutte le domande di ogni singolo test, entreranno in possesso del rispettivo cotillon. Affrettatevi!

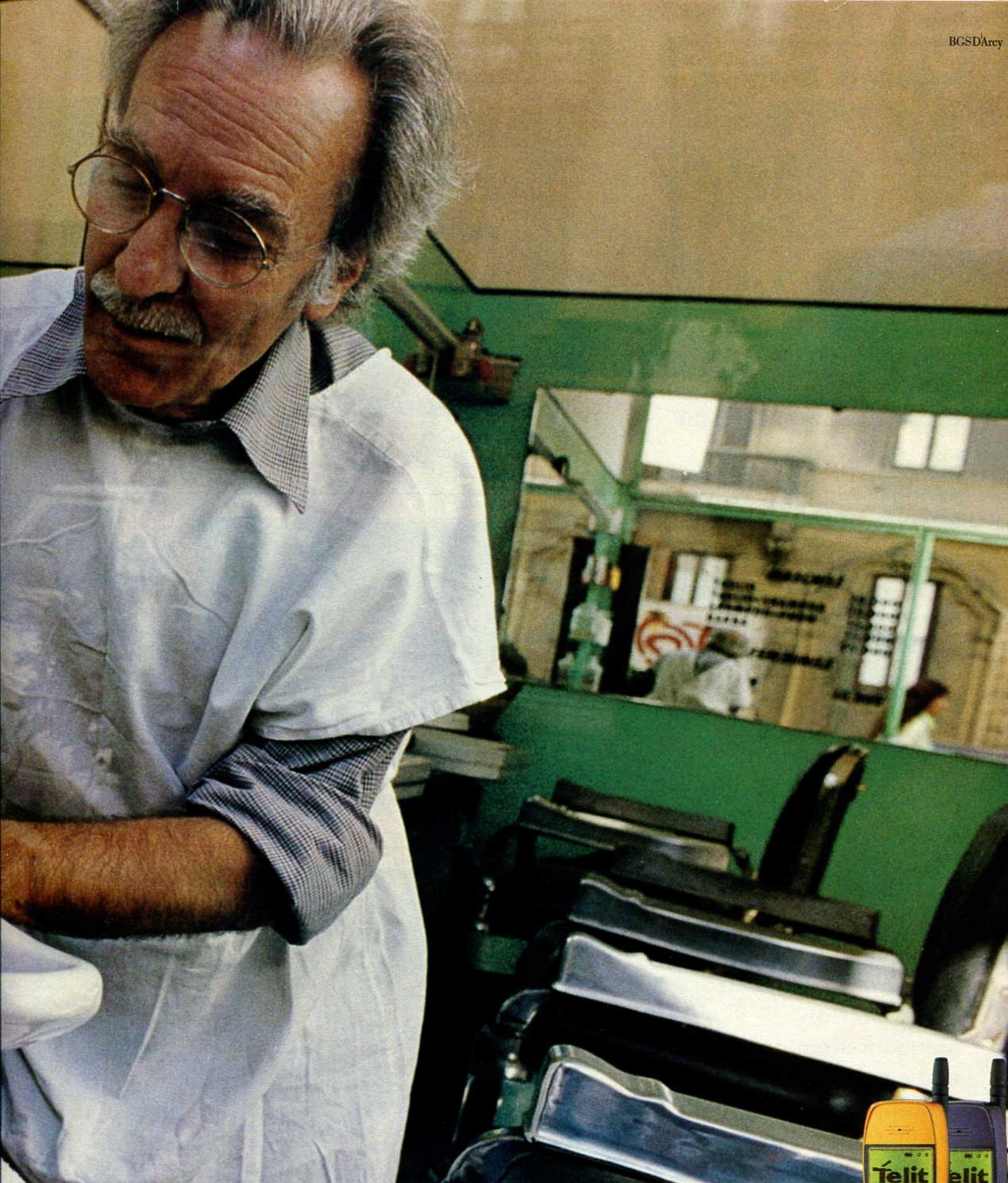
NOME

COGNOME

INDIRIZZO



**THE MOBILE GENERATION**



**GM 810** • GSM Dual Band 900/1800 MHz • dimensioni: 117x51x18 mm  
• peso: 105 grammi • avviso di chiamata a vibrazione • 4 nuovi colori  
• batteria al litio (stand-by fino a 112 ore\*) • trasmissione dati e fax\*\*.  
\*con batteria alta capacità \*\*tramite accessorio per connessione a PC

# Telit



NUMERO 39 **K**

**K disc**

**Il CD allegato**

**NOTA PER I LETTORI  
DELLA VERSIONE SENZA CD**

**La versione di K  
venduta regolarmente  
in edicola contiene  
ogni mese un CD-ROM  
in regalo. Con esso è  
possibile installare  
direttamente sul  
vostro PC tutte le  
demo dei giochi più  
recenti, oltre a video,  
patch (sono  
programmi che  
correggono gli errori e  
migliorano le  
prestazioni dei giochi  
normalmente venduti  
in negozio) e  
programmi shareware  
di utilità. Non  
mancano nemmeno  
add-on che forniscono  
gratuitamente nuovi  
livelli da completare  
per i giochi più famosi.  
Insomma, un CD facile  
da usare e tutto votato  
al gioco e al  
divertimento.**

## DEMO

### QUAKE III

Finalmente arriva la demo definitiva del re degli sparattutto 3D! Dopo la demo test pubblicata sul numero di Giugno, ecco la versione che scatena alla massima potenza l'incredibile motore grafico di Quake III. La giocabilità è ai massimi livelli, mentre l'intelligenza dei BOT è talvolta stupefacente, sia per 'cattiveria' sia per efficacia di gioco. Gira benissimo anche sui 'vecchi' Pentium II a 266 MHz, a patto di avere anche una scheda acceleratrice 3D performante (dalla Voodoo2 in su...). Correte prima a leggere un'approfondita recensione del gioco a pag. 56, poi installate la demo e allenatevi un po' contro i BOT... e infine andate a sfidarvi sul sito di K dedicato a Quake III ([k-zone.energy.it](http://k-zone.energy.it)).



### MESSIAH

Pubblichiamo volentieri la bellissima demo giunta dalle mani di Dave Perry in persona! Il gioco è molto bello, anche se titolo e soggetto di gioco saranno

senza dubbio controversi... Il motore grafico, pur non facendo gridare al miracolo come avrebbe invece potuto due anni fa, è comunque molto interessante. Finalmente potrete provare direttamente uno dei giochi "più in ritardo" della storia dei videogiochi, di cui troverete una recensione in esclusiva assoluta per l'Italia a pagina 52.

### TRICK STYLE

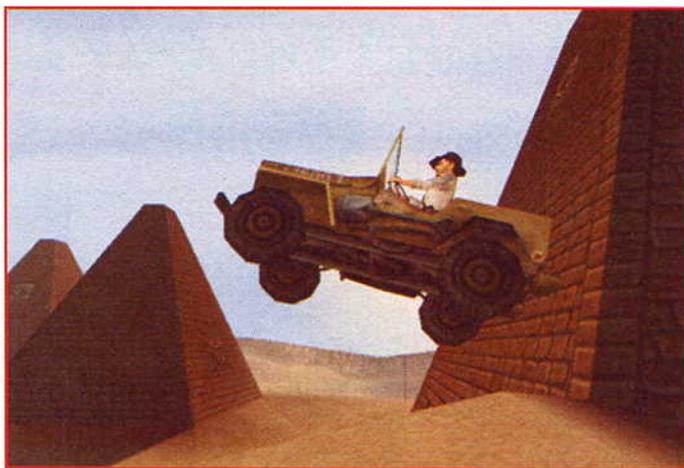
La Acclaim ci ha inviato dalla sua sede inglese la demo del suo ultimo gioco di hoverboard futuristico. Una grafica veramente bella e una giocabilità nella media caratterizzano questo



simpatico prodotto, che si distingue per avere la possibilità di effettuare figure acrobatiche direttamente nella fase di corsa.

## INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Da LucasArts la demo giocabile di uno dei giochi di azione/avventura/esplorazione più belli degli ultimi tempi. Essendo a parere di chi scrive l'unico vero concorrente di Tomb Raider 4, vi invito caldamente a installarlo... Grafica ad alto livello, splendida colonna sonora e giocabilità superba lo rendono una delle migliori scelte post-natalizie... E poi non dite che non ve lo avevamo detto!



## MICROSOFT FOOTBALL 2000

Microsoft si lancia nel difficile segmento di mercato delle simulazioni sportive dedicate al calcio. Con questa demo, realizzata dalla britannica Rage, potrete apprezzare le buone animazioni, l'ottimo comportamento del portiere e l'immediata giocabilità di questo titolo, che pur senza raggiungere le vette di FIFA 2000 riesce comunque a fare la sua figura.

## WILD WILD WEST

Ripercorrete le gesta di Will Smith, Kevin Kline e Salma Hajek, che dovranno vedersela contro il cattivissimo Kenneth



Branagh, tra incredibili invenzioni, assurde peripezie e scoppiettanti colpi di scena. Da Southpeak uno strano gioco liberamente ispirato al film...

## SETTLERS III: AMAZONS

Dalla Germania una demo piuttosto interessante appartenente alla serie Settlers III. In questo caso avremo a che fare con un'originale ambientazione che comprende 'l'altra metà del cielo', e cioè la potentissima serie di fazioni delle Amazzoni. Un gioco di strategia da caricare perché non banale...



## WHEEL OF TIME

L'americana Legend ha utilizzato lo stesso motore grafico di Unreal per produrre un gioco davvero particolare. Strutturato come un normale sparattutto 3D con vista in prima persona, il gioco pubblicato dalla GTI possiede anche interessanti componenti di Gioco di Ruolo fantasy, in cui la magia svolge un ruolo preponderante. Un'ottima grafica e un'insolita giocabilità rendono questa demo meritevole di essere installata.



## VIDEO

Anche questo mese vi proponiamo due video particolarmente interessanti: il primo è quello di Opposing Force, la nuovissima espansione di Half-Life recensita questo mese a pagina 60 con la consueta competenza dal nostro 'Alfredone' Delmonaco, in cui potrete vedere l'effetto delle nuove armi e le animazioni dei nuovi mostri. Il secondo è invece un bel video relativo a un prodotto che la transalpina Cryo ha appena annunciato: La Macchina del Tempo. Da guardare... almeno per assicurarsi che Cecchi Paone non ne sia il protagonista!

## DRIVER

Questo mese riproponiamo la sezione dei driver completamente rinnovata il mese scorso. Oltre alle nuove DirectX 7.0 (di cui vi confermiamo l'esistenza di problemi nella gestione delle porte USB), troverete la consueta sezione dedicata alle schede video. Cominciamo coi Detonator 3.50, i driver NVIDIA che consentono di estrarre al massimo la potenza dei processori Riva 128, TNT, TNT2, M64, nonché dei nuovi e favolosamente potenti GeForce 256. Proseguiamo con i nuovi driver dedicati alla scheda di Creative utilizzando il chip S3 Savage4 e con la nuova versione 5.30 dei driver dedicati alle schede prodotte dalla canadese Matrox: G200, G400 e G400 MAX (contenenti anche le utilissime TurboGL per giocare al meglio con Quake II, Unreal, Sin e Half-Life). Terminiamo questa rassegna assicurando tutti i possessori di chip 3Dfx: nel CD-ROM troverete tutti i driver più recenti per Voodoo, Voodoo2, Banshee, Voodoo3 2000, 3000 e 3500, tutti comprensivi di MiniGL e Glide aggiornatissime.

## UTILITIES

Le utilities di questo mese comprendono due programmi che in questo momento qui in redazione stanno andando per la maggiore. Si tratta del nuovissimo ACDSEE 3.0 e di una campagna nuova di zecca realizzata nientepopodimeno che per Half-Life. Il primo è la più veloce utilità di visualizzazione di foto mai apparsa per il mondo Windows. Questa versione è stata ancor più velocizzata e ottimizzata e vi stupirà certamente per l'immediatezza con cui aprirà a schermo le immagini di qualsivoglia formato. Il secondo, denominato LOKI'S LEVELS, è una raccolta di quindici livelli per Half-Life nuovi di zecca e legati da una storia che rende il tutto ancora più coinvolgente e appassionante.

# K K-news

## LA SIERRA SI RINNOVA

**D**avid Grenewetzki, presidente della Sierra, ha annunciato l'ennesima riorganizzazione (leggasi, ondata di licenziamenti) all'interno dell'azienda. Questa decisione ha portato, tra l'altro, alla cancellazione di due importanti titoli che erano in fase di sviluppo: Babylon5 e Orcs: Revenge of the Ancient.



Il primo, dal quale si stavano sviluppando anche alcuni progetti paralleli, era un simulatore spaziale (di cui vi avevamo fatto un reportage esclusivo nell'Aprile del '98) basato su una popolare serie televisiva americana e avrebbe dovuto vedere la luce nella prima metà del 2000. L'altro, invece, era un RPG/gioco di strategia in tempo reale, impostato sul fantastico mondo creato da J.R.R. Tolkien nel "Signore degli Anelli". Quest'ultimo avrebbe dovuto essere disponibile anche per il gioco on-line. Resta comunque il dubbio se questi due titoli col loro successo avrebbero potuto o meno aiutare la Sierra a uscire dal periodo di difficoltà in cui si trova...

## DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

**D**opo il grande successo del primo titolo basato sulla trilogia cinematografica interpretata da Bruce Willis, sarà a breve disponibile un secondo capitolo. Nel titolo, sviluppato dalla Fox Interactive, dovrete vestire nuovamente i (sempre stracciati e insanguinati) panni dell'agente John McClane. La struttura di gioco resterà sostanzialmente invariata, perciò il gioco, come il precedente, includerà tre generi in uno: uno

sparatutto in soggettiva (che molto probabilmente richiederà l'utilizzo di una pistola per rendere al meglio l'atmosfera e la giocabilità), un arcade/adventure in terza persona (in cui si sparerà come forsennati) e un driving game (che vi vedrà distruggere un numero spropositato di autovetture). Ambientato interamente nelle strade di Las Vegas, Die Hard Trilogy 2 vi porterà ad affrontare il solito gruppo di terroristi sanguinari, che faticherete non poco a eliminare.

## NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

**L**a serie di Need for Speed è da sempre stata caratterizzata da una certa somiglianza tra i vari titoli pubblicati, tanto che, molto spesso, il risultato si è rivelato molto più simile a un add-on piuttosto che a un nuovo gioco vero e proprio. Questa volta, però, alla Electronic Arts hanno deciso di dare una svolta: basta con gli splendidi bolidi ultramoderni che da sempre sono stati il marchio di

fabbrica della serie: in Motor City vi troverete catapultati all'interno dell'America degli anni '60 (quella di 'Grease' per intenderci) e potrete guidare auto memorabili come la prima Corvette cabrio mai prodotta. Grande attenzione sarà riservata anche al gioco multiplayer, nel quale ogni giocatore potrà non solo gareggiare contro attivi piloti virtuali, ma anche scambiare pezzi della propria auto con gli avversari. Staremo a vedere...

## INVICTUS

**E**cco uno dei primo titoli ambientati nella mitologia greca, resa celebre da Omero nell'Iliade e nell'Odissea. Nel gioco, uno strategico 3D in tempo reale, dovrete sfidare il dio Poseidone e potrete controllare anche alcuni grandi eroi come Ercole e Achille. Il vostro esercito potrà essere formato da 30 diverse specie mitologiche tra cui Arpie,

Centauri e Giganti. Il gioco sarà basato quasi interamente sui combattimenti e dovrebbe godere di un grande dettaglio dal punto di vista della grafica e della fedeltà delle ambientazioni. Salvo ritardi, Invictus: in the Shadow of Olympus dovrebbe essere disponibile non più tardi del primo trimestre del 2000, distribuito da Virgin.

## UNA ESPANSIONE PER JAGGED ALLIANCE 2

**N**ei primi mesi del 2000 sarà disponibile un'espansione per Jagged Alliance 2, con il quale rinverdire di nuova linfa un titolo già di sicuro interesse per gli appassionati di giochi tattico/strategici. Nell'add-on, sottotitolato "Unfinished Business", ritroverete il finto Stato africano di Arulco flagellato da una serie di nuovi problemi e di circostanze misteriose, a cui solo la vostra abilità potrà far fronte. Nel gioco, settabile su sei diversi livelli di difficoltà, potrete affrontare 20 missioni nuove di zecca, nelle quali utilizzare 10 nuove armi e far la conoscenza con altri 10 personaggi. Per ulteriori dettagli restate sintonizzati sulle



pagine di K; in uno dei prossimi numeri la recensione completa



# FINORA ERI FUORI DAL GIOCO. ADESSO PROVA A USCIRNE.

Hai voluto 3D REVELATOR. E come darti torto? Con gli occhiali 3D REVELATOR di ELSA giocare non è più la stessa cosa, ma è un'esperienza veramente incredibile dove tu sei dentro e il gioco è tutto intorno a te! Perché le immagini 3D ti danno quelle emozioni che solo il realismo alla massima potenza ti può offrire. E poi visto che oggi la maggior parte dei giochi per PC è già realizzata in 3D, il problema diventa un altro: prova ad uscirne!

## 3D REVELATOR



# ELSA

## ALIEN CROSSFIRE

**D**ovrebbe essere in dirittura d'arrivo la nuova espansione per l'ultima realizzazione di Sid Meier per Alpha Centauri. Denominata Alien Crossfire, l'espansione vi darà l'opportunità di vestire i panni del leader di un nuovo gruppo di coloni spaziali con l'obiettivo di creare un nuovo insediamento su un pianeta ostile. L'add-on introdurrà nuove modalità di gioco, nuovi obiettivi e

nuovissimi personaggi con caratteristiche che renderanno l'esperienza di gioco ancora più credibile e coinvolgente.

Inoltre, questo titolo vi darà la possibilità di utilizzare nuove armi tecnologicamente all'avanguardia e v'inserirà in un mondo davvero curato sia dal punto di vista grafico che dell'ambientazione. Nel frattempo dovrebbe essere presente sul K-CD una demo del gioco...

## NON C'È DUE SENZA... QUATTRO

**È** stato annunciato lo sviluppo di Harpoon4, l'ennesimo capitolo dello strategico aeronavale moderno più famoso e giocato di sempre.

Se il primo episodio era davvero eccezionale sia in termini di giocabilità che di fedeltà simulativa, il secondo aveva non poco deluso le enormi aspettative a



causa di una giocabilità deludente. Ora che siamo certi che il terzo capitolo non vedrà mai la luce, fallito insieme alla piccola software house che ne deteneva i diritti, siamo in attesa del quarto, che prodotto dalla SSI pare avere tutte le carte in regola per non deludere la sua vasta schiera di appassionati. Previsto per i primi mesi del nuovo millennio, Harpoon4 cercherà di rispondere all'attacco portatogli da Jane's Fleet Command della Electronic Arts, uscito pochi mesi or sono.

## DELTA FORCE 2 IN ARRIVO...

**C**onfermata finalmente la data di uscita del secondo episodio della serie Delta Force. La Novalogic ha infatti reso noto che per il momento in cui starete leggendo queste pagine il loro simulatore di commandos dovrebbe essere disponibile nei negozi. Utilizzando il nuovo motore Voxel a 32-bit, Delta Force 2 promette di essere sensibilmente più veloce e dettagliato del primo episodio. Aspettatevene una approfondita recensione sul prossimo numero...



## DIABLO SARÀ NEL 2000

**F**ortunatamente la notizia si è rivelata vera: negli ultimi tempi, su Internet si vociferava del possibile ulteriore ritardo del nuovo capitolo di Diablo. Queste voci sono state confermate da un comunicato stampa della Blizzard che annuncia la data di uscita del gioco all'interno del periodo del primo trimestre del 2000.



Il motivo del ritardo è da ricercare nella volontà del team di programmatori di migliorare ulteriormente la struttura di gioco, in modo da non deludere le aspettative delle migliaia di fan assatanati che non aspettano altro che passare un po' di notti insonni sul secondo episodio del più famoso RPG/Action della storia dei videogames.

## WARLORDS SI SDOPPIA

**L'**australiana SSG ha annunciato lo sviluppo di due differenti titoli ambientati nel mondo di Warlords:

Battlecry e Warlords IV. Entrambi si avvarranno dell'ambientazione fantasy che da sempre contraddistingue la serie, ma si distingueranno per la diversa meccanica di gioco. Mentre Battlecry sarà sviluppato basandosi su un sistema di gioco completamente

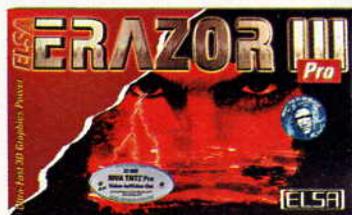
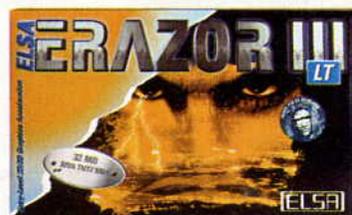


innovativo per la serie, in quanto si svolgerà in tempo reale in concorrenza (per esempio) con Total Annihilation

Kingdom; il quarto capitolo resterà fedele al solito sistema a turni che così tanto successo ha riscosso precedentemente. Questa, nelle intenzioni della SSG, la strategia per soddisfare entrambe le categorie di appassionati di giochi strategici, che avranno così modo di mettere le mani su titoli di sicuro interesse.



# SCHEDE GRAFICHE ELSA. I TUOI VIDEOGIOCHI DEVONO SOFFRIRE.



I videogiochi di ultima generazione possono darti il massimo del divertimento ma senza la scheda grafica giusta non si raggiunge il limite. Per questo ci vuole una Graphic Board di ELSA. Con i nuovi processori NVIDIA le schede ERAZOR III LT, ERAZOR III Pro e ERAZOR X ti faranno andare oltre ad ogni precedente frontiera di velocità, di fluidità del movimento e di definizione della grafica 3D. ERAZOR X, in particolare, monta il nuovissimo chipset GeForce 256, un vero e proprio "turbo" che farà volare le tue emozioni di gioco a livelli da brivido. Perché farne a meno quando puoi avere molto di più? Scegli la tua scheda ELSA: i tuoi videogiochi stanno già tremando.



# EIDOS: LA DIFFERENZA TRA UN



**TOMB RAIDER**  
THE LAST REVELATION



**SCUDETTO**  
STAGIONE 99/00



**THE NOMAD SOUL**



**F1 WORLD**  
GRAND PRIX



**SOUL REAVER**



**DAIKATANA**



**REVENANT**



**ABOMINATION**



**URBAN CHAOS**



# EIDOS

I N T E R A C T I V E

# GIOCO E UN GRANDE GIOCO.

**EIDOS**  
I N T E R A C T I V E

I più grandi personaggi, i più grandi giochi, il più grande divertimento...

No, non è la cerimonia degli Oscar Multimediali, è la gamma EIDOS!

Il "pezzo forte" è l'ormai leggendario Tomb Raider, ok, ma nella collezione

EIDOS ci sono anche molti altri

giochi (facciamo i nomi?

LEGACY OF KAIN  
**SOUL REAVER**

THE  
**NOMAD SOUL**

**ABOMINATION**  
The Demonic Saga

**URBAN CHAOS**

大  
**ORIENTANA**

**REVENANT**

**SCUDETTO**  
CHAMPIONSHIP MANAGER  
STAGIONE 99/00

**F1 WORLD GRAND PRIX**  
1998 SEASON

per esempio!)... Giochi dove azione, strategia, avventura e sport danno vita al più grande spettacolo interattivo di tutti i tempi. Non a caso, EIDOS è uno dei maggiori publisher a livello mondiale per qualità e varietà di prodotti... Prodotti che in Italia sono distribuiti da LEADER, un'altra garanzia di affidabilità multimediale.

[www.leadspa.it](http://www.leadspa.it)

Numero Verde  
**800-821177**

**LEADER**

DEDICATO  
ITALIANO

**PC CD-ROM**

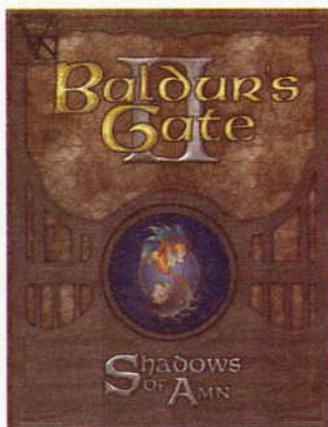
**NGI**

[www.ngi.it](http://www.ngi.it) A PURCEOT PLAY

# Baldur's Gate II: Shadows of Amn

GIOCO DI RUOLO

Gli sviluppatori canadesi della BioWare e la Black Isle, divisione della Interplay dedicata alle avventure e ai giochi di ruolo, hanno scritto una delle pagine più esaltanti degli RPG realizzando, nel solo 1999, titoli del calibro di Baldur's Gate (con relativo add-on) e Planescape: Torment. Con queste premesse non potevamo non seguire attentamente i 'lavori in corso' di Baldur's Gate II. Cominciamo col dire che il sistema di gioco, che si è dimostrato molto efficace, rimarrà pressoché identico: esplorazione e combattimento in visuale isometrica di 3/4 dall'alto, possibilità di aggiungere al proprio party altri 5 personaggi, grande utilizzo di magie, armi e oggetti magici e, soprattutto, una storia avvincente con locazioni e regole fedeli al mondo di AD&D dei Forgotten Realms. Come noterete dalle immagini, anche l'interfaccia sarà in tutto e per tutto simile a



quella del primo episodio. Nonostante la trama sia top secret, siamo riusciti a carpire qualche piccola informazione: dopo essere caduti in un'imboscata verrete catturati e



tramortiti, risvegliandovi in un dungeon sconosciuto. A questo punto giungerà in vostro aiuto Imoen, la vostra fidata amica del primo episodio, e da qui avrà inizio l'avventura. Nelle vostre peregrinazioni visiterete molti luoghi e mondi affascinanti, come Athkatla, la capitale di Amn, alcune città dell'Underdark (incontrando nuovamente Drizzt...), le foreste elfiche di Tethir, svariati regni sottomarini, il Piano Astrale ecc... (anche questa volta, infatti, BGII dovrebbe occupare 5 CD).

Ma veniamo alle succulente novità. Tanto per cominciare, verrà aggiunta alle classi disponibili quella dell'assassino. Anche per quanto riguarda le razze presenti ci sono buone notizie: oltre a umani, nani, elfi (potrete anche scegliere di essere un Drow, o elfo oscuro), mezz'elfi, halfling e gnomi è stata aggiunta la razza dei mezz'orchi (!), dotati di forza disumana e pessimo carisma (cioè sono degli ottimi guerrieri...). Seguendo la scia di Planescape: Torment sono stati migliorati il diario (che verrà aggiornato automaticamente evidenziando le quest completate e quelle ancora da portare a termine), le formazioni del party, che saranno più numerose, e soprattutto le automap per le varie locazioni, che potrete completare con annotazioni personali rendendovi più semplice la vita. L'ottimizzazione del BioWare Infinity Engine porterà innovazioni anche alla veste grafica: alta risoluzione, sfruttamento dell'accelerazione delle schede 3D, personaggi e mostri molto più grandi e con più movimenti. A proposito di mostri, verranno inserite tantissime creature nuove e più potenti, come Beholder, Kuo-Toa e Mind Flyers.

A conclusione, ecco un po' di numeri: più di 100 ore di gioco in modalità singola (con la promessa che ogni locazione conterrà incontri/scontri importanti), grande sviluppo

del gioco multiplayer, 15 nuovi PNG da aggiungere alla compagnia, più di 130 nuovi incantesimi per un totale di oltre 300 spells e una miriade di nuove armi, armature e oggetti magici. La possibilità di raggiungere livelli molto alti permetterà poi nuovi approcci al combattimento, come per esempio l'utilizzo di due armi contemporaneamente (vi ricordate le spade di Drizzt do'Urden nel primo Baldur's Gate?). Se volete saperne di più, vi consiglio di tenere d'occhio i prossimi numeri di K...

## BGII: SHADOWS OF AMN IN BREVE

**Casa:** Interplay  
**Sviluppatore:** BioWare/Black Isle  
**Genere:** Gioco di ruolo  
**Data prevista di uscita:** autunno 2000

Un RPG con visuale isometrica ispirato al mondo fantasy di AD&D. Il giocatore può creare il proprio alter-ego con caratteristiche e abilità diverse e comandare un gruppo di massimo 6 personaggi attraverso un'epica storia ricca di esplorazioni e combattimenti. Oltre 100 ore di gioco, tantissime locazioni, più di 300 magie, centinaia di armi e oggetti magici, grafica ad alta risoluzione. Insomma, IL gioco di ruolo per PC.

# PER CHI VENDEREBBE L'ANIMA AL CALCIO.



Per chi vuole il gioco più completo mai apparso sulla faccia dei computer: 1.000 squadre mondiali, allenamenti specifici, costruzione personalizzata degli stadi, tutto il campionato italiano di serie A, B e C. E oggi, con un nuovo motore 3D più veloce ed efficace e un database ancora più completo. Convertitevi a PC Calcio 2000: l'estasi è garantita.

## PC CALCIO 2000

# Arcanum

GIOCO DI RUOLO



una sorta di mondo parallelo in cui, nel tardo '800, la neonata tecnologia del vapore convive con le arti magiche. In questa terra in cui umani, elfi, nani, gnomi e orchi sono riusciti a creare una difficile coesistenza pacifica, basata su un sistema di suddivisione dei ruoli e dei territori, l'ingresso nell'era della meccanizzazione provoca un forte contrasto con la pratica della magia, causando una situazione potenzialmente esplosiva. La fase di creazione del personaggio sarà molto approfondita: avremo a disposizione un certo numero di punti da distribuire alle varie abilità, statistiche e a tutti i relativi attributi secondari del nostro alter-ego. Alla Troika assicurano che tutte le

In questi ultimi tempi i Giochi di Ruolo su computer stanno vivendo un successo veramente eccezionale e per il 2000 le aspettative sono più che rosee. Nel solco tracciato da Fallout e Baldur's Gate (prodotti da interplay) si inserisce anche questa nuova fatica della Troika Games (casa sviluppatrice i cui fondatori, Timoty Cain, Leonard Boyarsky e Jason Anderson sono i creatori dello stesso Fallout) che sarà distribuita dalla Sierra. Arcanum, che sarà il primo titolo di una serie, sembra essere un prodotto piuttosto atipico, a partire dall'ambientazione: Areth che sarà

caratteristiche avranno lo stesso peso nell'economia del gioco, quindi un guerriero non sarà avvantaggiato rispetto a un ladro o uno stregone (...e chi ha provato a giocare a Baldur's Gate con un mago sa bene cosa intendo: era praticamente impossibile!). Aumentando di livello si guadagnano punti da aggiungere alle proprie abilità, e per far ciò occorre acquisire esperienza, che potremo accumulare risolvendo le varie quest (missioni) che costituiscono l'ossatura di Arcanum. Esistono due tipi di quest: le principali, obbligatorie e particolarmente impegnative e le



secondarie, facoltative e più brevi ma comunque utili per rendere il nostro personaggio sempre più potente. Molti aspetti del gioco sono ancora piuttosto oscuri, ma una cosa è certa: l'apporto della tecnologia nel mondo di Areth si farà sentire pesantemente anche nell'equipaggiamento. Oltre alle classiche armi da gioco di ruolo fantasy (spade, mazze, archi, ecc...), nelle nostre avventure troveremo anche molti prototipi fantascientifici, come cinture elettriche, armature potenziate e un arsenale di armi da fuoco che promette di essere davvero sorprendente. Preparatevi quindi a una scelta, che rispecchia il forte contrasto che fa da sfondo ad Arcanum e che peserà

Arcanum dovrebbe garantire notevole divertimento sarà la sezione di gioco multiplayer, in cui sarà possibile affrontare una vasta campagna in modalità cooperativa.

## ARCANUM IN BREVE

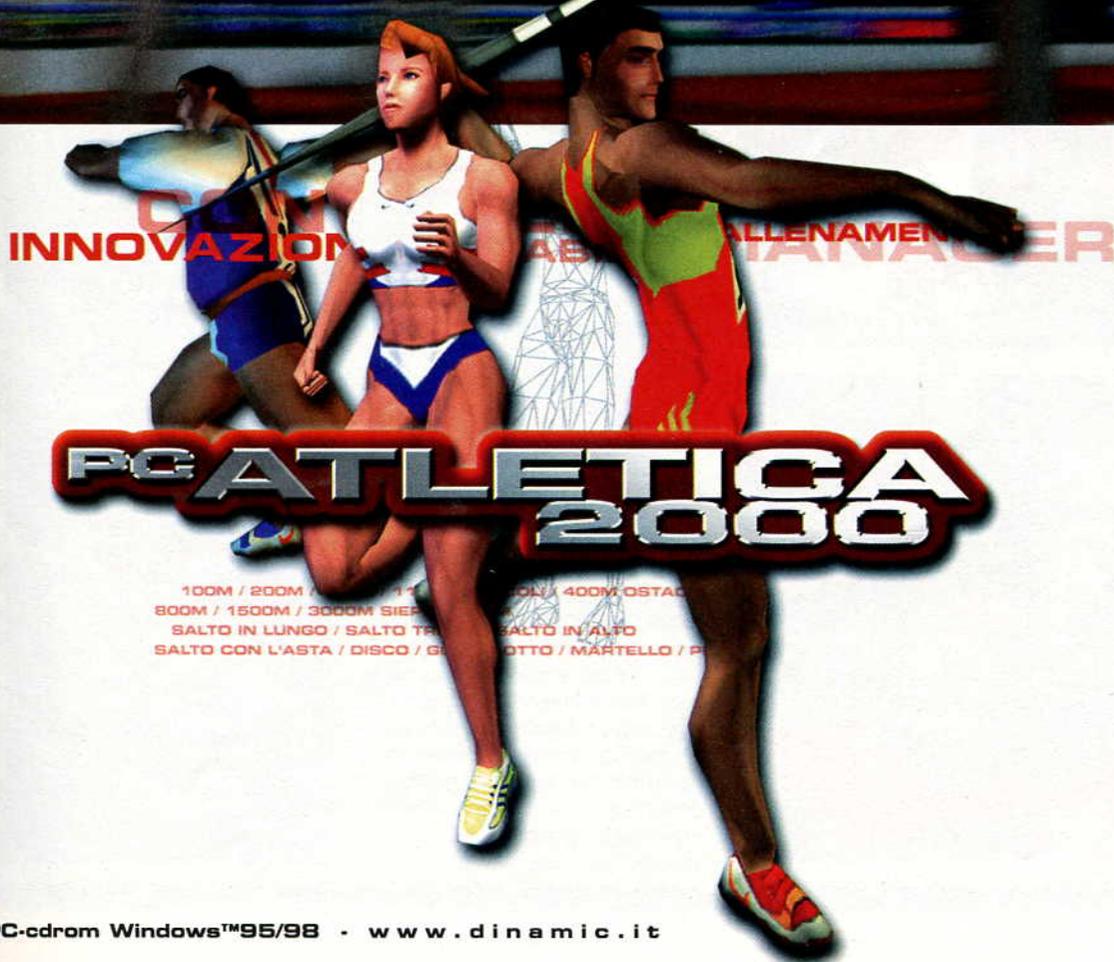
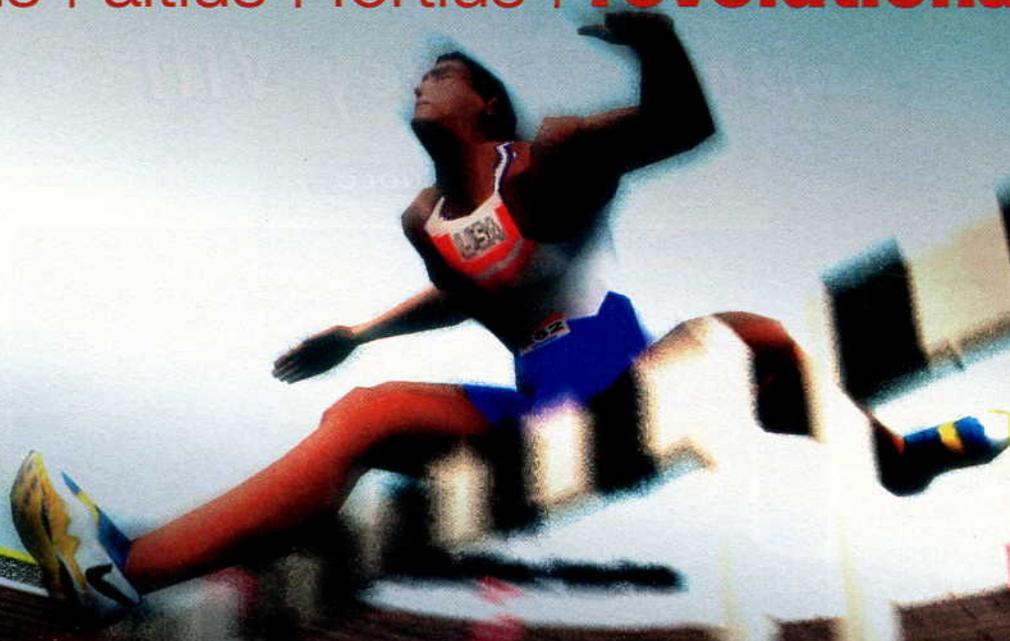
**Casa:** Sierra  
**Sviluppatore:** Troika Games  
**Genere:** Gioco di ruolo  
**Data prevista di uscita:** Estate 2000

Arcanum è un Role-Playing Game in cui il personaggio principale, completamente personalizzabile sia nelle caratteristiche che nella razza, si muove in un mondo diviso fra magia e sviluppo tecnologico. Tramite la soluzione di numerose avventure e combattimenti sarà possibile guadagnare esperienza, diventando sempre più potenti. Scorrere del tempo realistico, grafica ed effetti di ottima fattura, una trama coinvolgente e la possibilità di utilizzare armi da fuoco avveniristiche, saranno i punti di forza di questo titolo, adatto a tutti gli amanti dei giochi di ruolo (soprattutto agli appassionati di Fallout).



fortemente sull'evoluzione del vostro personaggio: arti magiche o tecnologia? Passando alla valutazione degli aspetti grafici, posso dirvi che la visuale sarà di tipo isometrico dall'alto, ormai lo standard per quasi tutti i RPG, e avrà una risoluzione di 800x600 con palette di colori a 16 o 24-bit. Secondo gli sviluppatori il motore creato appositamente per Arcanum garantirà lo scorrere del tempo, sia atmosferico che cronologico. In quest'ultimo caso l'effetto, oltre che grafico, influirà anche sul gioco, visto che di notte, per esempio, sarà più facile nascondersi agli occhi dei nemici e più difficile colpire un bersaglio a distanza. Un ultimo aspetto su cui

citius | altius | fortius | **revolutionarius**



# PC ATLETICA 2000

100M / 200M / 400M / 800M / 1500M / 3000M SIEP  
SALTO IN LUNGO / SALTO TR / SALTO IN ALTO  
SALTO CON L'ASTA / DISCO / GETTO / MARTELLO / P

Dinamic Multimedia presenta il primo manager di atletica leggera con simulatore delle prove: una autentica rivoluzione per il suo livello tecnologico e le sue caratteristiche di giocabilità.

Partecipate alle prove di velocità, di fondo, di salto, di lancio; dirigete gli allenamenti dei vostri atleti per battere i record mondiali e quelli olimpici.

L'emozione sarà presto sul vostro **pc**

 **dinamic**  
MULTIMEDIA

# Final Fantasy VIII

GIOCO DI RUOLO

Una joint venture d'eccezione, quella che ha legato la SquareSoft all'Electronic Arts per distribuire sul mercato PC il successo Playstation noto come Final Fantasy VIII. Un successo annunciato dalla grande risonanza che hanno avuto i suoi predecessori, in particolare il settimo capitolo della serie; è bene ricordare infatti che Final Fantasy VII PSX ha venduto in Giappone due milioni di copie nei primi due giorni di vendita! Portare la complessità di questo RPG da Playstation su PC è stato un compito relativamente facile: le possibilità della nostra piattaforma rispetto alla console, in termini di sviluppo dell'Intelligenza Artificiale e della grafica, offre un terreno assai fertile per il genere 'giochi di ruolo'. Ed essendo Final Fantasy il campione indiscusso di questa categoria, non è difficile immaginare come il risultato non potrà che essere sbalorditivo. Purtroppo questo non avvenne in



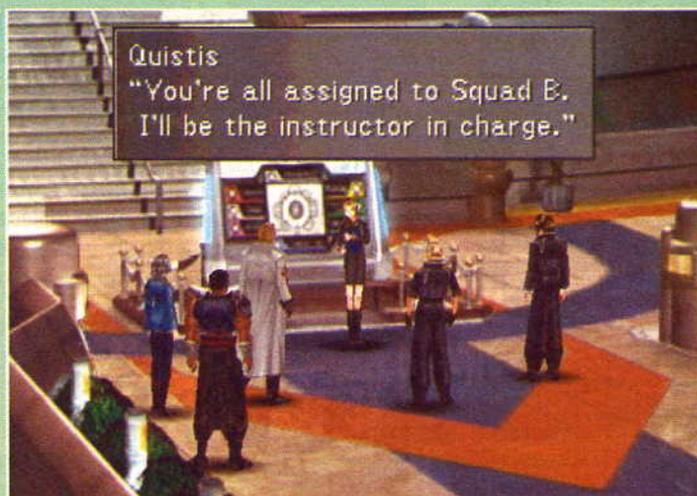
occasione dell'uscita di FFVII per PC: il titolo pubblicato da Eidos soffriva di

grandi problemi di compatibilità. Altresì le sequenze filmate risultavano essere piuttosto sgranate: cosa inammissibile per un gioco i cui video avevano fatto il giro del mondo. È di Final Fantasy (VIII) il filmato del ballo nella sala del castello che viene usato per pubblicizzare la potenza della Playstation 2. Independentemente dalla console 'sponsorizzata', se i filmati sono così importanti per la SquareSoft, risulta chiaro come questi debbano essere riportati su PC con garanzia di qualità. Con l'avvento dell'ottavo capitolo, questi problemi dovrebbero essere stati risolti. Ma non è tutto: le nostre fonti ci informano che il cambiamento principale (più che un cambiamento, un'implementazione) saranno le telecamere.

Avvantaggiandosi del fatto che ci saranno personaggi tridimensionali su fondali 2D renderizzati (come per Resident Evil), Final Fantasy VIII permetterà un movimento delle telecamere più fluido e 'creativo' del normale, quasi cinematografico. In aggiunta a questo e a quanto detto per i filmati, sappiate che per mantenere integra la storyline, i video inizieranno direttamente dalle schermate di gioco, senza stacchi bruschi. I personaggi sullo schermo, a volte mentre ancora li controllate, cominceranno a 'sfumare' i loro profili poligonali per trasformarsi nei protagonisti del video che illustrerà quel particolare momento di gioco. È la prima volta che si tenta un esperimento del genere in maniera così radicale. Final Fantasy VIII si

avvantaggerà di effetti come il morphing per caratterizzare i personaggi; l'espressione facciale cangiante dei protagonisti, siamo sicuri che offrirà nuovi spunti anche a livello di gameplay. Proprio quest'ultimo è minato da una piccola pecca, presente anche nella versione Playstation, che riguarda le animazioni automatizzate delle Guardian Forces, i giganteschi mostri che obbediscono ai vostri comandi quando gli ordinate di fare piazza pulita di un gruppo di nemici. Non che siano brutte, ma sono

(perdonate il neologismo) inscappabili: vale a dire che ogni volta che una Guardian Force entra in azione, dovrete sorbirvi tutta l'animazione che la vede protagonista mentre fa il lavoro sporco per voi. Final Fantasy è un gioco dalla mole talmente grande che sarebbe stupido citare altri particolari per tacerne altri di altrettanto interesse; ci limitiamo ad aspettare per vedere se, almeno stavolta, la conversione avrà gli effetti sperati.



## FINAL FANTASY VIII IN BREVE

**Casa:** Square EA

**Sviluppatore:** SquareSoft

**Genere:** Gioco di ruolo

**Data prevista di uscita:**

**Febbraio 2000**

Avvantaggiandosi delle potenzialità del PC, la SquareSoft si allea con la Electronic Arts per produrre e distribuire il nuovo capitolo della saga di Final Fantasy, l'RPG più giocato e venduto in assoluto su Playstation. Grafica favolosa, sequenze video di qualità cinematografica, interazione con l'ambiente e una trama... 'che Beautiful gli fa un baffo'!

# PIZZA \$YNDICATE

Pizza, malavita e pallottole:  
gli ingredienti di un'avventura esplosiva.



Scegliete tra 20 metropoli internazionali dove aprire il vostro locale, scegliete l'arredamento, gli ingredienti per le vostre pizze e il personale da assumere. Avrete contro di voi la malavita organizzata che tenterà di taglieggiarvi e di usare il vostro locale per il riciclaggio del denaro. Una lotta senza quartiere dove nessun colpo è mai troppo "basso". Scegliete l'azione:  
in vendita per sole 35.000.

SOFTWARE 2000



[www.dinamic.it](http://www.dinamic.it)

 **dinamic**  
MULTIMEDIA

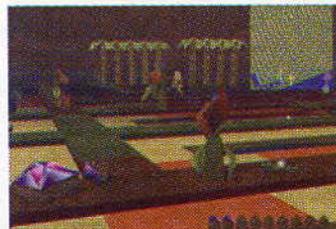
# Archipelagos 2000

PUZZLE GAME

Per molti dei giocatori meno giovani il nome Archipelagos potrebbe rievocare piacevoli ricordi: quando 10 anni fa questo gioco uscì per Amiga ebbe un gran successo, soprattutto per la sua immediatezza e originalità. Archipelagos era un puzzle game assolutamente diverso da tutti gli altri e questa nuova versione per PC dovrebbe, nelle intenzioni dei programmatori, conquistare una discreta fascia di mercato. Spiegare cosa sia Archipelagos è come cercare di spiegare Tetris: risulta molto più complesso parlarne che giocarlo. Comunque, ci proviamo: ogni livello è costituito da un arcipelago (piccoli isolotti separati dal mare). Voi potrete galleggiare attorno alle isole e guadagnare energia mangiando pillole energetiche. Questa energia è essenziale per creare pezzi di terra. Sparsi sulle isole troverete delle pietre e un obelisco, che dovrete distruggere per completare il livello. L'obelisco prende il suo potere dalle pietre dell'arcipelago; così, per distruggerlo, avrete prima bisogno di assorbire l'energia delle pietre, ma per far questo dovrete prima collegare ogni pietra all'obelisco con una striscia di terraferma. A rendere le cose più difficili troviamo un certo numero di creature ostili che cercheranno di ostacolarvi mangiando la terra che avete creato, rilasciando un virus sui collegamenti con le pietre o inseguendovi. Non lasciatevi ingannare dall'apparente complessità della spiegazione: si tratta del classico gioco molto semplice da comprendere e divertente da giocare. Abbiamo parlato con Paul Carruthers, il capo-programmatore, per cercare di capire



quali aspetti sono stati modificati per dare nuovo appeal ad Archipelagos. "Visto che sono passati 10 anni dalla prima versione, abbiamo inserito molte migliorie soprattutto nell'aspetto grafico, mentre abbiamo cercato di mantenere il più possibile fedele all'originale il concept di gioco, anche perché ci siamo resi conto che praticamente tutti quelli che hanno posseduto un Amiga si ricordano benissimo di Archipelagos. Una bella soddisfazione". Grazie all'intenso sfruttamento delle librerie DirectX e, forse, l'utilizzo dell'accelerazione hardware, il mondo di Archipelagos si arricchirà di particolari: dove prima il terreno di gioco era totalmente piatto e diviso da quadrati di terra, sabbia e acqua, ora le caratteristiche del terreno saranno visibili e tridimensionali, il mare



ondeggerà e sarà possibile vedere in trasparenza il fondale marino. La visuale in prima persona, che fu uno dei successi della versione Amiga, è stata mantenuta, aggiungendo una maggiore mobilità alla telecamera che prima prevedeva solo lo spostamento orizzontale. Secondo Paul, Archipelagos sarà un gioco davvero unico nel suo genere: "Io non lo vedo solo come un puzzle game, credo che la definizione migliore sia più simile a un'adventure surreale". Per mantenere quest'atmosfera particolare, grande importanza sta avendo la creazione delle musiche e degli effetti sonori, il tutto curato da The Vocal Suite. Archipelagos dovrebbe garantire molte ore di divertimento e una sfida molto lunga, visto che i livelli del gioco saranno in tutto ben 9999, di cui i primi 100 creati dagli sviluppatori e i rimanenti generati dal programma con un sistema di randomizzazione delle caratteristiche. Nei primi 100 livelli, ogni 5 ci sarà un'ambientazione a tema, in cui il sistema di isole dovrebbe dare forma a sagome famose.

## ARCHIPELAGOS 2000 IN BREVE

**Casa:** Da definire  
**Sviluppatore:** Sold Out  
**Genere:** Puzzle game  
**Data prevista di uscita:** secondo trimestre 2000

Operazione restyling per un puzzle game 3D con visuale in prima persona che ha furoreggiato 10 anni fa sull'Amiga. Lo scopo da raggiungere per superare ogni livello è quello di distruggere l'obelisco che si trova su un'isola dell'arcipelago, costruendo ponti di terra e sfuggendo a creature ostili. 9999 livelli con particolare attenzione alla giocabilità e alle musiche.



*Tutti i vostri dischi  
diventano "compatti"*



**Fino a 74 minuti di audio su un disco CD-R.**  
Creative CD-RW Blaster CD Studio è l'ideale per registrare le vostre collezioni musicali. E' facile creare compilation da CD Audio, file MP3 o con i vostri brani e naturalmente registrare CD-ROM di dati. La confezione include il programma Nero 4.0 per masterizzare i vostri CD, 11 dischi vergini e un utile kit per etichettare i dischi.

*Live the  
experience*  
**CREATIVE**<sup>®</sup>  
WWW.CREATIVE.COM

# Diplomacy

## STRATEGIA

Per chi conosce la Avalon Hill, questo gioco non risulterà una novità. Si tratta della conversione su PC del celebre gioco da tavolo che porta lo stesso nome. Diplomacy è tutto basato sull'interazione tra i giocatori, sui loro sentimenti reciproci di fiducia e diffidenza; questo è il segreto che lo ha fatto diventare uno dei più grandi giochi da tavolo 'diplomati' di tutti i tempi, creando un nuovo genere. L'abilità della Hasbro è stata quella di portare su PC la libertà e la complessità del corrispettivo di cartone. Questa è la lama a doppio taglio con cui Diplomacy cerca di sfondare in un mondo in cui l'azione sembra predominare. Il segreto sta nel caratterizzare sufficientemente bene il 'cuore' del gioco, e cioè l'Intelligenza Artificiale. La sottigliezza del gioco originale, era la sua peculiarità e traeva linfa vitale dagli accordi presi tra i giocatori; l'interfaccia di questo

Diplomacy, apparentemente infinita nelle sue combinazioni e nelle possibilità di negoziazione, sembra una pietra filosofale in un campo di rocce sterili come quello rappresentato dall'attuale panorama delle intelligenze artificiali. Il cuore del gioco rimane la sezione diplomatica, accessibile tramite sei 'stanze' che potremmo chiamare compartimenti o sezioni che tanto avrebbe lo stesso significato. Le prime quattro sono quelle in cui voi e i vostri alleati andrete a riunirvi per stabilire le vostre strategie segrete; dalla stanza delle assemblee, potrete spiare quali giocatori, elettronici o no, si stanno riunendo nelle altre sale. Una pratica mappa vi illustra la situazione strategica, che è l'apoteosi



della staticità; non prendetela come un'offesa, è solo una constatazione su che 'linea di pensiero' si muove questo gioco. La semplicità dell'interfaccia vi permetterà di cliccare semplicemente su uno dei giocatori, virtuali o no, per invitarlo a negoziare; all'interno della meeting room, avrete dodici possibili scelte su come cercare di 'attirare' dalla vostra parte il potenziale alleato. Una volta stretti i giusti patti, potrete suggerire ai vostri nuovi 'partner' di attaccare un territorio piuttosto che invaderne un altro. Le piccole sottigliezze presenti nel gioco originale, possono essere simulate tramite lo spargimento di pettegolezzi, veri o falsi, sui movimenti degli avversari. Conoscere il momento giusto per chiedere un'alleanza e stringere un patto diverso, può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta, quindi differenziando il giocatore esperto dal novellino. Potrete scegliere di prendere il comando di una delle sette super potenze nell'Europa del 1901: Inghilterra, Russia, Germania, Turchia, Italia, Francia o Impero Austro-Ungarico. Ogni Nazione inizia con tre unità di cui almeno una è una flotta navale e possiede il controllo di tre magazzini di stoccaggio; nel corso del gioco, lo scopo sarà quello prendere il controllo di questi magazzini prima che questi comincino a 'produrre' nuove unità per il nemico. In aggiunta ai ventidue inizialmente nelle mani delle super potenze, ci saranno altri dodici magazzini (o, se preferite, fabbriche) liberi, di cui si potrà in seguito prendere il controllo: il primo giocatore che ne

controllerà almeno diciotto, vincerà. Ovviamente, il fatto che si cominci con quattro, massimo cinque armate, scoraggerà chi intende cominciare la conquista da solo. L'idea attorno alla quale si svolge il gioco è che troviate un giocatore con cui allearvi: due giocatori che cooperano, hanno migliori risultati di tre che non lo fanno. Un buon editor di missioni ed un tutorial dalle proprietà taumaturgiche per quanto è soddisfacente, completano questo bel quadro di fine ottocento che aspettiamo per la fine del novecento.

## DIPLOMACY IN BREVE

**Casa:** Hasbro Interactive  
**Sviluppatore:** Meyer/Glass Interactive  
**Genere:** Strategia  
**Data prevista di uscita:** Febbraio 2000

La conversione di un classico board game, l'omonimo che riscosse tanto successo negli anni settanta/ottanta. Il dubbio più grande è se l'intelligenza artificiale sarà in grado di replicare la 'bastardaggine' dei giocatori umani, da sempre campioni di carognerie, falso e spergiro. Un buon diplomatico infatti, può ingannare sempre chiunque.

# K PC GAMES

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS

ANTEPRIME

RECENSIONI

TRUCCHI

SOLUZIONI

## TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIU' VANTAGGIOSO

ABBONARSI A  
**K PC GAMES**  
HA MOLTI VANTAGGI

▶ **UNO SCONTO DEL 20%**

▶ **UNA GARANZIA**  
Prezzo bloccato per tutta la  
durata dell'abbonamento

▶ **UNA FACILITAZIONE**  
E puoi anche pagare a rate!

Compila, taglia e spedisce oggi stesso  
questa Scheda di Adesione in busta  
chiusa affrancata come lettera a:

RCS Libri SpA  
Servizio Abbonamenti  
via Mecenate, 91  
20138 Milano

Per te **K PC GAMES + CD ROM**  
**A SOLE L. 96.000 INVECE DI L. 118.800.**

### SCHEDA DI ADESIONE

VALIDA PER ABBONARSI A 12 NUMERI DEL MENSILE + CD ROM CON IL 20% DI SCONTO

**SI** Mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile **K PC GAMES**  
con il 20% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo L. 96.000, anziché L. 118.800,  
anche in rate mensili di sole L. 32.000. Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito,  
con bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28700102000

COGNOME .....

NOME .....

VIA .....

CAP. ....LOCALITA' .....PROV. ....

TEL. .... / ..... FIRMA .....  
(del genitore per i minori)

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all'accettazione della casa

# Interstate 82

AZIONE

## INTERSTATE 82 IN BREVE

**Casa:** Activision  
**Sviluppatore:** Zack Norman Group  
**Genere:** Azione  
**Data prevista di uscita:** Imminente

Seguito dell'acclamato Interstate 76, questo '82 non si discosta dal genere: a bordo di un'auto equipaggiata come un carro armato, date battaglia ai vostri avversari, ugualmente letali. L'innovazione principale rispetto al suo predecessore è la possibilità di guidare anche all'interno di alcune locazioni, oltre che sulle 'normali' strade. Purtroppo, per ora, un frame rate piuttosto scadente, sembra limitare il gameplay del gioco, rallentando l'azione che ne dovrebbe essere il cuore.

Vi ricordate di Interstate 76? Quel gioco in cui eravate alla guida di un'auto armata più della Morte Nera e, al ritmo di una colonna sonora funky anni 70, dovevate distruggere più macchine possibile? D'accordo, ai tempi non era un granché, specialmente a livello grafico, ma sembra proprio che il suo seguito sarà peggio del primo capitolo... Mentre Interstate 76 era ricco di atmosfera e la sua iconografia assai caratterizzata ne era l'asse portante, Interstate 82 sembra riflettere la situazione musicale degli anni '80: un piattume totale! Il fatto poi che compaiano artisti di quel periodo nella colonna sonora, sembra essere un tragico scherzo del destino beffardo. Nota positiva da questo punto di vista, sembrano essere le tre canzoni inedite dei Devo presenti nel gioco: a chi piacciono... Ovviamente i 'figli degli anni 80' saranno ansiosi di mettere mano a questo titolo, ma non si affrettino più di tanto: il risultato potrebbe farvi andare di traverso l'ultimo boccone di un hamburger di Quick! Interstate 82, sembra essere più vicino al prodotto Playstation noto come Vigilante 8, un gioco dal gameplay similare, ma adattato alle potenzialità di un PC. Ed è proprio questo il gusto che ha questo gioco: ma se era un arcade sulle macchine quello che volevamo, lo comperavamo direttamente su console! Dal punto di vista della simulazione, Interstate 82 non sembra offrire assolutamente nulla di nuovo, ignorando le leggi della fisica: se a questo si aggiunge un frame rate che continua ad aggiornare gli elementi di contorno facendo scattare il gioco anche su un Pentium III, la 'curva del gameplay'



si abbassa tragicamente. Non riteniamo che questa sia una cosa ammissibile in un panorama come quello odierno, specialmente se si tiene presente che è richiesta una scheda 3D accelerata! Le macchine sembrano piuttosto ben realizzate e dotate di superfici riflettenti, ma si muovono in uno scenario irrealistico; mentre gli 'effetti fumo' si fanno apprezzare, le esplosioni appaiono

primitive. Dal punto di vista delle innovazioni, le novità non sono molte, ma quelle presenti risultano abbastanza rilevanti. In primo luogo, potrete guidare sia all'esterno (Las Vegas, il deserto dell'Arizona) che all'interno delle locazioni



– una miniera abbandonata e un centro commerciale. La cosa veramente eclatante è il fatto che potete uscire dalla macchina; questo in un certo modo tradisce la natura del 'killer racing game' di Interstate 76, dimostrando ancora una volta come il prodotto si discosti dal suo predecessore. Potrebbe anche darsi, però, che questo vi possa solleticare: passando da una macchina all'altra, cosa che potete fare quando la vostra auto è troppo danneggiata o che si rende addirittura necessaria in alcune missioni, il gioco si trasforma in uno sparattutto in

terza persona. Il meccanico Skeeter che prima vi seguiva con il suo pick up per riparare i vostri pezzi di ricambio durante i combattimenti, ora sembra essere diventato più avaro: dovrete pagarlo perché vi monti i pezzi di ricambio. Questi non soffrono neanche più di deterioramento, funzionano benissimo sempre e quando li volete cambiare, TAAC! uscite la lira! Un gioco pieno di contraddizioni, quindi, che solo il futuro potrà appianare: improntati ad un ottimismo cosmico, è quello che auguriamo a questo gioco.

# FLIGHT SIMULATOR 2000. METTI 50.000 PIEDI TRA TE E IL RESTO DEL MONDO.



**Il Concorde**  
**Velocità Mach 2**  
**Quota di crociera 50.000 piedi**  
**Peso 350.000 libbre**  
**E UN PILOTA: TU**



Più realismo nella grafica 3D



Condizioni meteo scaricabili in real-time



20.000 aeroporti nel mondo



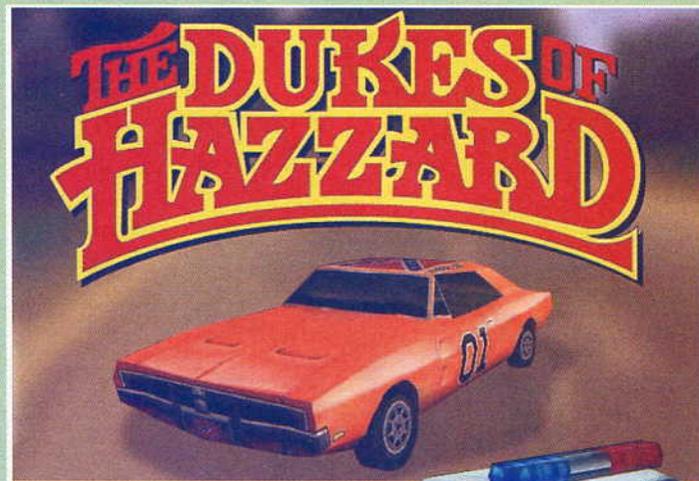
Decolla anche tu con il simulatore di volo più diffuso nel mondo, parti dal sito: [www.microsoft.com/italy/games/fs/](http://www.microsoft.com/italy/games/fs/)



Microsoft, "Dove vuoi andare oggi?" e msn sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Boeing 737 e 777 sono marchi registrati della Boeing Company. Tutti gli altri marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.

# The Dukes of Hazzard

## GUIDA



Sebbene non ampiamente descritto nello special, in occasione dell'E3 di Los Angeles, ebbi l'opportunità di testare una beta di questo gioco. Ricordo ancora quando, camminando per gli stand, girai un angolo e il mio cuore ebbe un sobbalzo: lì, sotto i riflettori, stava una Dodge Charger GL R/T del '69, colorata di arancione e con la bandiera confederata dipinta sul tettuccio. Per chi è molto giovane, potrà voler dire poco, ma per uno come me, vedere di persona il Generale Lee è stata una vera emozione. Lo scopo dello stand mi risultò subito ovvio: presentare un gioco di guida basato sul celebre telefilm Hazzard! Tralasciando il TIPO di emozione che mi ha procurato la ragazza dello stand, vestita come Barbara Baich (aka Daisy Duke), ma che non poteva essere lei per problemi di peso, dopo la foto di rito, mi diressi a parlare con Steven Wartofsky, il producer del gioco. Si tratta di un gioco multiplatforma che sarà disponibile sia per PC che per Playstation, senza cambiamenti tra una versione e l'altra. Uno dei luoghi comuni che si possono ascoltare sulla SouthPeak è che tende troppo a basarsi su licenze famose per cercare di sfondare con i propri giochi: ne sono testimonianza cinque dei sette giochi presenti allo stand, tutti tratti da show televisivi di vario genere; gli altri due erano frutto della sceneggiatura di un film, uno è tratto da un libro, l'altro pure. L'accusa mossa nei confronti della SouthPeak sarebbe giustificata se i suoi prodotti non rispecchiassero le origini su cui si



basano; in questo caso, la fedeltà è TOTALE! Al punto che nel gioco non saranno neanche compresi effetti meteorologici come la guida notturna o sotto la

pioggia. Per dirla con le parole di Steven: "... ad Hazzard c'è sempre il sole. Sarebbe innaturale e incoerente con lo spirito della serie". Evviva! Se non è fedeltà questa!... La storia che funge da pretesto per il gioco, si snoda attorno all'arrivo di uno straniero giunto ad Hazzard in cerca di vendetta. Gli episodi sono nove, ognuna suddiviso in altre tre sotto-missioni, per un totale di ventisette missioni. Ho detto 'episodi' perché come nel telefilm, anche nel gioco la storia principale è il filo conduttore delle pazze corse in macchina. L'elemento narrante che collega le missioni, è garantito dalla presenza di scene d'intermezzo tra una missione e l'altra, scene che non sono state girate dal vivo, ma sono una

ricostruzione al computer. Questo perché l'età dei protagonisti del telefilm è ormai un po'

avanzata... Non mancano però i doppiaggi, alcuni effettuati proprio dai veri attori che recitavano: ci saranno Tom Wopat a prestare la sua voce a Luke e James Best per doppiare Roscoe P. Coltrane. Il narratore sarà Waylon Jennings, l'originale, mentre non saranno presenti John Schneider a doppiare Bo e Catherine Briggs per Daisy Duke. Denver Pyle e Sorrell Boone, rispettivamente Jesse Duke e Boss Hogg, sono purtroppo passati a miglior vita, quindi non saranno presenti. Non ci è giunta notizia a proposito di un eventuale doppiaggio in italiano, che tra l'altro sarebbe ulteriormente complicato dalla necessità di reperimento dei doppiatori italiani originali. Ci saranno dieci tipi di macchine, di cui però potrete guidarne circa la metà; ad ognuna di esse sarà



applicato un modello di guida specifico che rifletterà le caratteristiche del pilota. Il pick up di Zio Jesse si comporterà in maniera diversa rispetto alla jeep di Daisy, mentre il truck di Cooter avrà una fisica diversa dalla Cadillac di Boss Hog. Avrete diversi tipi di visuale, da quella standard soggettiva a schermo pieno a quella dall'interno, col cruscotto ben visibile; si tratta delle varie inquadrature che si potevano osservare nel telefilm, anch'esse standardizzate nel numero di quattro/cinque. Se ve lo state domandando... Sì! C'è anche quella 'al mozzo della ruota', tanto entusiasmante per i fan della serie, quanto inutile ai fini del gioco perché troppo riduttiva. E poi ci saranno gli scontri, i salti, le acrobazie a cui eravate abituati; power up come 'Torcibudella', sono garanzia di una perfetta immersione nell'atmosfera della Contea più pazza del mondo: Hazzard!

## THE DUKES OF... IN BREVE

**Casa:** SouthPeak Interactive  
**Sviluppatore:** Engineering Animation  
**Genere:** Guida  
**Data prevista di uscita:** Marzo 2000

Yahoo! Sono tornati i Dukes! La famiglia più pazza del sud degli Stati Uniti torna sulle polverose piste della Contea di Hazzard. Ci sono proprio tutti: Roscoe P. Coltrane, Boss Hogg, Cooter e lei... Daisy Duke, la più bella protagonista dei telefilm anni '80.



Porta a scuola  
questa locandina  
e mostrala  
ai tuoi  
compagni!

# Viva la Verdura!



Multimediale  
Multivitaminica  
Multivincente!

Ragazzi, è partito un grande concorso!

Navigate tutti insieme nel sito [WWW.WEBSCUOLA.TIN.IT](http://WWW.WEBSCUOLA.TIN.IT) ed entrate in "Navigando Nell'Orto"! Scoprirete un sacco di curiosità, di novità e tutti i tesori del mondo delle verdure! E non mancherà il divertimento!

Ma non è tutto!

Create voi stessi un sito web dedicato al mondo delle verdure, o, se siete studenti delle elementari, inventate storie, giochi a tema o poesie, facendovi aiutare dal vostro insegnante!

Potrete vincere fantastici giochi multimediali che verranno assegnati a tutti i componenti del mitico team che realizzerà il lavoro più bello! Create, inventate e mandateci le vostre idee! I progetti vincenti potranno rimanere on line su Webscuola fino al 31 agosto 2000.

Leggete il regolamento del concorso

"Navigando Nell'Orto" e chiedete informazioni ai vostri insegnanti! Aspettiamo le vostre iscrizioni entro il 20 gennaio 2000 e... buon lavoro!

Navigando Nell'Orto



alla scoperta del mondo dei vegetali

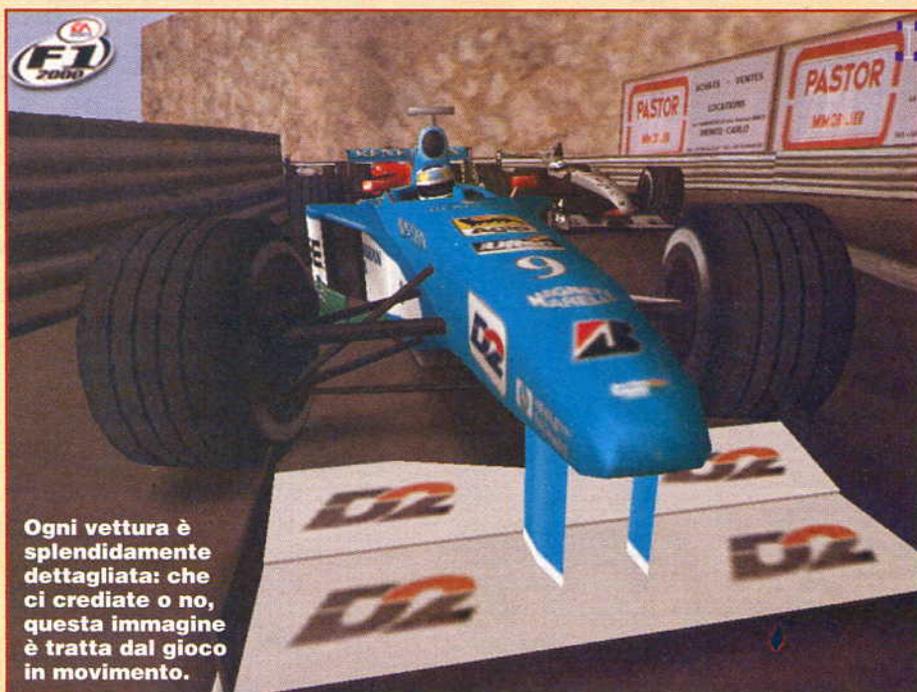
Per maggiori informazioni chiama  
il numero verde Findus 800-016372,  
oppure scrivi a [rosellac@edelman.it](mailto:rosellac@edelman.it)

## REPORTAGE

## F1 2000

**I**ncredibile ma vero! Sembra che l'attesissimo GP3 possa avere un degno avversario: stiamo parlando di F1 2000, il nuovo prodotto in questo momento in pieno sviluppo negli uffici della EA Sports.

Ebbene sì: il nuovo gioco di Formula1, che s'inserisce nel filone dei titoli sportivi della Electronic Arts, sembra avere tutte le carte in regola per ben figurare in un panorama piuttosto affollato da giochi del genere (e non dimentichiamoci che a marzo uscirà GP3, il capolavoro annunciato della Microprose, atteso praticamente da ogni possessore di un PC). La mia enfasi nel parlarvi di questo titolo deriva dalla possibilità che ho avuto, facendo un viaggio-lampo presso la sede della Electronic Arts, di provarne una versione tutt'altro che definitiva (versione in fase di sviluppo ancora vicina allo stadio 'Alpha', ma che è già in grado di mostrare appieno le proprie potenzialità...), nonché di fare una bella ed esauriente chiacchierata con James Hawkins, il producer del progetto.



Ogni vettura è splendidamente dettagliata: che ci crediate o no, questa immagine è tratta dal gioco in movimento.

## 2000: SARÀ L'ANNO BUONO PER LA FERRARI?

La prima cosa che si nota, una volta di fronte alla schermata delle opzioni, è la notevole somiglianza con quelle degli altri giochi targati EA Sports (FIFA 2000 su tutti); cosa che, anche se non particolarmente originale, è garanzia di semplicità ed estrema immediatezza nella gestione delle varie modalità e caratteristiche di gioco. Indubbiamente l'acquisizione di questa licenza fa compiere al gioco un notevole passo avanti rispetto alla concorrenza, soprattutto se pensiamo che GP3 includerà i protagonisti della stagione conclusasi a ottobre...

## SOSTA AI BOX...

F1 2000 mette a disposizione moltissime opzioni per regolare la difficoltà di gioco secondo le proprie esigenze e capacità, sotto forma di una serie di aiuti durante la guida (frenata e sterzo assistiti, cambio automatico, indistruttibilità ecc.), attivabili o meno. È stata inserita anche un'utile opzione che consente di salvare i settaggi con il proprio nome, in modo da poterli richiamare semplicemente cliccandoci sopra: questo accorgimento risulta particolarmente utile nel caso sullo stesso computer si alternino più giocatori... Ognuno potrà gareggiare a piacimento, senza dover ogni volta reimpostare le opzioni di gara. Come già accennato saranno incluse tutte le monoposto della prossima stagione, fedelmente riprodotte in ogni dettaglio. Nella schermata della scelta della scuderia da controllare avrete la possibilità di osservare la macchina da ogni punto di vista, utilizzando un'icona a forma di mano, girandola e rigirandola in modo da poter apprezzare l'ottimo lavoro dei grafici. Osservando, per esempio, la Ferrari, potrete notare la presenza di tutte le sponsorizzazioni originali e di tutte le caratteristiche meccaniche tipiche (confrontandola con gli altri bolidi potrete vedere come di





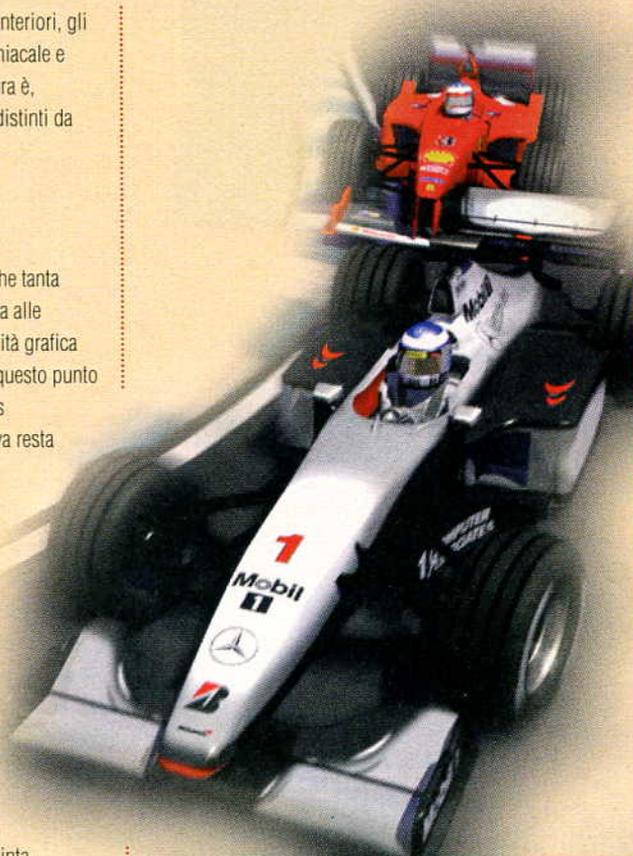
**Per tranquillizzare le aspettative dei tifosi Ferrari, ecco la mitica rossa: notate come siano rese fedelmente anche le superfici curve della carrozzeria e dei pneumatici**

ogni auto siano stati riprodotti gli alettoni anteriori, gli spoiler e le prese d'aria, in modo quasi maniacale e assolutamente fedele alla realtà. Questa cura è, ovviamente, estesa anche ai piloti, contraddistinti da diverse colorazioni del casco e dell'interno dell'abitacolo.

**GIRO DI RICOGNIZIONE**

A questo punto potrebbe venire il dubbio che tanta attenzione sia stata esclusivamente riservata alle schermate d'opzione, a discapito della qualità grafica del gioco vero e proprio. Ma è, invece, da questo punto di vista che i programmatori della EASports stupiscono: anche giocando la qualità visiva resta assolutamente alta, garantendo una qualità decisamente sopra la media.

I vari circuiti sono fedelmente riprodotti e arricchiti dalla presenza di moltissimi particolari, come cartelloni pubblicitari, costruzioni e tribune. Queste ultime, poi, meritano assolutamente un discorso a parte: al contrario della maggior parte dei giochi sportivi, gli sviluppatori hanno deciso di riprodurre al meglio il pubblico, in modo da renderlo finalmente credibile. Non vi troverete, così, di fronte alla solita macchia informe variopinta, ma a personaggi veri e propri... Uscendo di proposito di pista e avvicinandosi agli spalti potrete notare decine e decine di persone, uomini e donne, vestiti in modo diverso (ci sono anche i tifosi più esagitati che seguono la corsa a dorso nudo con una birra in mano!), e striscioni e bandiere (con una netta supremazia di quelle con il cavallino rampante...W la Ferrari!) che sventolano. Ulteriore chicca, il variare di presenze sulle tribune a seconda che si tratti di prove libere, ufficiali o del giorno della gara vera e propria. Spesso, inoltre, noterete l'elicottero, incaricato delle riprese dall'alto, solcare il cielo davanti a voi: inutile, ma davvero carino!



**F1 MANAGER 2000**

Approfittando della gentilezza di James Hawkins, ho avuto la possibilità di dare un'occhiata anche all'altro progetto, che riguarda anch'esso il mondo della Formula1, al quale stanno lavorando i programmatori della EASports: F1 Manager 2000.

Evidentemente alla Electronic Arts non hanno paura di scontrarsi con la Hasbro, visto che, oltre al già ampiamente citato GP3, anche loro stanno preparando un titolo manageriale (F1GP World, del quale abbiamo parlato sul numero di Dicembre).

F1 Manager 2000 sarà un gioco dedicato ai veri fanatici del mondo della Formula1, che avranno la possibilità di vestire i panni del factotum della loro scuderia preferita. Dovrete, così, occuparvi di tutti gli aspetti gestionali, fondamentali per ottenere le vittorie nella varie gare: controllo e investimento dei fondi, mercato piloti, scelta degli sponsor e della strategia di marketing, e molto altro. Prima di 'scendere in pista' dovrete mettere al lavoro le vostre squadre di ingegneri, in modo che riescano a farvi avere accorgimenti aerodinamici sempre più all'avanguardia, per restare al passo con i team avversari.

Al momento della partenza, lo schermo si dividerà in due per consentirvi, su uno, di seguire le vostre monoposto per tutta la gara (potrete passare da una all'altra con la semplice pressione di un tasto), sull'altro di tenere sotto controllo le posizioni degli avversari. In ogni momento potrete intervenire, modificando la strategia di gara o per richiamare le auto ai box per il pit-stop o per un'eventuale riparazione.

F1 Manager 2000 dovrebbe essere disponibile entro la metà del 2000, per la gioia di tutti i maniaci della Formula1, che ritengono di poter far meglio di Ron Dennis o di Jean Todt.

**La canonica fila di monoposto che si snoda all'ingresso della curva del Loews durante il primo giro del GP di Montecarlo.**

## QUATTRO CHIACCHIERE CON JAMES HAWKINS

Negli uffici della divisione sportiva della Electronic Arts ho avuto modo, oltre di visionare lo stato dello sviluppo di F1 2000, di fare una bella chiacchierata con il simpatico e disponibile James Hawkins, il producer responsabile del gioco.

**?** K: Il team di sviluppo di F1 2000 è composto principalmente da americani, ma negli Stati Uniti la Formula1 non riscuote grossi consensi: questo vi ha creato dei problemi?

**!** J. H.: "È vero: negli Stati Uniti il Mondiale non è molto seguito, ma neanche il calcio, eppure la EASports ha realizzato FIFA... Scherzi a parte, il team è composto da molti appassionati di questo sport; inoltre, abbiamo osservato con attenzione decine di filmati, studiato nei minimi dettagli la fisica delle vetture ed effettuato molti sopralluoghi dei vari circuiti: sono appena tornato dalla Spagna, dove ho acquisito moltissimo materiale sul tracciato di Barcellona, uno degli ultimi che dobbiamo inserire".

**?** K: Tra pochi mesi, in contemporanea con il vostro prodotto, uscirà uno dei giochi più attesi degli ultimi tempi: GP3. Non temete il confronto con un avversario così 'ingombrante'?

**!** J. H.: "Sicuramente GP3 si dimostrerà un ottimo titolo... lo stesso ho molto apprezzato GP2 e mi sono divertito a giocarci. Credo però che anche F1 2000 abbia la qualità necessaria per poter appassionare i giocatori amanti della Formula1.

Stiamo cercando di realizzare un gioco completo e divertente, prestando un'attenzione senza precedenti a ogni dettaglio, in modo che risulti estremamente realistico e curato: niente sarà lasciato al caso!

Sono convinto che graficamente il nostro prodotto non avrà nulla da invidiare a GP3 e garantirà una giocabilità più immediata; non dimentichiamo poi che F1 2000 permetterà di disputare per intero la prima stagione agonistica del nuovo millennio, inclusi i nuovi circuiti, come quello di Indianapolis, e le nuove scuderie".

**?** K: Parlando proprio delle varie scuderie: che criterio è stato utilizzato per delineare la forza e l'abilità dei piloti?



**!** J. H.: "Abbiamo preferito non diversificare particolarmente le prestazioni delle varie scuderie; certo, i 'big team' (Ferrari, McLaren o Williams) garantiranno prestazioni leggermente migliori e li troverete spesso nelle prime posizioni della griglia di partenza.



Sarà però possibile controllare anche il pilota di una della scuderie minori, e avere intatte chances di aggiudicarsi il successo finale... Non ci è sembrato giusto precludere a un fan della Minardi la possibilità di vincere il Mondiale, anche se nella realtà questo non avverrà mai".

**?** K: F1 2000 fa della ricchezza di dettaglio, della bontà grafica e della velocità di gioco i suoi cavalli di battaglia; ma che processore sarà necessario per 'muovere' a una velocità decente il gioco?

**!** J. H.: "Ovviamente, più potente sarà il computer a disposizione e migliore sarà la resa qualitativa del gioco; stiamo però lavorando in modo da garantire un'ottima esperienza di gioco, con un elevato dettaglio grafico ai possessori di un PentiumII 250, con 64 MB di RAM... Sì, credo che sia sufficiente questo computer per gustarsi al meglio tutti gli aspetti di F1 2000".

**?** K: È uscita da poco la nuova GE Force256, una scheda grafica che dispone di un processore in grado di gestire autonomamente i poligoni e gli effetti di luce, in modo da sgravare i compiti del processore centrale. Pensate di supportarla, considerando che necessita di una specifica versione del gioco?

**!** J. H.: "Sono convinto che la GE Force256 sia un'eccellente scheda grafica, ma credo anche che necessiti di un computer adeguato per esprimere al meglio tutte le sue incredibili potenzialità. Allo stato attuale credo che siano ben pochi coloro che dispongono di un hardware così elevato, perciò F1 2000 non la supporterà. Sicuramente, in futuro, quando la scheda sarà più diffusa e il computer medio più potente, ci muoveremo per produrre giochi che ne sfruttino appieno i vantaggi che, indubbiamente, offre".

**?** K: A proposito di futuro, stai già pensando a qualche nuovo progetto?

**!** J. H.: "Una volta terminato lo sviluppo di F1 2000, il mio unico progetto sarà quello di prendermi una bella vacanza...".

**?** K: Beh, James, grazie per il tempo che ci hai concesso.

**!** J. H.: "Grazie a te, e un saluto a tutti i lettori di K!".

### GRANDE CURA PER I DETTAGLI

Una volta all'interno dell'abitacolo si nota l'estrema cura anche da questo punto di vista: ogni cockpit è riprodotto seguendo linea, forma e colorazione di quello originale, cercando di differenziarli uno con l'altro: sul volante, per esempio, sono riportate alcune indicazioni utili per la gara (velocità, giri percorsi, posizione in classifica e stato della vettura), la cui forma e posizione varia a seconda del team selezionato.

L'esperienza di guida promette d'essere davvero coinvolgente, grazie all'utilizzo di texture fotorealistiche, ombre in real time e una fluidità che dovrebbe mantenersi su ottimi livelli. Su quest'ultima caratteristica il giudizio è necessariamente 'sospeso' in quanto, allo stato attuale dello sviluppo, è possibile disputare un Gran Premio affrontando un solo avversario... Sarà importante vedere se il motore non soffrirà troppo a gestire tutti i partecipanti contemporaneamente (come durante le fasi seguenti la partenza...), mantenendo l'elevatissimo dettaglio grafico soprattutto sui processori meno potenti. Ovviamente solo la prova di una versione più vicina a quella finale sarà in grado di confermarci la bontà del lavoro di sviluppo; diciamo che la strada intrapresa è quella giusta!

### AUTO CON VISTA MARE...

Le visuali di gioco sono sedici, più o meno giocabili, ma in linea di massima molto spettacolari e televisive, come da tradizione dei prodotti della EA Sports; gli sviluppatori hanno cercato di riprodurre al meglio le varie inquadrature che le micro-telecamere ci mostrano durante i Gran Premi. Oltre alle classiche visuali dall'interno e dal davanti, quindi, potrete gustarvi immagini riprese dall'alettone

posteriore, dal baffo dell'alettone anteriore, del volto del pilota, di lato, dall'elicottero e molto altro.

La vera innovazione di F1 2000 è, però, quella che consente di crearsi una propria visuale personalizzata, memorizzarla e utilizzarla tranquillamente durante la gara. Utilizzando alcuni tasti avrete, così, la possibilità di gestire una vostra telecamera e ruotarla a piacimento intorno alla monoposto: potrete avvicinarla, allontanarla, spostarla su un fianco o



La vista da dentro l'abitacolo permette un miglior controllo del veicolo. Notate la grande quantità di informazioni presenti sul pannello digitale del volante.



In sesta piena appena prima di un sorpasso...

posizionarvi sopra una ruota... Insomma, da qualunque angolazione vogliate inquadrare l'auto potrete tranquillamente farlo! In questo modo, oltre a godere della più completa libertà avrete la possibilità di gustarvi ulteriormente l'ottimo lavoro dei grafici nella riproduzione di tutte le caratteristiche delle varie macchine e dei piloti.

Una caratteristica che rende bene l'idea della cura pazzesca di ogni dettaglio riguarda proprio questi ultimi: utilizzando la vista sul pilota, infatti, potrete scorgere il suo volto, filtrato dalla visiera del casco, e addirittura vederli sbattere gli occhi!

### RIENTRARE PER IL CAMBIO GOMME

L'attenzione esasperata al dettaglio non poteva certo non riguardare anche i box e i meccanici: tutti hanno le tute originali, con tanto di sponsor (da questo punto di vista alla Electronic Arts sono molto... sensibili), e anche sulla paletta (quella che viene mostrata al pilota per bloccarlo finché le operazioni di cambio gomme e rifornimento non sono terminate), oltre alle indicazioni, sono riprodotti gli stemmi delle scuderie. Durante la





**Il dettaglio delle gomme scolpite è un vero tocco di classe...**

gara avrete anche la possibilità di comunicare con i vostri meccanici, che vi forniranno indicazioni sullo stato dell'auto, vi segnaleranno quando rientrare e molto altro. Queste comunicazioni, che avverranno 'a voce', si dovrebbero integrare con la telecronaca delle fasi salienti del Gran Premio, affidata, per la versione italiana (il gioco, come da tradizione delle produzioni sportive della Electronic Arts, sarà interamente nella nostra lingua), a Ivan Capelli, ex pilota di Formula1 e attualmente commentatore dei GP per la televisione di Stato. Anche in questo caso, però, l'uso del condizionale è d'obbligo, in quanto la versione che ho provato era priva di telecronaca e/o comunicazioni, e il sonoro si limitava al rumore del motore e a qualche sporadico effetto qua e là. Come già accennato, l'impostazione generale è molto televisiva, perciò è lecito aspettarsi tutta una serie di filmati che introdurranno i vari Gran Premi e una gestione dei replay davvero molto curata (magari sfruttando la personalizzazione delle varie inquadrature).



## 2000 O NO?

Ancora non è certo se F1 2000 possiederà nella sua versione definitiva la licenza relativa a quest'anno. Ciò permetterebbe, per la prima volta nella storia del nostro hobby, di avere una simulazione che permetta di affrontare la nuova stagione agonistica con tutti i nuovi piloti (trovando, per esempio, Barrichello alla Ferrari), le nuove scuderie (con il ritorno in Formula1 della Jaguar) e i nuovi tracciati (su tutti quello di Indianapolis, inserito per cercare di avvicinare gli sportivi americani a un campionato che, negli Stati Uniti, non riscuote il successo che desta nel resto del mondo). E questo senza dover utilizzare alcuna patch o editor... WOW! Speriamo che sia vero!



**Motori al massimo prima del via: notate la quantità di dettagli presente nello specchietto.**

## BANDIERA A SCACCHI

Grande impegno è stato messo anche nella realizzazione dell'Intelligenza Artificiale degli avversari, che si comporteranno in modo coerente tentando di ostacolarvi, commettendo i loro errori, finendo fuori pista per un contatto o ritirandosi dalla gara per guai meccanici. Questi ultimi coinvolgeranno anche voi (sempre che non decidiate di eliminarli nella schermata delle opzioni) e potrà capitarvi di rompere il motore, perdere l'uso di uno o più rapporti del cambio o soffrire di problemi al raffreddamento. La gestione delle collisioni con gli altri piloti dovrebbe garantire una notevole spettacolarità, con la possibilità di vedere le vetture 'decollare', ribaltarsi o finire in mille pezzi (anche su questo aspetto mi riservo di dare un'occhiata a una versione più completa). L'impressione di guida che ho ricavato provando questo F1 2000 è piuttosto positiva: il gioco scorre fluido, la fisica comportamentale della macchina è davvero buona, così come la gestione. L'impostazione generale mi è parsa più improntata sull'arcade

**La telecamera di ripresa può essere posizionata a piacere in qualunque punto della monoposto.**



piuttosto che sulla simulazione pura, anche se controllare l'auto non è affatto semplice. Comunque, discorsi di questo tipo risultano senz'altro prematuri a causa della notevole mole di lavoro che ancora aspetta i programmatori della EASports...

Posso solo dire che, a mio parere, hanno imboccato la strada giusta e, continuando così, hanno la possibilità di sfornare un prodotto con tutte le carte in regola per dimostrarsi un degno avversario di GP3 e, più in generale, per riuscire a crearsi una fetta di appassionati, fra gli esigenti amanti delle simulazioni di Formula1. Aspetto con trepidazione una versione completa per una bella recensione... **K**

# STRESS VISIVO?

LETTURA

TV

STUDIO

LUCI  
ABBAGLIANTI

COMPUTER

## OcchiVit Giuliani® Retard Il "salva-stress" della vista

### SE IL PROBLEMA E'...

**Affaticamento della vista.**

**Difficoltà di percezione dei dettagli e del contrasto dei colori.**

**Sensazione di abbagliamento al variare dello stimolo luminoso (passaggi buio-luce-buio).**

### ALLORA SI TRATTA DI...

**Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei Radicali Liberi che possono logorare le strutture fino a danneggiare la qualità della percezione visiva.**

**Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici (il cui consumo aumenta sotto stress) utili per una buona efficienza della vista (es. Luteina).**

### CHIEDI AL TUO FARMACISTA



**OcchiVit Giuliani Retard** (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8-12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani Retard**, da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche

la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.



Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

# Calcio, che passione

di Lucio Proserpi

**SPECIALE**

Ci sono momenti nella vita che non si possono dimenticare: un goal con un tiro da fuori, una bella parata del portiere, un calcio di rigore o due braccia che sollevano una coppa...  
**Che bella invenzione il calcio!**

Per un vero tifoso/appassionato di calcio, credo ci siano poche cose al mondo in grado di dare la stessa emozione di una partita della propria squadra del cuore; nel corso dei 90 minuti di gioco è un continuo alternarsi di stati d'animo, gioie, delusioni... e il grido "goal!" è spesso lo sfogo di tanta

tensione accumulata. Un tale concentrato di passioni, amato e praticato in ogni angolo del globo, non poteva certo sfuggire alle attenzioni delle software houses che, fin dagli albori del divertimento elettronico, hanno tentato di riprodurre (più o meno bene) quanto avviene sul rettangolo verde. Anche il mercato dei PC non fa eccezione: arcade, simulazioni, manageriali; belli o ingiocabili, in questi anni abbiamo visto veramente di tutto. Cerchiamo allora di mettere un po' di ordine, analizzando i titoli (o le serie) più famose e recenti, al momento disponibili per il vostro amato computer.

## MAMMA MIA CHE... FIFA!

Questo speciale non poteva che essere aperto dal gioco di calcio più famoso, giocato e discusso della storia del nostro hobby: FIFA, sviluppato dalla EA Sports, divisione sportiva del gigante americano Electronic Arts. La prima versione di questo gioco risale al lontano 1995, e fu sviluppata sul glorioso Sega Megadrive... Fu subito un

successo: la grafica sbalorditiva lasciò tutti a bocca aperta, relegando in secondo piano tutti gli altri titoli del genere. FIFA '95 era ben lontano dall'essere perfetto, soprattutto a causa di una giocabilità piuttosto lontana dalla realtà. Quest'ultimo punto è sempre stato un po' il 'tallone d'Achille' della serie, e i più convinti critici di FIFA hanno sempre battuto su questo tasto, per mettere in discussione il suo primato nella categoria.

Con il passaggio dalla console al PC, il gioco ha subito svariati restyling sia dal punto di vista grafico (miglioramenti decisivi per le animazioni e per tutti gli elementi di contorno) sia da quello sonoro (inserimento della telecronaca, affidata a famosi giornalisti e commentatori). Ma la sezione che più entusiasma i giocatori è quella che offre l'illusione di poter controllare veramente la propria squadra del cuore: ci sono

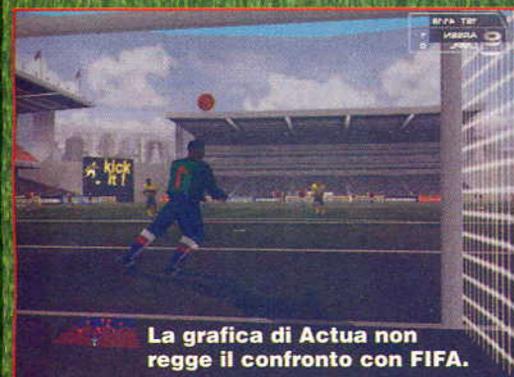
centinaia di formazioni incluse appartenenti a moltissimi campionati, tutte fedelmente riprodotte, tutti i calciatori, con i nomi originali e caratteristiche fisiche e di gioco corrispondenti alla realtà. Ci sono infine anche veri stadi splendidamente riprodotti. A voler essere cattivelli si potrebbe affermare che l'attenzione dei programmatori della EA Sports si sia soffermata più sugli elementi di contorno che sul gioco vero e proprio. Comunque, non c'è dubbio che si tratti della miglior serie in assoluto.



... per anticipare l'attaccante che tenta di insaccare.



Il portiere si tuffa...



La grafica di Actua non regge il confronto con FIFA.

## ACTUA SOCCER... VORREI MA NON POSSO

La Gremlin Interactive da anni cerca di mettere un freno all'egemonia della Electronic Arts nel campo dei giochi sportivi, con la serie denominata Actua Sport. Punta di diamante di questa linea di videogiochi dovrebbe essere Actua Soccer, giunto oramai alla sua terza edizione. Utilizzo il condizionale perché questo prodotto non è mai



L'attaccante si sta lanciando tutto solo verso la porta avversaria.

riuscito a essere nulla più che discreto. Actua Soccer3, che si avvale anche, come testimonial della versione italiana del cannoniere del Milan Gorge Weah, incarna alla perfezione il concetto del 'vorrei ma non posso', vivacchiando appena al di sopra della mediocrità. La presenza di numerose squadre originali, di ben 25 campionati con tutti i calciatori riprodotti seguendo fedelmente le loro caratteristiche fisiche e strutturali, non riesce a compensare una giocabilità piuttosto bassa, frutto di un sistema di controllo 'strano' e di

una velocità di gioco davvero troppo elevata. L'impressione che si ha giocando ad Actua Soccer è quella di avere a che fare con il parente povero di FIFA, che ambirebbe ad assomigliargli, ma che finisce solo con il perdere d'identità. Probabilmente, se i programmatori della Gremlin si fossero maggiormente concentrati sulla giocabilità sarebbero riusciti a far avvicinare al proprio prodotto i giocatori delusi da FIFA; nelle attuali condizioni il titolo finisce, invece, per scontentare tutti.

## IL CAMPIONATO DEL MONDO

Con l'avvicinarsi dei Campionati Mondiali del '98, nel giro di pochi mesi sono usciti ben due titoli della serie: FIFA Road to World Cup '98 e FIFA World Cup '98. Entrambi i titoli godono della licenza ufficiale della manifestazione, e sono gli unici a poter far sfoggio degli stadi, dei marchi e delle sponsorizzazioni originali dell'evento.

Il primo permette di scegliere una qualsiasi nazionale del globo e condurla per mano fino alla fase finale, cercando di uscire vincitori dalla miriade di partite dei gironi di qualificazione.

La versione World Cup, invece, offre la possibilità di rigiocare i Mondiali veri e propri, controllando una delle 32 finaliste e tentando di cambiare il corso della storia (quella sconfitta con la Francia ai rigori non è andata giù a nessuno...). Preciso e puntuale come una tassa, sul finire dello scorso anno è uscito FIFA '99, che arricchisce ulteriormente la sezione delle statistiche offrendo la possibilità di disputare i principali campionati (da quello italiano a quello brasiliano fino ad arrivare a quello malese...) e di gestire con

sagacia l'atteggiamento tattico della propria formazione... Inutile dire che si è trattato dell'ennesimo successo di vendite.

## FIFA 2000 È TRA NOI!

La saga della EA Sports non poteva certamente mancare l'appuntamento con il nuovo millennio: infatti, è da circa un mese disponibile la nuova versione di FIFA, che abbiamo recensito sul numero di Novembre di K. I programmatori,



La serie FIFA si distingue per l'ottima gestione dei calci d'angolo.

oltre alle statistiche delle squadre e dei giocatori aggiornate fino alla maniacalità, alla solita telecronaca affidata a Bulgarelli e Caputi, all'inserimento delle più valide tattiche di gioco e alla colonna sonora firmata dall'ex-Take That Robbie Williams, hanno davvero migliorato le animazioni dei protagonisti, che si muovono con naturalezza in campo, eseguendo tutte le azioni che siamo abituati a vedere sul terreno di gioco. La serie di FIFA è sempre stata soggetta alle ire dei puristi del football, che l'accusano di essere una simulazione poco fedele alla realtà, con una meccanica di gioco troppo tesa a favorire l'azione personale o spettacolare, con l'impossibilità di costruire il gioco attraverso serie di passaggi e con un'eccessiva semplicità nel trovare la segnatura. Queste in definitiva sono le principali critiche mosse al prodotto. Effettivamente, chi ama FIFA lo apprezza principalmente per la sua giocabilità di stampo decisamente arcade, per le spettacolari azioni solitarie che può eseguire (per esempio con Ronaldo) e per il divertimento di poter controllare la propria squadra del cuore o il proprio beniamino. Che lo si apprezzi o che lo si detesti, resta comunque il fatto che FIFA è il gioco di calcio più importante per PC, che con la sua imponente mole oscura e relega in posizioni di secondo piano tutte le altre produzioni del genere. Da provare sempre e comunque.

## IL CALCETTO

I veri appassionati di calcio, oltre a trascorrere le proprie domeniche allo stadio o attaccati alla radiolina, ritenendosi spesso in grado di emulare le gesta dei propri campioni preferiti, stanno facendo la fortuna dei proprietari di impianti

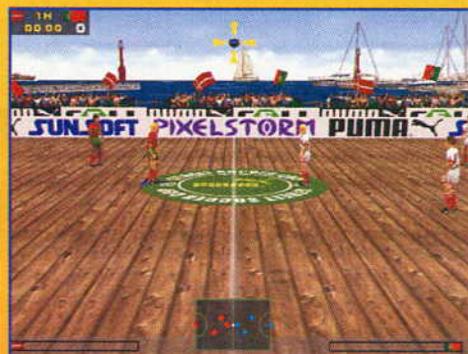
con campi da calcetto (un appuntamento regolare è la sfida con gli amici al lunedì sera, quando gli echi della giornata di campionato sono ancora caldi...). I programmatori hanno spesso ignorato questa variante del calcio a undici e, fino a pochi mesi fa, l'unico simulatore di calcetto era quello incluso in una versione di FIFA, grazie al quale era possibile sfidarsi in accaniti scontri tre contro tre all'interno di un campo interamente circondato da pareti.

Un bel giorno, alla Infogrames hanno pensato che fosse giunto il momento per commercializzare un prodotto interamente dedicato al calcetto: **Puma Street Soccer**.



Il gioco, realizzato dalla Pixelstorm, un talentuoso gruppo di programmatori italiani, vi offre la possibilità di controllare una squadra composta da quattro elementi (tre di movimento più il portiere), con la quale sfidarne altre all'interno di campi ricavati da zone decisamente

inusuali (il parcheggio di un aeroporto, una strada del centro o una banchina di un porto). Ovviamente, lo spirito del gioco è quello di rendere al meglio la spettacolarità



del calcio, perciò risulterà piuttosto facile eseguire tutta una serie di acrobazie (rovesciate, colpi di testa e scivolate) in barba al ferreo regolamento originale del calcetto. Discreta la grafica e davvero buone le animazioni dei giocatori per un titolo che non è proprio un capolavoro, ma che permette comunque di affrontare divertenti sfide (specialmente contro qualche amico) e che riesce a regalare qualche ora di divertimento, senza troppe pretese.



## VIVA FOOTBALL

Piuttosto diverso, invece, Viva Football, distribuito dalla Virgin Interactive e caratterizzato dalla possibilità di rivivere le emozioni dei campionati mondiali dal 1958 a oggi.

Questa idea, decisamente originale, vi porterà a ripercorrere la cavalcata trionfale degli azzurri in Spagna '82, a cercare d'impedire la nostra sconfitta contro il Brasile ai calci di rigore nel '94 o a far vincere all'Olanda di Cruyff almeno una delle due finali perse nel '74 (contro la Germania) o nel '78 (contro i padroni di casa dell'Argentina).

La presenza di tutti i calciatori che hanno fatto la storia di questo sport (da Pelè a Maradona, passando per Rivera, Beckenbauer e Paolo Rossi) offre uno stimolo in più per tutti gli appassionati. La grafica è piuttosto buona e curata, grazie anche a un motore che garantisce una certa fluidità d'azione. Anche le animazioni, frutto del sapiente utilizzo della tecnica del motion capture, sono più che buone. Il sistema di controllo è invece un po' particolare, e necessita di diverse partite di pratica. Anche a meccanica di gioco è tutt'altro che esemplare e penalizza un titolo comunque interessante che meriterebbe di essere provato.



## LA GIOCABILITÀ INNANZITUTTO

Curiosamente, alcuni dei titoli che tentano di scalzare il prodotto della EA Sports dal trono di 'miglior gioco di calcio' sono quanto di più lontano possa esserci dallo

stile spettacolare di FIFA. Stiamo parlando di due prodotti: uno che accusa ormai il peso degli anni sulle sue spalle, e l'altro che gli si ispira palesemente: stiamo parlando di Sensible Soccer e di Total Soccer 2000.

## SENSIBLE SOCCER

Il primo è stato considerato un must per anni grazie alla sua incredibile giocabilità, a discapito di una realizzazione grafica curata ma tutt'altro che scenografica, e grazie alla sua geniale semplicità di

controllo (sono sufficienti due tasti per padroneggiare alla perfezione tiri e passaggi). I grandissimi programmatori della Sensible (capitanati dal famoso programmatore britannico John Hare) hanno poi cercato di rinverdire i fasti del passato, riproponendo il gioco in una nuova versione, denominata, con grande

fantasia, Sensible Soccer 2000, che purtroppo non ha saputo ripagare le enormi aspettative del pubblico, risultando molto povera graficamente e poco convincente anche dal punto di vista della giocabilità.



Questo è il classico punto di ripresa di Sensible Soccer.

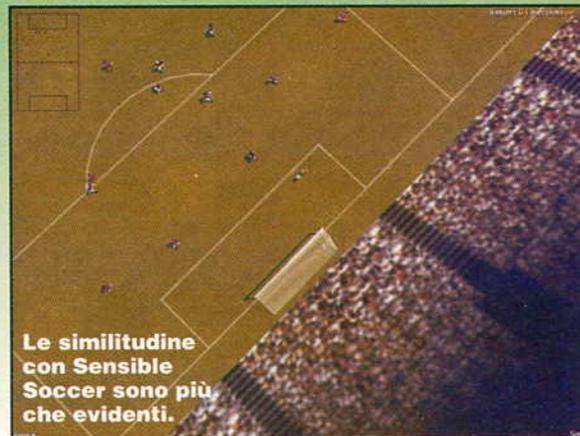
## TOTAL SOCCER 2000

Evidentemente anche i programmatori della Iridon sono stati, da giovani, accaniti fan del gioco della Sensible, tanto che è attualmente disponibile la loro ultima fatica, chiamata Total Soccer 2000. Questo titolo si ispira palesemente al gioco precedentemente descritto, e fa della giocabilità, al di sopra di tutto, la propria bandiera. Tale scelta fa sì che il



prodotto privilegi al fumo di una realizzazione ricca di effetti poco utili al gioco e al divertimento, un arrostito costituito da un sistema di controllo semplice e immediato, che nello stesso tempo riesce comunque a far compiere ogni tipo di evoluzione, tiro e contrasto. Anche in questo caso, però, siamo ben lontani dal gioco di calcio definitivo, perché il confine tra essenzialità e mediocrità di realizzazione è sempre piuttosto sottile: grafica e animazioni avrebbero potuto tranquillamente essere migliori, così come il sonoro

si è dimostrato davvero indegno per un prodotto destinato a macchine dotate di schede sonore meravigliose. Total Soccer 2000 si dimostra quindi un titolo piacevole, che può soddisfare il desiderio dei giocatori più scafati e legati ai vecchi giochi di football, ma inevitabilmente destinato a essere messo nel dimenticatoio piuttosto in fretta.



**Le similitudine con Sensible Soccer sono più che evidenti.**

## ZACCHERONI MI FA UN BAFFO...

Discorso a parte meritano i giochi di calcio manageriali, che da sempre suscitano reazioni diametralmente opposte nei giocatori: c'è chi li adora e chi li detesta con tutto il cuore, senza mezze misure. Evidentemente i primi (tra cui mi

metto anch'io) sono in numero decisamente maggiore, visto il gran numero di titoli a disposizione. Restringendo il campo solo alle realizzazioni più recenti, vanno senza dubbio menzionati la serie PC Calcio, Scudetto3 e Football World Manager.



**Il motore grafico di PC Calcio 2000 è a dir poco impressionante.**



**Un giocatore del Milan effettua un pregevole stop di esterno sinistro.**

## PC CALCIO VERSO IL 2000

Questo gioco è quanto di meglio si possa trovare per gli appassionati di titoli manageriali, per tutta una serie di ragioni. Innanzitutto cominciamo con il dire che a brevissimo sarà disponibile la versione 2000, aggiornata con tutte le statistiche del campionato attualmente in corso e che manterrà invariate le caratteristiche che tanto avevano impressionato nell'episodio precedente (PC Calcio7). Poi c'è la grafica, dotata di un motore veramente eccellente, per essere un titolo manageriale, che rivaleggia con quello di ben più blasonate simulazioni calcistiche. Oltre alla possibilità di gestire la propria squadra sotto ogni punto di vista (tecnico, tattico, finanziario e addirittura di marketing), il gioco offre la possibilità di giocare gli incontri in prima persona. Certamente questa caratteristica (comunque escludibile) snatura in parte lo spirito manageriale del gioco, ma dall'altra fa avvicinare anche i meno appassionati a un prodotto che merita l'attenzione di tutti. E poi, lo ripeto, veramente ottima la grafica. Altro punto in suo favore è il prezzo davvero contenuto (circa 35.000 lire) e la presenza delle statistiche di tutti i giocatori di serie A, con tanto di



**Una straordinaria immagine del romanista Totti impegnato a calciare una punizione.**

fotografia. I dati e le statistiche sono aggiornatissime e davvero complete. Secondo me un titolo assolutamente da non perdere!



**Le maglie di ogni squadra sono dettagliate e ricche di particolari.**

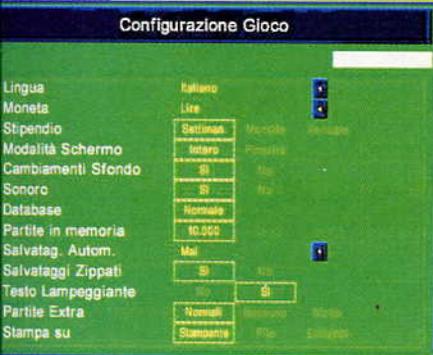
## CHAMPIONSHIP MANAGER = SCUDETTO

Col nome di Championship Manager è conosciuta nel resto d'Europa la serie che in Italia è stata più semplicemente ribattezzata Scudetto e che ora è giunta al suo terzo capitolo. Il gioco della Eidos dispone, molto probabilmente, di uno dei più ampi database di giocatori mai reso disponibile in un

prodotto del genere: avrete la possibilità di partecipare a uno qualsiasi dei 15 campionati a disposizione, ognuno caratterizzato dalla presenza di squadre e calciatori



descrizione scritta (a mio parere l'unico valido metodo per darvi la reale idea di quello che succede durante l'incontro, e permettervi d'intervenire tempestivamente). Uniche note negative, l'assenza di una seria gestione delle risorse finanziarie e una certa lentezza nel calcolo dell'enorme mole di dati che il processore deve digerire. Consigliato ai veri fanatici dei giochi manageriali.



originali. Una volta scelta la formazione preferita, vi troverete immersi in un'immensa mole di statistiche (ogni giocatore è caratterizzato da ben 31 caratteristiche!), e anche solo mettere ordine nella propria rosa non sarà cosa da poco (ogni team, tra prima squadra e primavera annovera infatti circa 40 elementi...). Non manca la possibilità di effettuare acquisti 'esotici', prelevando calciatori anche dal Sudamerica. Deciso il tipo d'allenamento, il modulo tattico e settati numerosi altri parametri, potrete finalmente scendere in campo: la partita si svolgerà senza vedere le azioni, ma con la loro



## FOOTBALL WORLD MANAGER

Un altro titolo decisamente interessante è questo FWM, prodotto dalla Ubisoft. Anche in questo gioco avrete la possibilità di scegliere la vostra squadra preferita tra quelle dei più importanti campionati del mondo. Oltre a gestire ogni aspetto della vostra formazione (dalla tattica ai metodi



di allenamento), dovrete occuparvi degli aspetti economici, quali i rinnovi di contratto e le migliorie dello stadio, e anche diplomatici (con il vostro presidente ma anche con la carta stampata). La schermata di gestione della partita è davvero molto completa: nella parte in alto a destra passano gli highlights della partita, ai lati dello schermo vengono mostrate le formazioni, con tanto di barre di fianco ai giocatori per indicarne lo stato di salute, mentre la

zona centrale fornisce tutte le indicazioni relative all'incontro (statistiche, schieramento, tattiche di gioco) facilmente richiamabili in tempo reale. Nonostante la mole di dati a disposizione il gioco si avvale di un'interfaccia davvero semplice e intuitiva, e anche molti aspetti sono stati semplificati per renderlo più 'digeribile': consigliato a chi per la prima volta vuole avvicinarsi a un gioco di questo tipo... I più esperti potrebbero trovarlo troppo facile.



### CONCLUSIONI

Se da un lato per PC abbondano giochi di calcio manageriali di qualità, senza dubbio in grado di soddisfare le voglie dei giocatori più esigenti, dal punto di vista delle simulazioni il discorso è più complesso. I titoli a disposizione sono numerosi, ma la qualità è altalenante: alcuni eccellono dal punto di vista estetico e per completezza statistica (la serie di FIFA su tutti) penalizzando

il gameplay, altri offrono una giocabilità migliore a discapito della realizzazione tecnica. In conclusione, a mio parere, il gioco di calcio definitivo su PC non esiste ancora... Le software house devono rimboccarsi le maniche e offrire qualcosa di nuovo, che riesca a coniugare sostanza ed esteriorità. Chissà che la Konami (famosa per i suoi giochi di calcio per Playstation) non decida di convertire il suo splendido ISS Pro per PC; sarebbe la soluzione di ogni problema.

# IN QUESTA NUOVA ERA TU CONQUISTERAI IL MONDO.

## AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

◆ PARTI ALLA CONQUISTA DEL TUO IMPERO  
NEL NUOVO SCENARIO MEDIEVALE.

- ◆ INCARNA LO SPIRITO DI WILLIAM WALLACE, DEL FEROCO SALADINO,  
DI FEDERICO BARBAROSSA, GIOVANNA D'ARCO E GENGIS KHAN.
- ◆ ASCOLTA I MONACI NARRARE LE GESTA DEGLI IMBATTIBILI 13 GUERRIERI  
E DELLE LORO CIVILTÀ, NELLA PROPRIA LINGUA D'ORIGINE.
- ◆ LANCIATI NELL'ESPLORAZIONE ED ASSAPORA LA VITTORIA ATTRAVERSO  
LA CONQUISTA DEI TERRITORI O IL DOMINIO DELL'ECONOMIA.
- ◆ IL MEDIO EVO DIVENTA TERRA DI CONQUISTA AL SITO

[www.microsoft.com/italy/games/aoe2/](http://www.microsoft.com/italy/games/aoe2/)

msn Gaming  
**ZONE**  
PLAY IT FREE ON ZONE.COM

**Microsoft®**

Dove vuoi andare oggi?™

DI DAVIDE DANIELLI

ANTEPRIMA



# MDK 2

**È proprio vero: gli intrepidi inviati di K lavorano per voi anche durante le vacanze! Le due pagine che state leggendo sono il frutto di una visita agli uffici della Halifax, a Milano, avvenuta nientepopodimenoche mercoledì 8 dicembre, giorno dell'Immacolata Concezione. Giornata molto interessante, visto che mi ha permesso di visionare una versione abbastanza avanzata di MDK 2 e di fare una ricca intervista a Greg Zeschuk, co-fondatore della Bioware, il team di sviluppatori che ha sostituito la Shiny per la realizzazione di questo secondo episodio.**

**?** **K: Ciao Greg. Che ne dici di raccontarci quali legami ci sono fra il primo MDK e questo seguito, e quali siano le principali differenze?**

**!** **Greg:** "Certamente. La storia di MDK 2 prende avvio dalla fine del primo episodio. Per rendere più autonomo il gioco e fare in modo che chi non abbia mai giocato a MDK non si trovi spiazzato, abbiamo inserito delle sequenze filmate che fanno da riassunto degli avvenimenti. Il gioco ha inizio quando una seconda ondata di alieni minaccia l'invasione della Terra. Come nell'originale, Kurt viene mandato dallo spazio per risolvere il problema, ma presto si rende conto che le cose sono più difficili del previsto. E qui entra in gioco la differenza sostanziale tra i due titoli: per portare a termine MDK 2 sarà necessario impersonare anche i due

compagni di Kurt, il cane robotico Max e il Dottor Fluke Hawkins".

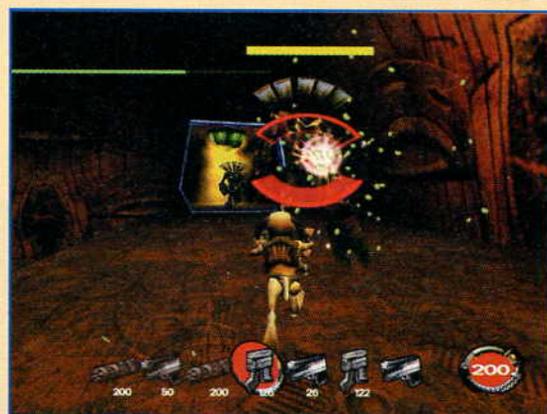
**?** **K: Ci sono sostanziali differenze nell'approccio al gioco a seconda che utilizziamo un personaggio piuttosto che un altro?**

**!** **Greg:** "È proprio questo l'aspetto che crediamo renda MDK 2 molto più profondo e interessante rispetto al predecessore. Cominciamo col dire che non potremo scegliere arbitrariamente un personaggio rispetto a un altro: sarà l'evoluzione della storia a fare in modo che tutti e tre i protagonisti vengano impersonati (per esempio, a un certo punto del gioco Kurt verrà imprigionato, obbligandoci a utilizzare Max per tentare di liberarlo, e così via). Abbiamo cercato di fare in modo che l'approccio al gioco cambi notevolmente a seconda di quale fra i tre personaggi si stia utilizzando.

Kurt è un guerriero che fondamentalmente rivela le sue migliori capacità se utilizzato con astuzia, cercando di sfruttare la sua abilità nel rendersi invisibile e soprattutto il suo fucile da cecchino (che permette di eliminare gli alieni con un solo colpo alla testa).

Max, il cane robotico, è una specie di commando che corre, spara e si muove come in un film di John Woo (maestro U.S.A. dei film d'azione, Ndr): è dotato di quattro braccia che possono utilizzare altrettante armi contemporaneamente, per un potenziale di fuoco devastante; inoltre, in alcune locazioni potrà anche utilizzare dei jump-jets che ne amplieranno la capacità di movimento. Il personaggio più atipico e originale è sicuramente il professore. Abbiamo cercato di realizzare una situazione attinente alla realtà: il Dott. Hawkins è anziano, poco abile nell'uso delle armi convenzionali e decisamente poco atletico, ma dotato in compenso di un'intelligenza fuori dal comune.

MDK 2, giocando con il Dottore, si trasforma in una sorta di puzzlegame 3D. Dovrete utilizzare tutti gli oggetti che trovate nel gioco per cavarvi



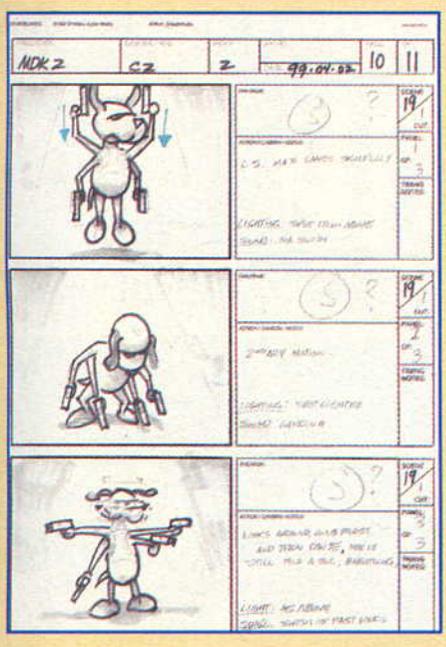
**Max, possedendo quattro braccia è una vera e propria macchina di distruzione**



**Il Dott. Hawkins, per finire i propri livelli dovrà utilizzare più la logica che la forza bruta.**



**Il motore grafico è enormemente migliorato rispetto al primo episodio.**



**Alcuni esempi di schizzi preparatori che i grafici della Bioware stanno realizzando in gran numero per dettagliare al meglio il carattere e le funzioni dei vari personaggi di gioco.**

d'impiccio, combinandoli per poter realizzare altri oggetti più complessi o armi offensive (nella presentazione del gioco abbiamo visto Hawkins raccogliere una bottiglia e combinarla con uno straccio per realizzare una molotov; in seguito, il Dottore ha trovato un accendino: tenendo un oggetto per mano aveva la possibilità di utilizzare in qualunque momento una bottiglia incendiaria!).

**Q: Se non sbaglio, hai fatto riferimento alla storia di MDK 2 come elemento che serve al gioco per obbligarci a utilizzare a rotazione tutti i personaggi.**

**G: "E' esatto, ma non solo. Abbiamo anche cercato di dare a MDK 2 un background il più coinvolgente**

possibile, realizzando lunghe sequenze animate che servono a spiegare gli antefatti ma anche a mostrare lo sviluppo costante della situazione. In questo modo il gioco è più complesso, più divertente, più stimolante. La ricerca di situazioni emozionanti combinate con una giusta dose di ironia arricchiscono un gioco come MDK 2".

**Q: Che ne dici di parlarmi della struttura del gioco, dei mostri... Insomma, cosa ci aspetta là fuori?**

**G: "Il gioco è strutturato secondo quattro locazioni principali, fra cui una grandissima città e l'astronave del Dott. Hawkins. Come negli sparatutto 3D in voga, da Doom in avanti, ogni livello principale sarà presieduto da un boss veramente gigantesco. A proposito dei mostri, vorrei sottolineare il nostro lavoro fatto sull'intelligenza artificiale, che è molto evoluta. Non troverete creature che si lasceranno massacrare facilmente; nel caso succeda, state certi che c'è qualcuno che in quel momento vi sta strisciando alle spalle per colpirvi di sorpresa! A seconda delle caratteristiche dei mostri potrete trovarvi di fronte a imboscate e trappole di ogni genere. Proprio per questo abbiamo inserito nel gioco armi particolari: per esempio, esiste una bomba che, una volta lanciata, crea un vostro sosia che distrarrà i nemici per breve tempo, permettendovi di aggirarli o coglierli alle spalle. Per quanto riguarda l'ambiente, posso dirvi che abbiamo sviluppato un motore grafico particolare e molto versatile, che garantisce ombre dinamiche di grande effetto, calcolando l'influenza delle luci dovute alle esplosioni su tutto l'ambiente circostante con**

grande velocità e in modo assolutamente realistico".

**Q: Un'ultima domanda. Mi confermi che MDK 2 non prevede la modalità Multiplayer?**

**G: "Sì. Abbiamo preso questa decisione con uno scopo preciso: concentrarci nella realizzazione di un grande prodotto singleplayer, con una storia coinvolgente e un'evoluzione originale. D'altra parte ci siamo resi conto che esistono già moltissimi titoli studiati, soprattutto per il gioco multiplayer, Quake3 e Unreal Tournament su tutti. Crediamo sia importante fornire un'alternativa valida a chi preferisce un approccio solitario ai giochi d'azione. Posso dirvi anche che prevediamo di concludere la versione per PC (quella per Dreamcast è già stata ultimata) intorno ai primi di Gennaio. Per godersi MDK 2 dovrebbe bastare un Pentium 233 MHz, ma sarà necessario il supporto di una scheda 3D".**

## QUALCHE NOTIZIA SU BALDUR'S GATE 2

La Bioware sta attualmente lavorando, oltre che su MDK 2, anche alla realizzazione di Neverwinter Nights e Baldur's Gate 2, il seguito di uno dei giochi di ruolo più belli e completi di tutti i tempi. Potevamo lasciarvi sfuggire l'occasione per avere qualche notizia fresca da uno degli sviluppatori? Greg ci ha confermato che i tempi di lavorazione saranno ancora piuttosto lunghi e che BG2 risulterà ancora più vasto del primo episodio: prevedono di realizzare un titolo capace di assicurare più di 130 ore di gioco (a patto di esplorare ogni ambientazione e intraprendere la maggior parte delle quest secondarie). Greg ha voluto soffermarsi soprattutto sul miglioramento dell'AI di mostri e personaggi, che verrà migliorata in modo sostanziale rispetto all'originale.

**Kurt anche in questo secondo episodio si dimostra più in forma che mai.**



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A N T E P R I M A



**E**cco un titolo che pare essere realmente in grado di impensierire la serie Wipeout...



Il motore grafico risulta particolarmente fluido e dettagliato.

Per chi non lo sapesse, Killer Loop è un marchio di proprietà Benetton specializzato in abbigliamento tecnico/sportivo da snowboard. La Crave Entertainment, casa di sviluppo anglo/tedesca, ha sviluppato un gioco di corse futuristiche con questo sponsor a fare da padrino, da richiamo. Non è una banale marchetta, anche se sarebbe lecito pensarla, visto che le corse e Killer Loop non hanno nulla a che spartire. Certo non si tratta di un gioco di snowboard, come sarebbe più ovvio; per le mani ci troviamo invece un prodotto che richiama alla mente Wipeout, il gioco di corse campione su PlayStation, di cui anche l'utenza PC ha potuto disporre, senza però prestarci attenzione più di tanto. Mi riferisco al flop di Wipeout 2097 in versione PC: benché mantenesse i presupposti della versione originale per console, l'attitudine dei giocatori PC non era assolutamente adatta ad un concept come quello di Wipeout. Se si tiene conto che inoltre, ai tempi, le richieste hardware erano piuttosto alte, la frittata è fatta...

**STRUTTURA DI GIOCO**

Killer Loop riprende il concetto delle corse ultraveloci e dell'uso di armi lungo il percorso. Quello che cambia è la fisica del gioco, riprodotta fedelmente, almeno nella misura in cui potrebbe agire uno di questi mezzi se esistesse veramente. Siamo nel 23esimo secolo e le

scorte mondiali di carburante stanno raggiungendo la fine. Gli scienziati di tutti i Paesi sono messi sotto pressione affinché cerchino una soluzione alternativa, visto che anche guidare è diventato ormai un lusso che pochi si possono permettere. La soluzione viene trovata e si chiama magno-cinesi, il movimento tramite il magnetismo. Le strade in asfalto vengono sostituite da chilometri e chilometri di liscio, freddo metallo sul quale scivolano veloci i tripodi. Questi veicoli sfruttano il magnetismo per fare presa sul metallo, ma anche per scivolarci sopra; la loro particolare architettura consente tra l'altro spostamenti laterali impossibili per mezzi che si spostano su ruote. D'accordo, neanche le astronavi di Wipeout erano solidali al terreno, ma dovete vedere Killer Loop per credermi: è assolutamente fantastico! Il sistema magno-cinetico sul quale si basa il moto del tripode, gli consente anche di

percorrere qualsiasi superficie della pista, sia essa verticale come i muri o addirittura ribaltata come il soffitto. Azionando il magnete (che può anche essere settato in automatico, ma non è da veri uomini), il tripode farà presa sulla superficie su cui si trova; questo consumerà energia, come pure il suo normale moto fa. Per ripristinare questi due livelli energetici, è necessario passare attraverso dei campi di forza: quelli verdi caricano gli accumulatori, fornendo più spinta al tripode; quelli gialli caricano di energia il magnete. Questo, oltre ad avere la funzione appena spiegata, funge anche da barriera. Infatti i frequenti urti, ma soprattutto i colpi sparati dagli avversari, danneggiano il guscio del vostro tripode. Il terzo elemento che potrete raccogliere durante la gara, è un triangolino fucsia che rappresenta la dotazione bellica. Contrariamente a quanto succedeva in Wipeout, questo non rappresenta un'arma vera e propria, ma aggiungendosi agli altri raccolti in precedenza, cambia di volta in volta l'arma corrente. Raccogliendo il primo power up, si hanno in dotazione le mine; usandolo subito, queste verranno rilasciate sul



Alcune zone dei circuiti possiedono pareti laterali molto alte, così da consentire sorpassi altrimenti impossibili

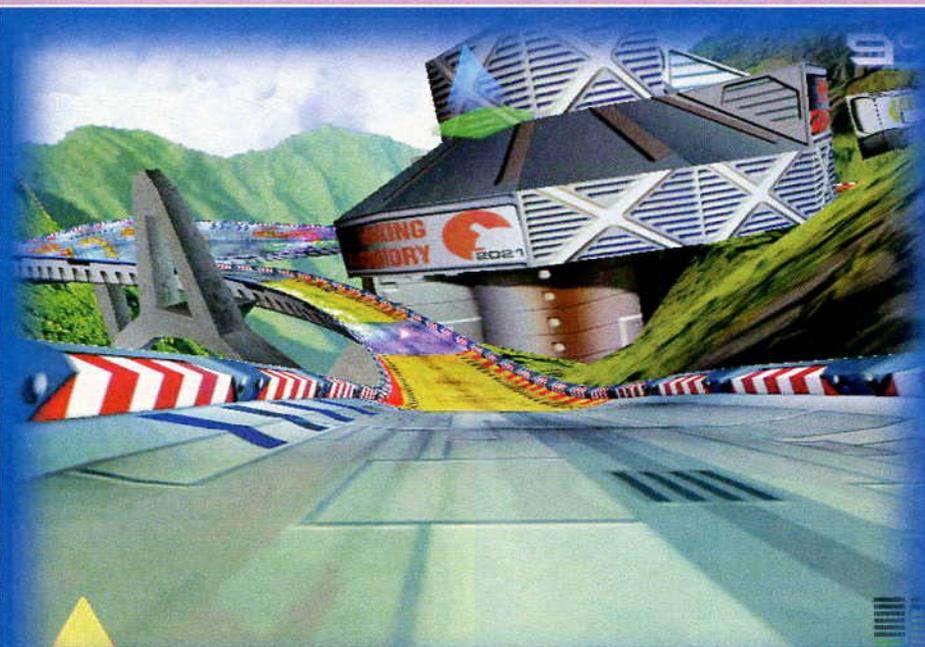
terreno. Se invece lo si conserva e si aspetta di raccoglierne un altro, l'arma verrà upgradata, diventando uno scudo; se aspettate e raccogliete un ennesimo power up, l'arma diventerà una mitragliatrice laser e così via. Armi non esagerate, quindi, ma che richiedono un'alta dose di strategia nel loro utilizzo, dato il loro particolare sistema di upgrade progressivo.

**FISICIA NOTEVOLE**

La fisica degli elementi di gioco sembra essere il pezzo forte di Killer Loop. Il modello di guida offerto, come già detto, vi permette di sfidare la gravità ed il magnetismo; questo però non a scapito del realismo, per la valenza che può avere questo termine in una corsa del genere. Il tripode ha un peso: questo peso farà sì che il veicolo acquisti velocità nei tratti in discesa e che rallenti durante le salite. Per testare l'applicazione di queste leggi, è sufficiente che durante una salita, molliate l'acceleratore: il tripode rallenterà pian piano fino a fermarsi. Una volta fermo, qualche



Le texture di gioco paiono realmente fenomenali.



La vista da alcuni punti del circuito è a dir poco mozzafiato.

istante di stallo e successivamente comincerà a retrocedere, acquistando sempre più velocità. Lo stesso esperimento, lo potete fare nei tratti in cui la pista si inclina: percorrendo un'ideale curva parabolica nella sua parte alta, se vi fermate e non usate il magnete per fare presa, il tripode comincerà a scivolare di lato, finendo all'interno della curva. Durante la gara, questo non succede per la grande velocità che raggiungerete, ma avrete comunque una "deriva" in dipendenza delle condizioni con cui affrontate il tratto in questione. Sta di fatto che l'uso del magnete si rende necessario nei tratti in cui volete raccogliere dei power up disposti sulle pareti o sul soffitto o per superare in maniera assai pittoresca un avversario in un tratto di pista che lo consente.

**LA MUSICA**

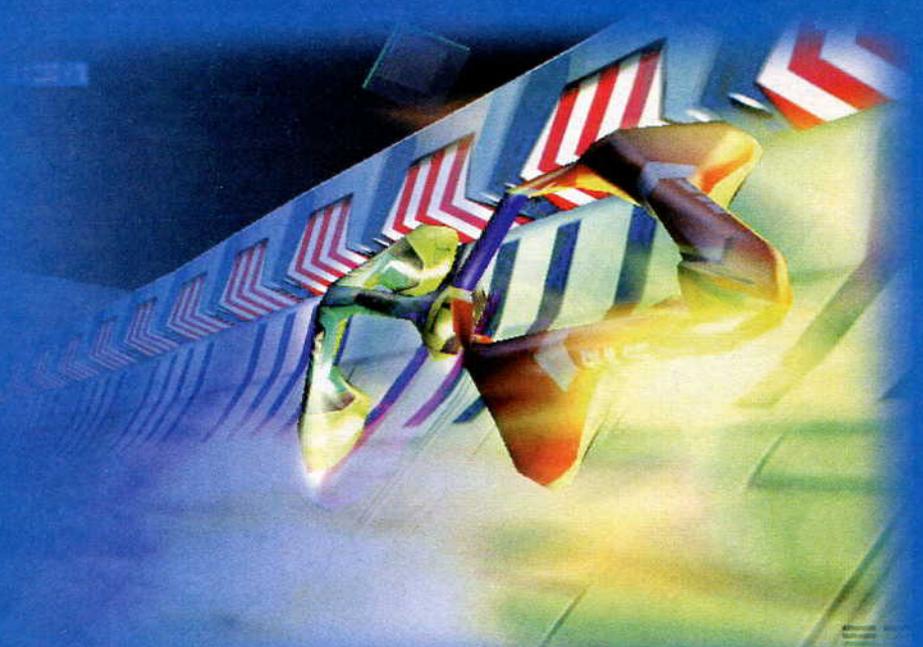
La colonna sonora è piuttosto particolare: come impone il trend di questo tipo di giochi, essa è un ibrido fra la tecno, la dance e la trance music. Nessun nome di spicco, nessun artista celebre; solo tracce allucinanti, in stile con il resto del gioco. Cassa martellante, ritmi serrati, suoni elettronici, contaminazioni ambient è ciò

che vi dovete aspettare dalle musiche di Killer Loop. Queste sembrano seguire lo svolgimento della gara (non lo fanno, ma SEMBRA che lo facciano), raggiungendo il loro picco emotivo proprio in coincidenza di sorpassi azzardati o di fasi concitate di gioco: è quasi magia! Ovviamente la qualità di questa musica è discutibile: fuori dal contesto di Killer Loop, sarebbe roba buona solo per la spazzatura (è un'opinione del tutto personale che trascende la qualità del gioco e della registrazione stessa, ci tengo a precisarlo). Nell'economia del gioco, però, aiuta a dipingere un quadro cyberpunk/futuristico/tecnologico/iperveloce che risulta assai accattivante.



**I MEZZI**

Ci sono tre scuderie principali: la Hartmann & Kock, la Pulse Rival e la Sinus Alpha. Ognuna di esse ha in dotazione quattro tripodi di cui uno immediatamente disponibile e gli altri tre da scoprire man mano che si prosegue col gioco. Le caratteristiche di ogni scuderia sono peculiari e si riscontrano nei loro tripodi; chi ha una maggiore accelerazione ma una minore tenuta, chi ha una velocità di punta elevata a scapito della maneggevolezza e così via. Ci sono otto piste, di cui inizialmente cinque percorribili. Le ambientazioni sono varie e riflettono lo stato della Terra nel periodo in cui si ambienta il gioco: un circuito all'interno della città di Mosca, uno sulle pendici dell'Himalaya, uno sulle coste delle Hawaii. Ma anche una pista all'interno di una stazione spaziale orbitante e una su Marte. Tra i percorsi segreti, quello di Needle Rock sembra essere il più avvincente: costruito attorno (e all'interno) di un enorme monolito di roccia, il circuito lo penetra, lo aggira, lo circonda e lo buca nuovamente, facendo assomigliare il gioco ad un simulatore di montagne russe. A pensarci bene, tutto il gioco sembra un rollercoaster in cui avete il controllo della carrozza... **K**



Magneti attivati e acceleratori a chiodo: la gara sta raggiungendo l'apice.



DI LUCIO PROSPERI

SPARATUTTO

GRANDIOSO

# MESSIAH

**“ Cinque anni: tanto abbiamo dovuto aspettare per poter giocare alla nuova fatica di David Perry e soci... Ma sicuramente ne è valsa la pena! ”**

**E** incredibile come un gioco il cui sviluppo abbia richiesto ben cinque anni, in un susseguirsi interminabile di annunci e ritardi, venga poi reso disponibile proprio pochissimi giorni prima della chiusura del ricchissimo primo numero di K del nuovo millennio.

Senza quasi rendermene conto mi sono così trovato su un aereo per Londra, con meta gli uffici della Virgin Interactive e come obiettivo tornare a casa con una copia del gioco: missione compiuta!

Finalmente, dopo tanta attesa, possiamo gustarci Messiah, un gioco che ancora prima di uscire è stato oggetto delle critiche di molti, a causa di una trama e di una ambientazione un po' particolare.

## ANGELI, BEATI E MALEDETTI

Il protagonista del gioco è un piccolo cherubino di nome Bob (e io che credevo che tutti gli angeli avessero nomi importanti come Gabriele o Raffaele...), spedito da Dio sulla Terra per ripulirla dalla feccia che



**Una volta posseduto un personaggio, potrete utilizzare tutte le armi di cui dispone a vostro piacimento.**

l'ha infestata, in un futuro non particolarmente lontano dal nostro tempo. L'angioletto, contrariamente al protagonista di Requiem (lo sparatutto in 3D prodotto da 3DO), non è dotato di alcun potere di distruzione, né tanto meno di qualche arma: la sua unica capacità è quella della Possessione. Questa abilità, all'apparenza abbastanza insignificante, è invece più utile di quanto possa sembrare e, soprattutto, rende Messiah un gioco davvero originale e vario. Avvicinandovi con Bob ai vari personaggi e facendo attenzione a coglierli di spalle, potrete impossessarvi dei loro corpi, penetrandogli nell'anima, e controllarli quindi senza alcuna difficoltà. In questo

modo, utilizzando le persone come semplici involucri (non è tanto bello da dire, però è così!), avrete la possibilità di avanzare nell'avventura... Ma facciamo un esempio: a un certo punto, nel primo livello, vi troverete a possedere un poliziotto ma, per aprire una porta, è necessario il pass di un ricercatore; nessun problema: una volta incontratone uno, non dovrete far altro che passare da un corpo all'altro e il gioco è fatto.



**Bob sfrutta le sue ali per superare un punto particolarmente ostico e pericoloso.**



**Trovare un titolo sul genere di Messiah non è propriamente semplice, anche perché, come ampiamente detto, il concept è davvero originale. Se v'interessa vestire i panni di un altro angelo, date un'occhiata all'eccellente Requiem, mentre per un altro lavoro di David Perry e soci rispolverate il vecchio, e tutt'ora valido, MDK.**

Notare l'estremo dettaglio nella realizzazione di ogni locazione (ho fatto anche la rima... eh,eh,eh).



**ENTRARE, USCIRE, SCAPPARE**

Ovviamente la cosa non è sempre così facile, considerando anche la poca stima che scoprirete di godere tra gli altri personaggi; chiunque dovesse scorgervi nella vostra forma angelica, non esiterà a spararvi contro o a tentare di eliminarvi in qualunque modo. Cercate, quindi, di esporvi il meno possibile, saltando da un corpo all'altro molto velocemente o nei momenti in cui nessuno può notarvi. Il potere della Possessione permette quindi di nascondersi all'interno dei vari personaggi per celarsi alla vista degli altri, per usarli come armatura (in modo che si becchino i proiettili al posto vostro...) ma anche per sfruttarne le abilità e, soprattutto, l'arsenale. Visti i tempi che corrono, quasi tutti gli abitanti si aggirano armati fino ai denti; le armi sono una decina, tutte molto cattive e potenti, tra cui bazooka, fucili a pompa, mitragliatrici e seghe elettriche.

**PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE**

Uno dei punti di forza di Messiah è la presenza di moltissimi personaggi non giocanti (definizione piuttosto restrittiva, visto che è sufficiente possederli per renderli protagonisti, anche se per un breve periodo, dell'avventura), appartenenti a razze e ceti sociali molto differenti. In tutto ci sono 40 diverse categorie di abitanti: dagli scienziati ai poliziotti, dagli spacciatori alle prostitute e ai barboni. Comunque, qualsiasi essere sia dotato di un'energia vitale può essere posseduto, compresi i topi che incontrerete nelle fogne della città (bleah!). Questa caratteristica è stata il motivo principale di polemica nei confronti della Shiny, soprattutto da parte del mondo cattolico; effettivamente, l'immagine di un angelo che sfrutta le persone per i propri scopi,

gettandole come rifiuti quando non gli servono più, non è un concept particolarmente corretto dal punto di vista religioso... Ma è innegabile che sia davvero originale. Ricordiamoci comunque che si tratta pur sempre di un gioco. Se poi l'evidente aspetto controverso e provocatorio di Messiah diventa lo spunto per i soliti demagogici attacchi al mondo dei videogames, ritengo che la cosa migliore, per chi si ritiene offeso, sia ignorarlo o, al massimo, compatirlo. Scusate lo sfogo, ma certe cose proprio non mi vanno giù... Ma torniamo immediatamente a parlare di cose più interessanti, che è meglio!

**SPLENDIDA AMBIENTAZIONE**

La visuale di gioco è alle spalle del protagonista, come nella più classica avventura in terza persona, anche se con qualche variazione sul



**PRO** Ottima realizzazione tecnica. Grafica molto dettagliata. Animazioni fluide e molto credibili. Gestione delle inquadrature precisa e spettacolare.

L'atmosfera delle varie ambientazioni è una delle più realistiche e affascinanti che io ricordi. Gioco con una trama originale e coinvolgente. La possibilità di possedere tutti i personaggi presenti assicura una non linearità della trama che ha influssi molto positivi sulla longevità del prodotto (che è interamente in italiano).



**CONTRO** Sistema di controllo ostico e non sempre preciso. Notevole il livello di difficoltà generale.

Necessarie molte partite di pratica prima di riuscire a calarsi completamente nella meccanica di gioco... I giocatori meno esperti o pazienti potrebbero farsi sopraffare dalla frustrazione. L'argomento trattato non è certo dei più leggeri (si parla pur sempre di un angelo che sfrutta gli esseri umani, tra cui prostitute e spacciatori, sebbene per salvare la Terra dal male...) e potrebbe risultare fastidioso, se non addirittura offensivo, per qualcuno. Decisamente sconsigliabile ai minori (come da bollino ELSPA).

**KOMMENTO**

L'attesa è stata ripagata! Messiah è un gioco molto bello ma soprattutto coinvolgente e originale: girovagare alla ricerca di un corpo per il simpatico e cinico angioletto è davvero divertente, anche se molto impegnativo a causa dell'elevata difficoltà e di un sistema di controllo rivedibile. Alla Shiny sono riusciti a creare un mondo dettagliato, arricchito da un'atmosfera coinvolgente, grazie alla bontà della realizzazione grafica della squallida e lercia città, in cui le industrie e il metallo hanno avuto la meglio anche sull'umanità delle persone. Credo comunque che Messiah sia un prodotto che meriti molta attenzione, soprattutto da parte di coloro che sono un po' stufi degli sparattutto in soggettiva solo spara-spara...



Questo è un Behemoth, un mastodontico umanoide molto forte, reso ancora più pericoloso dalla potente armatura che indossa.

## ALCUNI PERSONAGGI



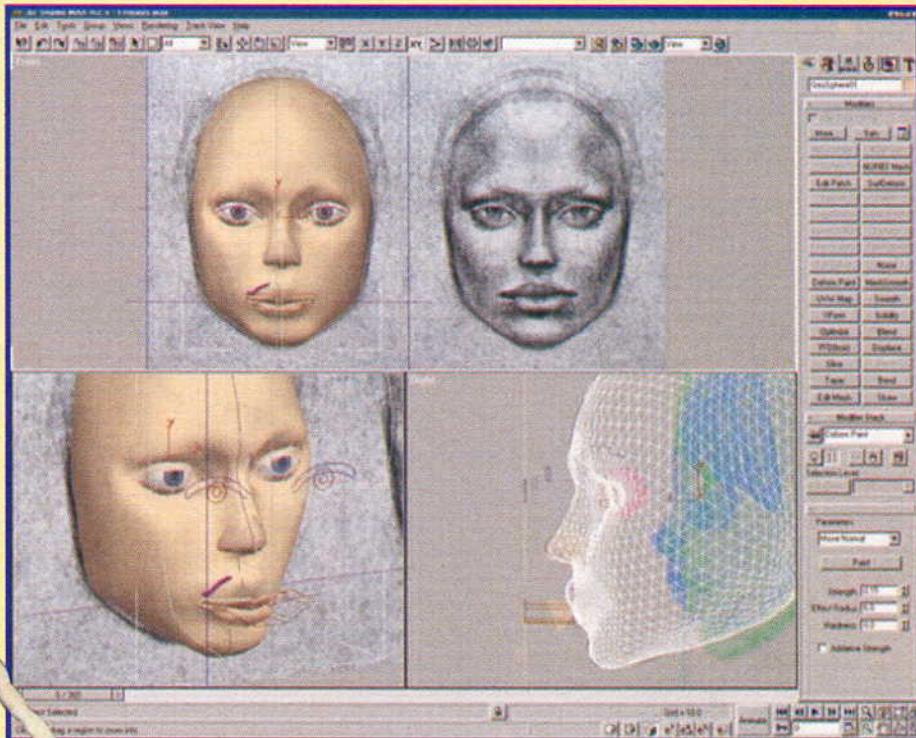
La cura messa nella realizzazione sia a livello grafico sia caratteriale dei vari personaggi presenti nel gioco è uno dei punti di forza dell'ultima fatica della Shiny. Questi soggetti appartengono a razze ed estrazioni sociali molto

differenti, e non tutti sono umani; un esempio è costituito dai Chots, sottospecie d'individui che vive nelle fogne cibandosi degli altri esseri viventi (una moderna evoluzione delle tribù

cannibali), che sono soliti attaccare di sorpresa. Citazione anche ai Behemoths, giganteschi umanoidi costituiti da uno scheletro in titanio rivestito da una pelle sintetica.

Ma anche il resto della popolazione è piuttosto lontana dal nostro concetto di

normalità, come dimostrano queste immagini... alcune decisamente 'forti'.



Questo è lo schema utilizzato dai programmatori per conferire ai volti dei personaggi un aspetto il più umano possibile.

tema. Utilizzando alcune armi, infatti, avrete la possibilità di colpire i nemici con estrema precisione, passando a una visuale in soggettiva, con tanto di mirino e zoom per avere la meglio sugli avversari senza esporsi troppo.

Uno degli aspetti che mi ha maggiormente impressionato di Messiah è la splendida ambientazione, all'interno della quale potrete muovervi sempre con estrema libertà: la futuristica città è stata strutturata su una serie di livelli sovrapposti, con complicati intrecci di strade, tubazioni e passerelle, in un tripudio di acciaio e gas di scarico; spesso vi sembrerà di rivivere le emozioni di alcuni dei più bei film di fantascienza (su tutti il bellissimo "Blade Runner").

Alla splendida atmosfera contribuisce senza dubbio la grafica, davvero ottimamente realizzata, particolareggiata e curata in ogni minimo dettaglio, che sprema a dovere la potenza dei più recenti chip acceleratori 3D. Oltre alla bellissima ricostruzione delle locazioni, l'aspetto visivo è ulteriormente arricchito da splendidi effetti di luce e, soprattutto, dall'utilizzo di una nuova tecnologia, denominata RT-DAT (sigla che sta per 'Real-Time Deformation and Tasellation'), che permette un livello di dettaglio raramente visto in

precedenza. Ottima anche la gestione delle inquadrature, che riescono sempre ad assicurare una perfetta visuale di gioco, mai ostruita da alcun elemento ambientale, in modo da permettere sempre di avere la situazione sotto controllo. Tutta questa cura riguarda anche i vari personaggi presenti, caratterizzati da un numero elevatissimo di poligoni e da un'incredibile fluidità di movimento, oltre che varietà di caratteristiche fisiche e comportamentali.

### QUEL GIORNO ARRIVERÀ...

Anche dal punto di vista sonoro il gioco è molto valido, grazie a effetti molto ben fatti, caratterizzati dalla prevalenza di suoni metallici, e da un parlato decisamente convincente (tradotto, tra l'altro, in un ottimo italiano). L'unica nota stonata, a mio avviso, è costituita dal sistema di controllo che risulta piuttosto

**Il piccolo Bob fa davvero tenerezza... Che poi sia cinico e non si faccia nessuno scrupolo a sfruttare la gente, è un altro discorso...**





DI RICCARDO MELILLO

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA



# QUAKE III ARENA

“Preparatevi a un'esperienza mai provata prima, preparatevi a rivedere le vostre convinzioni in termini di sparatutto in soggettiva, perché finalmente **QUAKE III ARENA** è uscito ed è pronto a dire la sua!!!”

**L**a lunga attesa di qualcosa spesso porta alla mitizzazione, soprattutto se quel qualcosa è l'ultimo capitolo di una serie di capolavori assoluti. Le aspettative rischiano così di essere più grandi della realtà stessa dei fatti. Fortunatamente, questo non è il nostro caso. **QUAKE III** si presenta come il migliore del suo genere, il titolo da cui trarre ispirazione (e motore grafico, peraltro già in licenza a ben più di una software house); insomma, il punto di riferimento.

### TEMPI CHE CORRONO

Già, i tempi corrono e la rete si allarga; ormai Internet ha un'enorme diffusione, soprattutto negli Stati Uniti, e la scelta di puntare su un gioco basato quasi unicamente sul multiplayer non è poi così assurda né fuoriluogo, anzi. Non è altro che il chiaro segno di un modo di vedere il settore dei videogiochi da una postazione privilegiata (qual è quella statunitense), in cui la velocità di Internet è



mediamente quattro o cinque volte quella del nostro paese (... e a meno di un terzo del prezzo). Questo naturalmente implica una serie di problemi per i giocatori residenti nel nostro Bel Paese, in cui la rete telematica sta cominciando da poco a espandersi e il gioco in multiplayer è una cosa ancora per pochi. Fortunatamente, le cose sembrano essere in evoluzione con la mai abbastanza lodata introduzione della formula 'Internet Gratis' per gli utenti alle prime armi e della tecnologia ADSL per gli internauti più esigenti e smaliziati. Su questo argomento ritorneremo comunque più avanti, dopo aver spiegato con precisione la struttura fondamentale del gioco.

### CARATTERISTICHE

Nonostante quanto sopra accennato, il gioco presenta sia la modalità multiplayer sia quella single player: vediamo ora di capire un po' in cosa consistono. Scordatevi a tal proposito l'impostazione classica degli

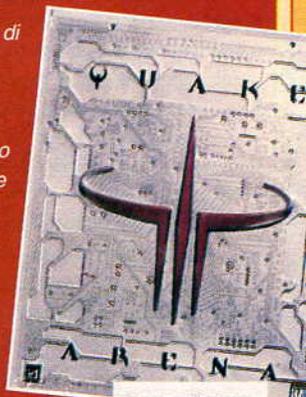
shooter in 3D, in cui il vostro alter ego digitale si muoveva all'interno di una trama, attraverso livelli sempre differenti.

Quake III si struttura come un torneo a più livelli di difficoltà, giocato in vere e proprie arene (cioè in mappe chiuse), in cui dovrete affrontare uno svariato numero di avversari artificiali (i BOT). Il gioco è infatti diviso in



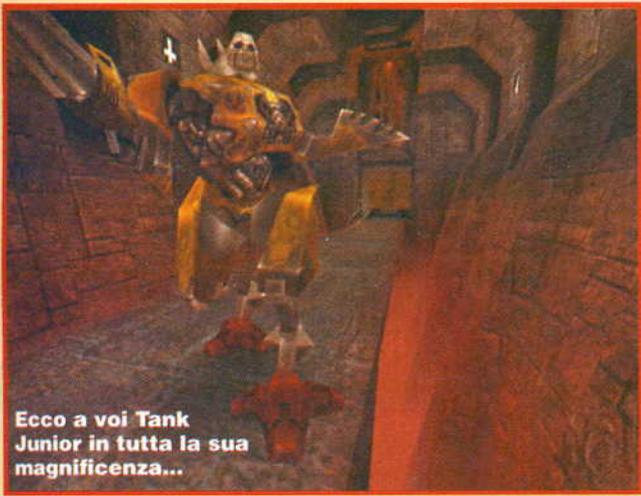
## SONO ARRIVATO UNO

È mezzanotte (non è vero, sono le undici e mezza ma mezzanotte fa più figo...). Tira un vento insidioso per le strade illuminate di Manhattan. Filo come un'ombra lungo il vasto marciapiede occidentale di Broadway. Passo indifferente alle tentazioni degli spettacoli in topless di Showgirls, scanso i venditori di (Ta)Rolex a venti dollari a pezzo. Ho fretta. Sono in missione per conto della Kompagnia. Ho poco tempo. L'aereo domani parte, dopodomani si scaldano le rotative della stampa e devo riportare in patria il prezioso reperto. Entro nel megastore. Individuo la montagna grigio-metalizzata, appena sfornata. Mimetizzato tra orde di 'geeks' conquisto il prezioso pacchetto. Cedo sei biglietti da dieci a un annoiato cassiere. Tanti soldi per un uomo solo, una bazzecola per l'umanità (i nostri lettori). Sguscio fuori. Le tenebre avvolgono la metropoli. Mi avvio verso casa per stradine secondarie. Ho fretta. Controllo di non essere seguito da Sarge. Sento i suoi passi, il suo respiro e l'odore del suo sigaro emanato dalla scatola. Controllo il respiro e i battiti. Accelerati. Trovo rifugio nella stanza. Strappo l'involucro. Libero la bestia. Maledizione. Il laptop non ha i cavalli necessari per domare la furia e la potenza del gioco. Lo adagio in valigia. Domani in redazione, jet lag o non jet lag, gli facciamo la festa. Una telefonata a Milano. Missione compiuta. Quake 3 Arena (versione originale, primo giorno di emissione) è in arrivo...



Un bello scatto del sottoscritto...





Ecco a voi Tank Junior in tutta la sua magnificenza...

come se avesse studiato i miei movimenti fino a quel momento. Risultato finale: 10 a 9 per lui! E ancora: se vi intromettete in uno scontro a due, state attenti ai razzi che entrambi i contendenti vi lanceranno sulla testa. Poi, se attaccati da più lati, i BOT cercheranno prima di rispondere al fuoco, scappando poi se messi in difficoltà. I BOT, oltretutto, tendono anche a rispondere verbalmente: vi capiterà più di una volta di essere insultati o derisi durante uno specifico scontro...

sei livelli, più uno introduttivo, ognuno dei quali (ultimo escluso) è composto da quattro differenti arene, per un totale di 26 mappe con ambientazione, armi e nemici differenti. Per poter passare al livello successivo è necessario completare e vincere tutti e quattro gli scontri, siano essi dei duelli uno contro uno, che dei deathmatch (duelli fra tre o più avversari, in tutti contro tutti). Oltre a questo, è possibile regolare il livello di difficoltà su cinque livelli: dal più facile e accessibile 'I can win' (posso vincere) fino all'ultimo e terribile 'Nightmare!'. Nel gioco sono poi presenti quattro modalità di partita: il deathmatch classico, il deathmatch a squadra, il CTF (Capture The Flag) e il duello uno contro uno. La longevità del gioco in single player è stata affidata alla programmazione e all'intelligenza degli avversari artificiali, che riusciranno ad 'adattarsi' al vostro livello di abilità.

**QUESTIONE DI BOT**

Andiamo con ordine: nel gioco sono presenti ben 42 BOT o avversari artificiali che dir si voglia, ognuno dei quali dotato di un modello tridimensionale e una skin differenti, ma soprattutto con delle caratteristiche di gioco differenti. Per caratteristiche intendo i livelli di aggressività, velocità, precisione e pericolosità nello sparare, in sostanza i parametri che ne determinano il livello di abilità. Tuttavia, un BOT non deve risultare un'invincibile macchina da guerra, ma ha lo scopo di simulare il più possibile il comportamento di un giocatore umano, e cioè rispondere ai differenti stimoli e minacce in maniera adeguata, oltre che avere un 'carattere' proprio. Cosa non facile, questa, da realizzare. I primi BOT (mi riferisco per esempio agli 'Omicron' di Quake), infatti, erano dei macellai: delle macchine programmate per uccidere in maniera sistematica e praticamente insuperabile. Il lavoro svolto dai programmatori della iD a tal proposito è stato veramente grandioso: le risposte dell'Intelligenza Artificiale sono ottime, come ottima è la calibrazione del livello di difficoltà. I BOT si muovono con coerenza, e per coerenza intendo effettuando 'Strafe' sempre e comunque. Inoltre, non venendovi addosso in linea retta, rispondono al modo di giocare del loro avversario, soprattutto in modalità Duel. Vi faccio un esempio pratico: a livello Nightmare! Sarge, uno dei BOT, sul sei a zero per me si è 'incazzato' terribilmente e ha cominciato ad 'anticipare' le mie mosse,



**... CAPISCI DI INTERNET?**

Quake III, ovviamente, esprime il meglio di sé nelle sessioni multiplayer, e questo è ovvio: è meglio combattere contro dei robot, per quanto bene 'imitino' un uomo, o con un uomo in carne e ossa? La risposta viene da sé, come vien da sé la triste realtà del nostro Paese in termini di rete. E proprio questo aspetto, probabilmente, limiterà parzialmente la diffusione di questo capolavoro in Italia. A parte questo, Quake III gira benissimo sia in rete locale che in Internet. In particolare,

**MEDAGLIE**

A seconda di come vi comporterete sul campo, potrete ricevere delle medaglie che verranno accompagnate durante il gioco da una splendida voce sullo stile Mortal Kombat.

-  **EXCELLENT:** dovete fare almeno due frag in due secondi!
-  **IMPRESSIVE:** dovete andare a segno due volte consecutivamente con il railgun.
-  **FRAGS:** ogni volta che raggiungete 100 frag!
-  **ACCURACY:** la vostra percentuale di tiro deve superare il 50%.
-  **GAUNTLET:** l'umiliazione di uccidere qualcuno con il maglio!
-  **PERFECT:** in Italia si direbbe "cappotto"; dovete vincere senza mai farvi ammazzare, e non è cosa da poco...

**Di sparattutto in soggettiva ce ne sono ormai veramente tanti, potremmo citare Half-Life, Unreal, Shogo, Turok... Ma come QUAKE c'è solo QUAKE!!!**



Gli effetti di trasparenza e luminosità dell'acqua rasentano il fotorealismo.

100 € 95 50 8 0 0

## ARMI E ALTRE AMENITÀ

Vorrei, prima di presentare nel dettaglio quello di cui avrete bisogno nelle arene, spendere qualche parola sulla scelta e sul bilanciamento delle varie armi. Giocando a Quake III Arena, tutto quello che riguarda la scelta delle armi a disposizione diviene una componente fondamentale del gioco stesso, ricalcando la filosofia cara alla ID Software, che prevede un puro e semplice massacro, senza complicazioni particolari. Ogni singola arma sembra ricalcare fedelmente questa teoria: il cambio tra l'una e l'altra è estremamente rapido, non ci sono modalità di fuoco alternative, e sono solo nove. Sembrerebbe un controsenso sottolineare tali aspetti, soprattutto considerando che le tendenze attuali sono radicalmente opposte; ma come ho già detto, nell'arena non dovete tanto pensare quanto agire d'istinto. Non dovete mai fermarvi, ma correre e sparare come non avete mai fatto prima d'ora....

### ARMI

**Maglio:** arma da corpo a corpo, non consuma munizioni e fa un discreto danno.

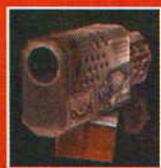


**Mitragliatrice:** è l'arma di partenza; non è niente di particolare, ma è molto meglio della pistolina di Quake II.

**Shotgun:** ancora più potente e letale del vecchio super shotgun, soprattutto da distanze ravvicinate.



**Plasma gun:** diretto successore del vecchio Hyperblaster, sia per ritmo di fuoco che per i danni inflitti.



**Lanciagranate:** questo lanciagranate conserva intatto il numero di danni che può infliggere rispetto a Quake 2, ma si direbbe sia stato aumentato il ritmo di fuoco...

**Lanciarazzi:** il design è cambiato e decisamente migliorato: comunque, rimane il caro vecchio letale compagno di tanti massacri....



**Lightning gun:** un graditissimo ritorno dal primo glorioso Quake: il Thunderbolt; per chi non lo conoscesse, altri non è che un potente

'cannone' sparafulmini.

**Rail gun:** l'arma del cecchino per eccellenza: un dardo radioattivo viene accelerato attraverso un campo elettromagnetico e guidato da un binario (rail, appunto). La potenza rispetto a Quake 2 è stata leggermente diminuita.



**BFG 10K:** direttamente da DOOM, il Big Fucking Gun 10.000 è stato trasformato in un'arma completamente diversa:

spara ora delle veloci e letali scariche di energia e non più la lenta palla verde che poi esplose.

### ARMATURE

**Frammenti:** ognuno di questi frammenti alza il livello di armatura di cinque punti, fino a un massimo di 100.



**Armatura da combattimento:** l'armatura "gialla" da 50 punti.



**Armatura pesante:** la "rossa": ben 100 punti.

### SALUTE

**Verde:** ognuno vi guarirà 5 punti, anche oltre il massimo (100).



**Giallo:** dà 25 punti di energia, ma non supera mai i 100.



**Oro:** come il giallo, solo che ne dà 50.



### POWER-UP

I power-up sono oggetti molto potenti dalla durata limitata.



**Armatura da battaglia:** protegge chi la indossa da lava, acido, annegamento e il danno opera di armi quali lanciagranate o lanciarazzi.



**Volò:** è un dispositivo antigravitazionale che vi permette di volare con sforzi minimi.



**Velocità:** vi consente di correre più velocemente, ma soprattutto anche di sparare più velocemente.



**Megasalute:** il famoso "cento" di vita, vi dà per l'appunto 100 punti, anche sopra il vostro massimale.



**Quad:** un letale quadruplicatore del danno...



**Rigenerazione:** riporta la vostra energia vitale al massimo, e poi fino a 200.



**Teletrasporto personale:** quando lo attivate verrete teletrasportati in un punto a caso della mappa... e che la fortuna vi assista!



Questa bocca mobile sul soffitto ha dell'inquietante...

in Internet, a parità di rete, avrete molti meno problemi e un ping sensibilmente più basso rispetto a Quake II, proprio perché in questi ultimi due anni il lavoro di sviluppo di Carmack e soci si è orientato verso l'ottimizzazione del gioco in rete. Raramente avrete problemi di fastidiosi fermo-immagine o rallentamenti tipo il moviolone di Biscardi, e non sarà quasi mai un problema trovare un server ricco di avversari umani. È un'esperienza da provare: un deathmatch ben popolato è qualcosa di veramente spassoso, ve lo posso garantire!!!

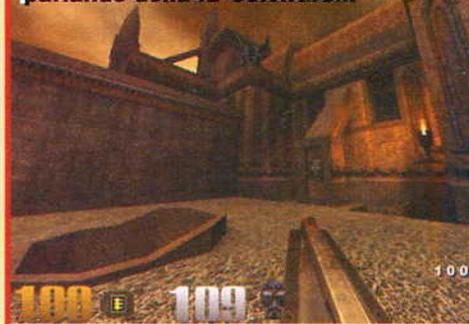
### IMPATTO

Come avrete notato dalle immagini pubblicate, la grafica è ai massimi livelli. La ID ci ha sempre abituati al meglio, e anche questa volta non siamo stati delusi. Il motore grafico è completamente nuovo, e tra le innovazioni migliori ricordiamo, per la felicità del vostro processore, il

supporto per le superfici curve. Sia nelle mappe che nei modelli tridimensionali delle armi e dei power-up, potrete infatti notare l'utilizzo delle famigerate "curve di Bézier": l'effetto scenografico è realmente impressionante! Oltre a questo, quello che colpisce maggiormente è senza dubbio l'atmosfera, soprattutto nella mappe più horror: le pareti coperte di teschi fiammeggianti, bocche enormi e deformi, strane strutture biologiche in continuo movimento... assolutamente

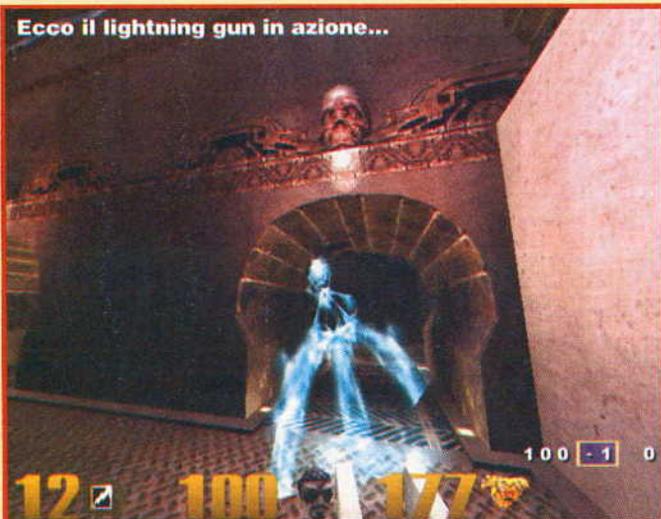


Le strutture sono ottimamente realizzate... D'altra parte stiamo parlando della ID Software...



fantastico! Contribuisce inoltre a lasciare a bocca aperta la straordinaria grafica che sfrutta in maniera efficacissima la profondità di colore a 32-bit, le luci dinamiche, la qualità e il dettaglio delle texture, nonché l'altissimo numero di poligoni utilizzato per riprodurre in dettaglio i vari contendenti. In caso di computer non troppo veloci, consiglio di ridurre prima la qualità delle texture, e di abbassare il dettaglio del cielo poi, effetti che in molti casi possono pesare non poco. Inoltre, è possibile anche fare in

Ecco il lightning gun in azione...



modo di visualizzare le armi come delle semplici icone, così da ridurre il numero di calcoli necessari per processare i modelli tridimensionali. La colonna sonora, infine, è ben realizzata e molto d'atmosfera. Anche gli effetti sonori, soprattutto quelli relativi alle armi, sono ottimi.

**FACCIAMO QUALCHE PARAGONE...**

Quando esce un sequel, è doveroso fare almeno qualche riferimento ai capitoli precedenti. La prima cosa che salta all'occhio è l'ambientazione, che si divide tra un horror gotico che ricorda Quake e un fantascientifico-tecnologico più simile a Quake II. Quello che di radicalmente diverso c'è rispetto a Quake II è però lo stile di gioco: per prima cosa i movimenti del personaggio sono più veloci e "fluidi", quasi che il corpo durante la corsa incontrasse meno attrito; in secondo luogo, il cambio di arma è decisamente più veloce, come più veloce è il ritmo di fuoco che potrete sostenere. La sensazione che si ha giocando a Quake III Arena è che uno dei punti focali dello sviluppo sia stata la semplicità: come ho già avuto modo di dire riguardo alle armi, la grande forza di questo titolo sta proprio nella grandiosa semplicità del modo in cui il Deathmatch è stato concepito. Questo non vuole né ridurre i meriti dei programmatori della iD, anzi; né negare al giocatore la possibilità di usare strategie efficaci e complesse. Proprio il fatto di non essere distratti da nulla, se non dallo scontro con gli avversari, stimola enormemente a giocare d'anticipo, a cercare di conoscere a memoria le mappe per potersi muovere con la maggior efficienza possibile, arrivando a intuire da un semplice rumore dove possa trovarsi il nemico. Col tempo, anche chi non ha consumato le proprie uggiose giornate con gli Eraser (forse il più famoso BOT per Quake II) imparerà, grazie al torneo in single player, numerose mosse (Rocket Jump per primo) utilissime per lo scontro contro altri avversari umani... Doverosi sono anche i paragoni con il diretto concorrente,

Unreal Tournament. Quello che posso dire è che il titolo della GT Interactive, per quanto rimanga un titolo più che valido, non riesce a competere con il 'figlio di Carmack', e per più di un motivo. La prima cosa è senza ombra di dubbio la giocabilità, non c'è assolutamente paragone; la seconda riguarda le mappe: i level designer della iD rimangono imbattuti. Anche per quanto riguarda gli stessi BOT avrei qualche critica da avanzare a UT: dico solo che è già uscita una patch per 'migliorarne' l'intelligenza artificiale...

**CONCLUSIONI**

Tirando le somme, ci accorgiamo di avere in mano un gran titolo, che farà la felicità degli amanti degli sparattutto fine a se stessi, senza bisogno di trama o di troppi tasti e puzzle da risolvere. Qui siete soli con la vostra arma e dovete cavarvevala contro gente come voi, nella vostra stessa identica situazione: non fermatevi troppo a riflettere sul da farsi, ma 'fraggate' qualsiasi cosa si muova! Che la sfida abbia inizio, dunque. Sia che giochiate in single-player, sia che giochiate in multiplayer, non avrete di che lamentarvi. Novizi o esperti che siate, non avrete problemi a trovare degli avversari alla vostra portata... Preparatevi a un gioco come non ne avete mai visti prima: preparatevi al massacro!!!!!! **K**

**Un faccia a faccia simile non può che concludersi veramente male, considerando che entrambi abbiamo in mano un lanciarazzi...**



**PRO** Grafica all'avanguardia; un motore grafico che farà scuola; impeccabile sotto ogni aspetto. Curva di apprendimento ben calibrata: vi permetterà di imparare passo passo dal confronto coi BOT. Giocabilità altissima e tanto, tanto divertimento adrenalinico.



**CONTRO** Con tutti i dettagli al massimo può essere pesante per un PC di fascia media. Nessun problema se avete un PIII e una scheda 3D muscolosa. Non permette di giocare alcuna storia.

**KOMMENTO** Un capolavoro! Riesce a coinvolgere in maniera impensabile, non solo in multiplayer. Per quanto riguarda il discorso multiplayer relativo all'Italia e alla sua arretratezza telematica, per giocare con soddisfazione a Quake III è categoricamente obbligatorio un collegamento ISDN o una linea a 56K molto buona. Un motore grafico che diviene il nuovo punto di riferimento, unito a semplicità, frenesia e massima giocabilità. In definitiva, è l'essenza stessa del deathmatch: punto e basta. Peccato solo che manchi una bella storia da giocare...

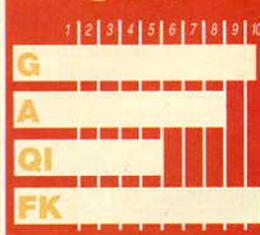
**QUAKE III ARENA**

**Genere:** Sparattutto in soggettiva  
**Casa:** Activision  
**Sviluppatore:** iD Software

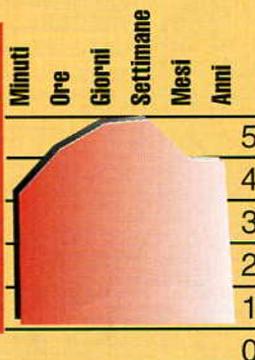
**PC CD-ROM**

Per potervi massacrare saltellando qua e là, avete bisogno come minimo di un **P200 MMX, 32 MB di RAM, 500 MB sul vostro Hard Disk e una scheda acceleratrice potente. Sarebbe comunque consigliabile avere un PII 300 e 64 MB di RAM, soprattutto se volete andare a risoluzioni alte.**

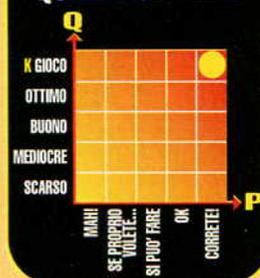
**K VOTO**  
**971**



**CURVA D'INTERESSE**



**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**





DI ALFREDO DELMONACO

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

# HALF-LIFE OPPOSING FORCE



“ Siamo qui per rimettere a posto tutto il casino scoppiato nello stabilimento di Black Mesa. Avete poco più di due ore per sistemare tutti gli scienziati e chiunque abbia visto, ma soprattutto voglio il dott. Freeman, vivo o morto...”



Sebbene il tutto si svolga nello stabilimento, le locazioni sono molto diverse dal primo episodio.

## RIASSUNTO DELLA PUNTATA PRECEDENTE



Opposing Force non è un gioco totalmente nuovo, ma un add-on. Gli add-on (o anche Expansion pack) sono delle 'integrazioni' al gioco originale con missioni aggiuntive, variazioni e/o update, che necessitano del gioco vero e proprio per poter comunque girare. In questo caso, per usufruire di Opposing Force dovremo possedere già il CD originale di Half-Life. Nel primo episodio veniva narrato come un esperimento fisico-nucleare andato storto avesse creato un ponte spazio-temporale fra la Terra e un pianeta alieno, e di come gli abitanti di questo avessero invaso lo stabilimento Black Mesa. Nei panni di uno degli scienziati, Gordon Freeman, dovevamo salvare la pellaccia facendoci strada fra gli alieni, i pericoli naturali e non dello stabilimento, oltre alle Forze Armate decise a tutto pur di tapparci la bocca.

Votato come miglior gioco del 1998 da oltre cinquanta testate del settore, è uno sparatutto in soggettiva con grafica mozzafiato, una trama avvincente, una spaventosa interazione con i personaggi del gioco e un numero incredibile di copie vendute. Se a tutto questo aggiungete che un nugolo di persone si ritrova a giocarlo in multiplayer su Internet o via LAN, avrete ottenuto Half-Life. Le gesta dello scienziato Freeman hanno fatto il giro del mondo, rendendo comprensibile tutto la febbre che ruota attorno a Opposing Force. Chi si aspetta Half-Life 2 rimarrà però deluso, poiché Opposing Force è un disco di espansione, utilizzabile solo ed esclusivamente se possedete già l'argenteo di Half-Life.

### SOLDATO SHEPHARD A RAPPORTO

Questa volta impersonificheremo Andrew Shephard, caporale dei Marines, mandato in missione per eliminare

Freeman e accertarsi dell'entità dell'incidente allo stabilimento Black Mesa. La sua storia viaggerà parallelamente a quella dello scienziato, incrociandosi alla sua durante il corso dell'avventura. Naturalmente, sebbene le ambientazioni siano le stesse, il percorso sarà differente da quello del precedente episodio, dando un senso di cambiamento non indifferente.

Le parecchie novità introdotte a livello di struttura di gioco (riportate ampiamente nella preview del numero scorso) lo diversificheranno ancor di più, facendo di Opposing Force un prodotto simile, ma allo stesso tempo nuovo, rispetto Half-Life. Le prime novità non tarderanno a manifestarsi, dato che Andrew è un personaggio totalmente diverso da Freeman, e come tale possiederà un diverso arsenale. Già come armi di default potremo contare su una chiave inglese al posto del vecchio (ma sempre valido) piede di porco, e poi avremo uno splendido coltello, una



Questi mostri sono di un'aggressività paurosa. Vi rincorreranno lanciandovi pezzi di materiale radioattivo.



Il riferimento primario, per ovvi motivi, rimane sempre Half-Life. Non penso abbiate bisogno di altri termini di paragone (a parte Quake III), dato che il capolavoro Sierra è la punta di diamante del genere.

## PIÙ SIAMO E MEGLIO È

Dedicato a chi, come me, ha deciso che dormire è una cosa superflua e passa le notti a giocare in multiplayer. I programmatori hanno dato grossa rilevanza al gioco in rete (sia LAN sia Internet), aggiungendo livelli nuovi ai già

numerosi presenti in Team Fortress. In più, hanno 'rivisitato' quelli vecchi inserendo, giustamente, le nuove armi e modificando alcune locazioni.



È stata inserita, inoltre, la patch per potersi collegare direttamente al WON (World Opponent Network), che permetterà di raggiungere tramite Internet i server di tutto il mondo in pochi

bellissima lama 'alla Rambo' di grande utilità, soprattutto se si è a corto di munizioni. Nel corso del gioco le nuove armi faranno capolino, lasciandovi basiti per la loro spettacolarità. Altra bella novità è rappresentata dai nuovi alieni e dall'ottimizzazione della loro intelligenza artificiale (IA). Se nel primo gioco un senso di schifo e ribrezzo vi attanagliava quando incontravate un mostro nuovo, nel secondo questa caratteristica è raddoppiata. Inoltre, gli alieni sono ancora più intelligenti, scappando quando in inferiorità numerica e tendendo imboscate non appena ne avranno la possibilità. Questo, naturalmente, obbligherà il giocatore a un approccio più cauto e ponderato rispetto al primo episodio. Da segnalare, inoltre, che è stato reso più elaborato il sistema di interazione con i personaggi del gioco. Mentre nel primo episodio capitava di dover interagire con un omino per farsi aprire porte o passaggi, in Opposing Force la cosa è un tantino più complessa. A volte vi troverete a comandare veri e propri gruppi di persone, ognuno con la propria funzione che vi permetterà di risolvere alcune situazioni. La perdita di uno di questi membri fondamentali comporterà l'immediata cessazione della partita



**Quello è Freeman. Non tentate di seguirlo, per amor del cielo!!!**

corrente e la ripartenza dall'ultimo salvataggio effettuato. Tutto questo vi costringerà ad avere un buon approccio strategico per proteggere in qualche modo i personaggi che vi potrebbero essere utili in futuro.

### L'OTTIMIZZAZIONE DI UN CAPOLAVORO

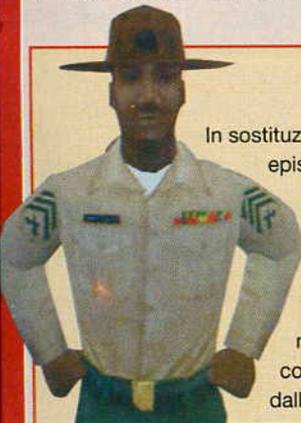
Rispetto ad Half-Life sono stati fatti dei passi avanti anche dal punto di vista della realizzazione tecnica. Nonostante Opposing Force utilizzi lo stesso motore grafico, infatti, lo scrolling è leggermente più veloce, soprattutto se utilizzerete gli appositi driver aggiornati. In generale la grafica è rimasta della stessa qualità, ma i paesaggi sono stati ricostruiti ex-novo, sempre sullo stesso stile, garantendo un senso di continuità ma, nel contempo, di novità. Il sonoro si assesta su ottimi livelli, dando il meglio di sé (naturalmente) con una Soundblaster Live!. I dialoghi sono curatissimi e i mostri emettono versi sempre più orripilanti. Per quanto riguarda la giocabilità, siamo ai massimi livelli. Sfruttando le ottime atmosfere di gioco e la trama coinvolgente, muoversi fra i livelli di Opposing Force sarà un'esperienza unica che vi legherà alla sedia e vi coinvolgerà costantemente.



**Questo poveretto chiede disperatamente aiuto. Già sa che a breve verrà scaraventato oltre la vetrata.**

## UFFICIALE O GENTILUOMO??

In sostituzione della pur valida sezione di addestramento del primo episodio, Opposing Force prevede una modalità training in pieno stile militare (caratteristica voluta dai programmatori) che permetterà di prendere confidenza (e/o affinare la conoscenza) con le armi di questo Expansion pack. Molto carina l'ambientazione, che vi immergerà in un corso di addestramento degno di un marine in caserma, con tutti gli annessi e connessi, comprensivi di sergente di colore che vi urlerà dietro dall'inizio alla fine del corso...



**PRO** Giocabilità mostruosa, trama avvincente, ottima realizzazione tecnica, sonoro all'altezza delle migliori produzioni. Grossa attenzione al gioco in multiplayer.

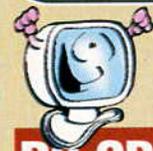


**CONTRO** Pochi miglioramenti grafici, stesso motore di gioco.

**KOMMENTO** Altro tiro, altro centro!! La Sierra ha sfruttato egregiamente quanto di buono creato con il precedente episodio, sapendo rinnovarsi quel tanto che basta per creare un altro sparattutto in 3D giocabile, bello a vedersi ed elettrizzante come pochi. Grande l'idea della storia parallela, che in alcuni punti combacia in maniera esaltante con quella di Freeman. Chi ha finito Half-Life deve assolutamente comperare questo add-on. Per quelli che non ne hanno mai sentito parlare, questa è un'occasione validissima per accostarsi al genere e tastare con mano il miglior sparattutto in soggettiva mai uscito.

Ci saranno punti in cui l'adrenalina salirà a mille, mentre in altri, per cavarvela, dovrete usare anche la materia grigia. Il tutto bilanciato in maniera perfetta e condito da una realizzazione tecnica superata solo dal fatto che Quake III è uscito neanche ventiquattrore fa... **K**

## HALF-LIFE OPPOSING FORCE



**Genere:** Sparattutto in prima persona  
**Casa:** Sierra  
**Sviluppatore:** Gearbox

### PC CD-ROM

**L'equipaggiamento essenziale di ogni buon soldato deve essere: Pentium 200 MMX, 64 MB di RAM, un CD ad almeno 12x, 125 MB su disco fisso e (non indispensabile ma caldissimamente consigliata) una 3D card a scelta. Indispensabile il CD originale di Half-Life.**

**K VOTO**  
**946**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

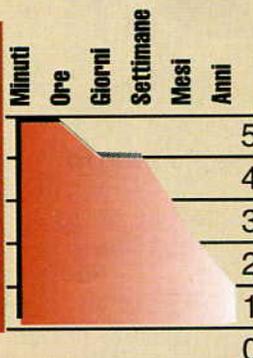
**G**

**A**

**QI**

**FK**

### CURVA D'INTERESSE



### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



DI ALFREDO DELMONACO

AVVENTURA 3D

# BLOOD OF THE SACRED GABRIEL KNIGHT BLOOD OF THE DAMNED

“ Il biondo investigatore alla Martin Mystère raggiunge la sua terza avventura. Dopo la magia nera del primo e i lupi mannari del secondo, questa volta Gabriel Knight se la deve vedere proprio con i vampiri... ”

**D**opo anticipazioni, pettegolezzi, indiscrezioni e foto trafugate, il terzo episodio di Gabriel Knight vede finalmente la luce. Per i fan della serie questo è un avvenimento da non perdere, dato che, fra le altre cose, quest'ultimo episodio promette di essere di gran lunga il migliore. Per quelli che abbiano sentito il nome di Gabriel Knight per la prima volta, invece, possiamo dire che le sue avventure fanno parte della storia dei videogiochi per PC e che rappresentano un genere in cui, rispetto all'azione pura, si predilige uno svolgimento ragionato ed esplorativo. Tali infatti sono le caratteristiche delle avventure "punta e clicca", in cui dovremo interagire con ogni singolo dettaglio che si porrà sullo schermo muovendo la freccina del mouse e risolvendo situazioni ed enigmi. Naturalmente il tutto sarà "incastonato" in una trama dai risvolti particolari e, perché no, ricca di colpi di scena.

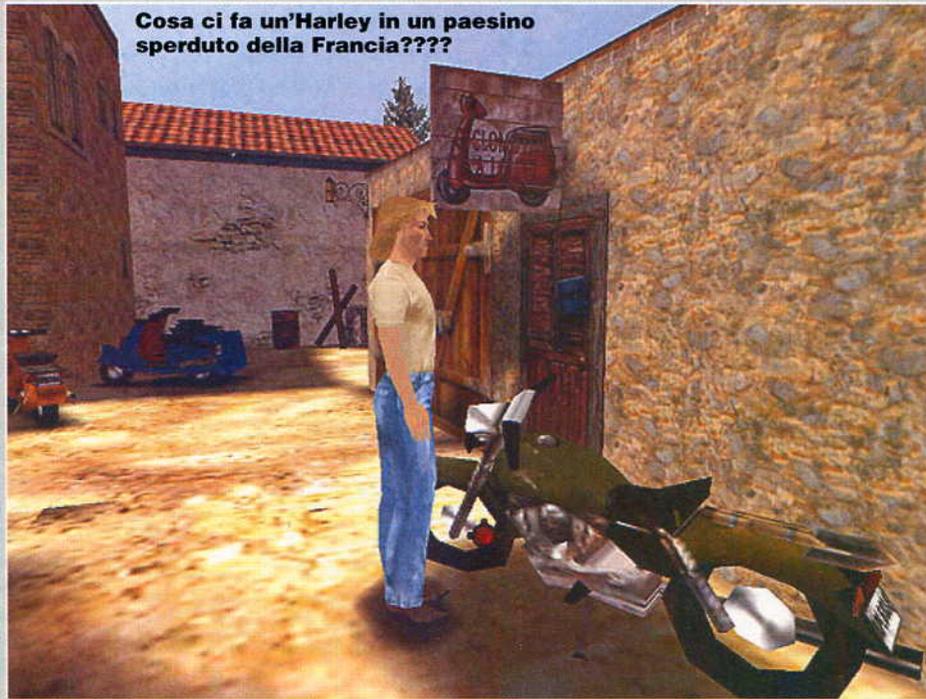
## L'ANTEFATTO

Il motivo per il quale Gabriel Knight e (successivamente) la sua compagna Grace sono nel villaggio francese di Rennes le Chateau è presto spiegato. Uno dei nobili di maggior importanza della zona, il Principe James, è seriamente preoccupato per le sorti del figlio appena nato. Una specie di maledizione, infatti, colpisce da decenni il primogenito della famiglia. Una setta di vampiri sembra che usi tali primogeniti per dei sacrifici umani. A questo scopo, il Principe James invita appunto Gabriel, ben conscio delle sue capacità di investigare il

Facciamo conoscenza col cacciatore di tesori australiano John Wilkes.



## Cosa ci fa un'Harley in un paesino sperduto della Francia????



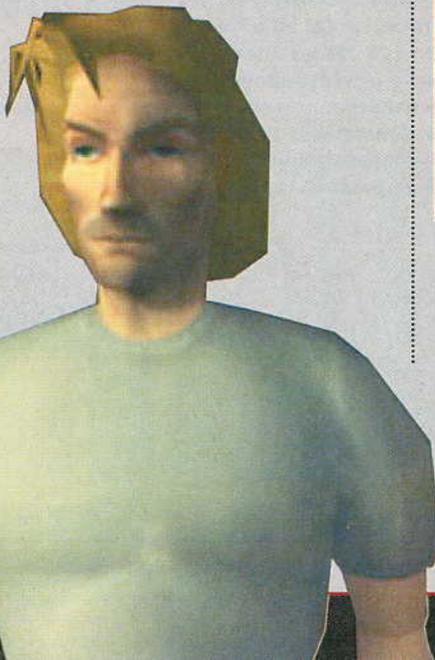
soprannaturale e convinto che la sua presenza possa in qualche modo evitare il peggio. Che qualcosa effettivamente aleggi nell'aria, Gabriel lo potrà confermare subito dopo la prima notte di soggiorno nel paesino francese. Infatti con il favore delle tenebre il piccolo viene rapito. Pur con tutta la sua esperienza decennale, il nostro Gabriele non riesce a vedere o a inseguire i rapitori. Gli toccherà quindi cominciare da zero, iniziando a esplorare proprio il paesino del sud della Francia in cerca d'indizi che portino alla verità.

## ENIGMI E DINTORNI.

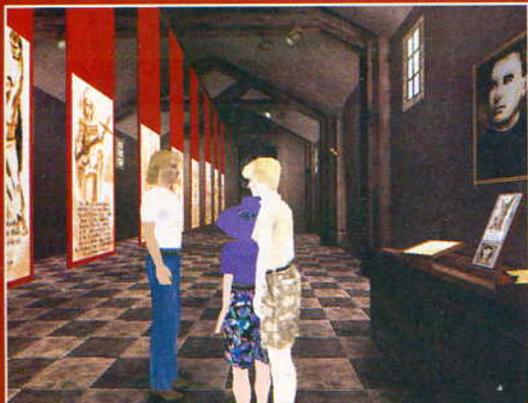
Come già accennato precedentemente, lo svolgimento del gioco non è affidato ad azioni di forza e/o sparatorie varie, ma all'esplorazione e al calmo ragionamento sugli indizi raccolti. Le locazioni presenti nel gioco vanno esplorate approfonditamente, in modo da non lasciarsi sfuggire oggetti o informazioni che potrebbero poi rivelarsi fondamentali nel corso dell'avventura. A tal proposito premetto che i dialoghi con gli altri personaggi del gioco avranno un'importanza a dir poco



GRANDIOSO



## UNA TELECAMERA PERSONALIZZATA



Quante volte durante un gioco ci siamo lamentati del fatto che la telecamera virtuale non inquadrava quello che necessitavamo di vedere??? O quante volte ci è capitato che uno dei personaggi si piazzasse proprio davanti all'obiettivo di ripresa ostruendoci la visuale?? Un miliardo di volte, minimo. Per ovviare a questo annoso problema i programmatori della Sierra hanno pensato bene di creare un tipo di telecamera virtuale molto particolare, che prevede la massima libertà d'uso per l'utente. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, infatti, entreremo in modalità "Free Camera". Muovendo avanti, indietro, su o giù, sposteremo un ipotetico cameraman, in modo da osservare (e studiare) la locazione in cui siamo, da varie prospettive. Questo ingegnoso sistema, è stato realizzato proprio per evitare i "punti ciechi" durante lo svolgimento del gioco.

In primo piano la bella Grace, nostra fidanzata sin dal primo episodio della serie.



fondamentale per la risoluzione di alcuni enigmi. Lo scambio d'informazioni servirà infatti ad acquisirne sempre di nuove, rendendo i dialoghi freschi e mai prolissi. Soprattutto all'inizio sarà indispensabile fare l'approfondita conoscenza di tutte le persone presenti. Questo per apprendere più notizie possibili sulla storia del paesino francese. Per poter avanzare nel gioco l'utente sarà costantemente messo alla prova dagli innumerevoli enigmi da risolvere. Questi, sebbene alcuni siano particolarmente difficili, non saranno mai proibitivi, avendo il



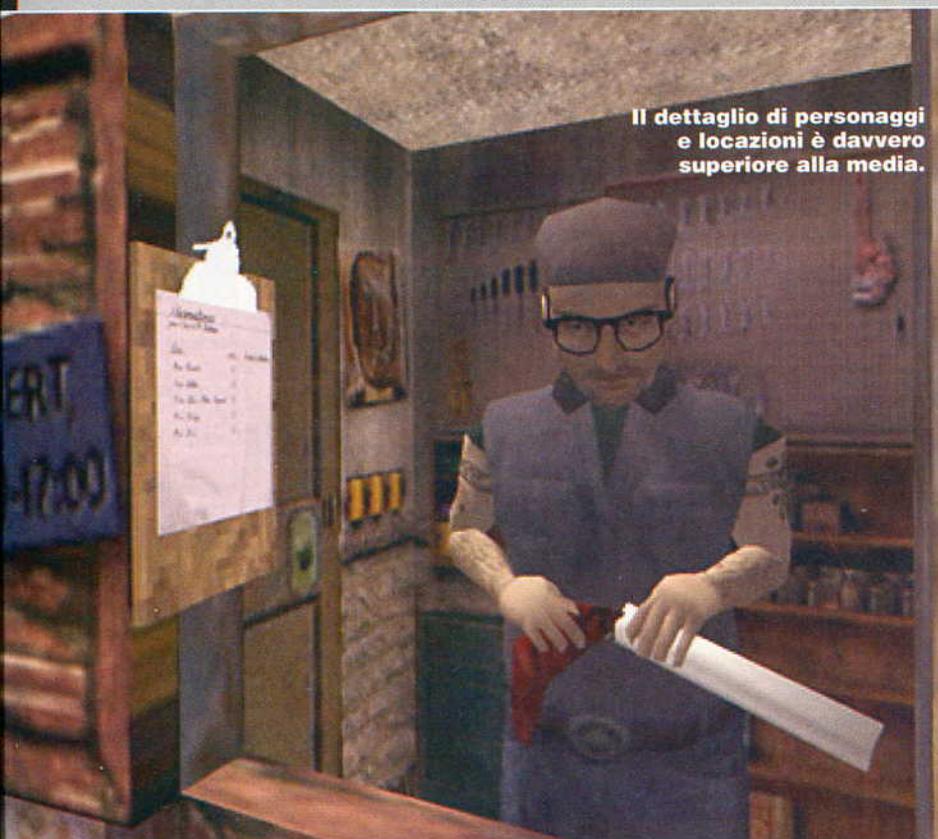
**Durante lo svolgimento del gioco, anche Gabriel dovrà trovare il tempo per mangiare e bere.**

grande merito di tenervi incollato al video in logici ragionamenti. A tal proposito, un buon uso dell'inventario sarà basilare per il perfetto utilizzo degli oggetti che ci accompagneranno nel lungo viaggio verso la soluzione finale. Alcuni di questi oggetti saranno talvolta da abbinare ad altri per essere usati nel modo corretto. Occorre, quindi, prestare sempre molta attenzione a quanto contenuto nell'inventario.

### UN GABRIEL IN FORMA SMAGLIANTE...

Se il concept di gioco con relativa storia risulta essere di altissima classe, non è da meno neppure la realizzazione tecnica. Il dettaglio grafico è molto alto, soprattutto con l'apporto di una bella scheda acceleratrice 3D. Le locazioni, sempre ben disegnate e realizzate, si

**Il dettaglio di personaggi e locazioni è davvero superiore alla media.**



**Il riferimento con i precedenti episodi, Gabriel Knight e Gabriel Knight 2, è scontato. Una certa analogia la si può trovare un po' con tutti i punta e clicca, soprattutto quelli della vecchia generazione. Se siete patiti del genere provate i due Broken Sword o Monkey Island III.**

distinguono oltre che per nitidezza grafica, anche per varietà, evitando di annoiare il videogiocatore con paesaggi troppo simili. Molta cura è stata inoltre riposta su particolari quali tappeti, pavé, finestre e oggetti che sono praticamente identici alle loro controparti reali. Tutto ciò, oltre a essere una gioia per gli occhi, aumenta in modo considerevole il grado di coinvolgimento dell'utente, che verrà completamente coinvolto dalla storia. Anche i personaggi sono stati realizzati in maniera eccellente, caratterizzati sia nel disegno grafico che nel modo di fare. In tal senso è da sottolineare anche la qualità del doppiaggio (da noi testato in inglese, ma che sarà in italiano), strutturato in modo da essere il più realistico possibile, fornendo quel tocco in più a dialoghi già di per sé interessanti. Non a caso, infatti, il doppiaggio dei personaggi di Gabriel Knight III è stato affidato ad attori professionisti dal calibro di Tim Curry e Samantha



Le ambientazioni sono davvero favolose. L'Abate Arnaud è davvero uno strano tipo...

Eggar. Grossa attenzione è stata riposta anche nel sonoro, con musiche di sottofondo e d'atmosfera che ricordano quelle dei migliori thriller-film. Queste ultime, oltre a essere di ottima fattura, non risultano mai invadenti e sono sempre piacevoli da ascoltare.

**I PUNTI DI RIPRESA**

La particolarissima meccanica di gioco, sebbene non possa piacere a tutti, intrigherà fin dall'inizio gli appassionati di avventure, grazie a un particolare metodo di ripresa degli avvenimenti di gioco, molto cinematografico. Le telecamere con cui visualizzare gli avvenimenti sono infatti svariate, e il cambio del punto di ripresa fornisce una vera marcia in più a questo episodio rispetto ai due precedenti. Il sistema di telecamere è "intelligente" e permette la perfetta esplorazione d'ogni locazione. Innanzitutto saranno disponibili una decina d'inquadrature diverse per ambientazione, e già questo potrebbe essere esauriente. Sfruttando però la telecamera manuale verrà data l'opportunità all'utente di gestire come meglio crede tutte le angolazioni, come se fosse un vero e proprio cameraman. Viene mantenuta comunque la classica impostazione da avventura punta e clicca. Attraverso il mouse, infatti, potremo esplorare le locazioni, individuare eventuali punti d'interesse e interagire con loro tramite un semplice click del nostro fido topolino. La longevità dell'avventura è assicurata da locazioni estese e molto varie, sorrette da una trama avvincente e ricca di colpi di scena. Nonostante il titolo Sierra si possa definire lungo e impegnativo, le probabilità che l'utente si stufi di giocare prima della fine sono minime, proprio in virtù del fatto che è la varietà e la qualità della trama a incollarlo al monitor, invogliandolo alla risoluzione dell'avventura. In definitiva siamo al cospetto di un giocone, ben realizzato sotto tutti i punti di vista e adatto in particolar modo a chi preferisce i giochi in cui la componente intellettuale è predominante su quella dell'azione a tutti i costi. **K**

**UN'INTERFACCIA INTELLIGENTE**



Fulcro sul quale potremo fare affidamento per interagire con lo sprite principale è l'interfaccia, cioè quella serie di opzioni che ci darà il computer per far eseguire a Gabriel l'una o l'altra azione. Quando esploreremo una determinata locazione, il nostro cursore, a forma di freccia, prenderà forme diverse in base all'azione che potremo effettuare. Spesso si illuminerà indicando che, cliccando su quel punto, potremo accedere all'interfaccia. Una volta cliccato, vedremo finalmente schiudersi tutta una serie di opzioni collegate all'oggetto selezionato. Scegliendo una di queste opzioni, il buon Gabriel ci risponderà a tono, eseguendo l'azione se l'idea era corretta, rifiutandosi di farla se la cosa non ha senso. Inutile dire che l'interfaccia di cui fa uso il titolo Sierra si distingue sia per semplicità d'uso, che per completezza delle opzioni da compiere, mettendo l'utente a proprio agio senza mai abbandonarlo a se stesso. L'incredibile numero di azioni da effettuare, ci darà la netta sensazione di avere il pieno controllo su quello che sta facendo Gabriel aumentando sensibilmente il grado di coinvolgimento. Della serie: la classe non è acqua...



**PRO** Storia ben scritta e coinvolgente. Dialoghi ben realizzati. Ottimo doppiaggio (nella nostra copia ancora in inglese).

Interfaccia molto valida, che supporta l'utente in modo adeguato senza essere invadente. Realizzazione tecnica all'avanguardia, che pur senza stupire colpisce per pulizia e livello di dettaglio. Longevità più che buona. I colpi di scena e le pieghe che prenderà la storia vi terranno incollati fino alla fine perché vorrete sapere come andrà a finire...



**CONTRO** La quasi totale assenza di azione

pura potrà annoiare i più "scalmanati" che lo troveranno prolisso e pesante.

**KOMMENTO**

Il terzo episodio di questa famosissima serie si può di gran lunga definire il migliore. L'introduzione molto intelligente del 3D e della telecamera virtuale ha portato una ventata d'aria fresca in un genere che, probabilmente, ne aveva bisogno. La completa interattività con gli oggetti e i personaggi lo rendono molto simile a un film virtuale in cui saremo padroni di decidere quali strade intraprendere. Un acquisto obbligato per fan del genere e per chi ama riflettere piuttosto che sparare alla cieca; per chi, invece, cerca un po' di sana azione, il consiglio è di guardare altrove.

**BLOOD OF THE SACRED GABRIEL KNIGHT BLOOD OF THE DAMNED**



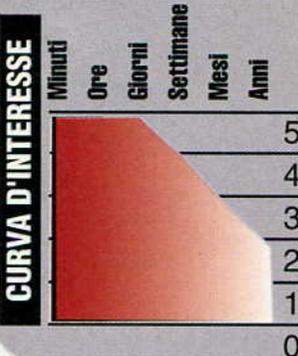
Genere: Avventura 3D  
Casa: Sierra  
Sviluppatore: Interno

**PC CD-ROM**

Per poter indagare sui misteri francesi di Rennes le Chateau, avrete bisogno di almeno un bel Pentium II a 350 Mhz, CD ROM 4x, 64 MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D di buone prestazioni.

**K VOTO 938**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G									
A									
QI									
FK									



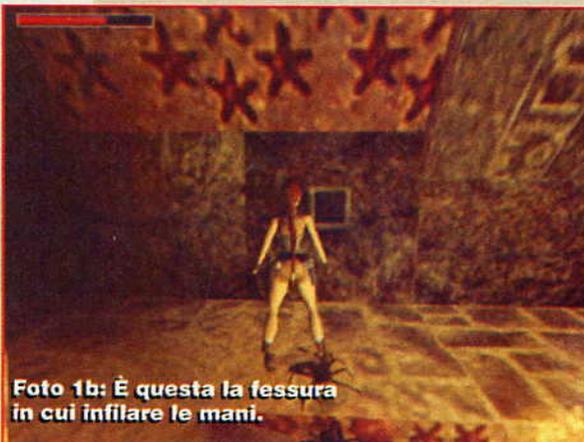


# Speciale Tomb Raider 4

*Un inserto speciale dedicato alla più amata archeologa del mondo, con la soluzione completa dei primi 15 livelli di TR4, un favoloso poster e una piccola retrospettiva storica su quella che è diventata la regina del mondo dei videogiochi: Lara Croft! Da staccare e conservare.*

# TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

*Puntualissimi, siamo arrivati alla soluzione dell'ultimo episodio delle avventure di Lara Croft. Il gioco è migliorato, e la soluzione è sempre più difficile, anche se gli enigmi sono forse meno 'cervellotici' e più intriganti che in passato. Comunque, se vi proponete di completare il gioco dovete tener conto di impiegare una media di circa un'ora per ogni livello, ricordandovi comunque di salvare spesso e volentieri... Altrimenti, approfittate della nostra soluzione (divisa in due puntate): non è stata certo una passeggiata, ma è uno sforzo che si fa molto volentieri... (per i nostri lettori, questo e altro...).*



**Foto 1b:** È questa la fessura in cui infilare le mani.

## **ANGKOR WAT - CORSA VERSO L'IRIDE**

Più che un livello è un training, sulla falsariga della "casa di Lara" dello scorso episodio. Infatti, il vostro fido compagno, tale Von Croy, vi guiderà per un percorso atto a farvi utilizzare praticamente (stavolta sul campo) le mosse nuove e meno nuove di Lara. Tra le novità (a parte il fatto che la protagonista è ancora in età scolare), la più difficile da assimilare (almeno per me) è il salto con la fune in cui è molto comodo (se non indispensabile) l'ausilio di un tasto (di default) per dondolarsi e raggiungere quindi distanze maggiori. Imparate bene anche a infilarvi in fessure in cui dovrete proseguire a quattro zampe: per fare ciò ricordatevi che dovete aggrapparvi e risalire tenendo premuto il tasto per accovacciarsi. Questa è infatti una delle azioni più ricorrenti. Non dimenticate di prendere i simpatici oggettini presenti nel percorso perché... lo scoprirete da soli, pigroni! Il percorso della seconda parte del training è una vera e propria gara con Von Croy: cercate di ripeterlo almeno un paio di volte e vincere; lo dico perché io stesso, che ho finito tutti e tre i precedenti episodi della saga, ho avuto serie difficoltà nel gioco. E più che nei rompicapo, nei salti a tempo e, comunque, nelle prove di pura agilità. Alla fine del tracciato troverete uno scheletro; Lara mostrerà tutto il suo cinismo e la sua voglia di scoprire perquisendolo e impossessandosi del suo zainetto, che è quello che poi la accompagnerà in ogni avventura. Perderete inoltre il fido Von Croy, anche se non è detto che non lo reincontriate più avanti nel gioco.

## **LIVELLO 1 - IL SELPOLCRO DI SETH**

Eccoci nel primo vero livello del gioco, in cui si parte seguendo un uomo con la torcia che accende dei "lampioni" a parete. Raccogliete tutto il popò di medipak disseminati, le

munizioni e lo shotgun e uccidete il cane che vi viene addosso (preannunciato da un'animazione mozzafiato). Continuate nella cava e arrivate a un'entrata (attenti al medipak in alto a destra); infilatevi (con o senza l'uomo) e arriverete in una stanza dove ci sono degli scorpioni ad attendervi. Uccideteli, tirate la leva nella fessura in fondo a sinistra (Foto 1b) nascosta dentro la parete e recatevi nella stanza alla destra di dove siete appena entrati, ora piena di sabbia. Qui prendete il medipak e l'altro oggetto sull'altare (primo pezzo dell'Eye of Thorn); così facendo aprirete anche l'uscita. Tornate su, uscite dalla grata appena aperta; vi troverete così in una stanza con un grosso altare al centro e due scalinate laterali. Scendete giù per le scale non facendo caso alla "serratura" alla vostra destra, vi servirà solo in seguito. Fermatevi e attendete che il vostro uomo faccia scattare le lame, quindi andate verso l'altare e prendete l'altro pezzo dell'Eye of Thorn. Combinare i due pezzi attraverso il menu, quindi salite e usate l'oggetto ottenuto con la serratura alla vostra sinistra. Fate entrare l'uomo con la torcia e uccidete i due cani (vi aiuterà anche lui), quindi andate dietro all'uomo e aspettate che questi incendi il petrolio nella vasca della nuova stanza (attenti a non bruciarvi!). Fermatevi un attimo ad ammirare il panorama, quindi iniziate a raccogliere munizioni e medipak. Quando l'uomo gira a sinistra voi proseguite a destra, seguite il percorso, tirate la leva



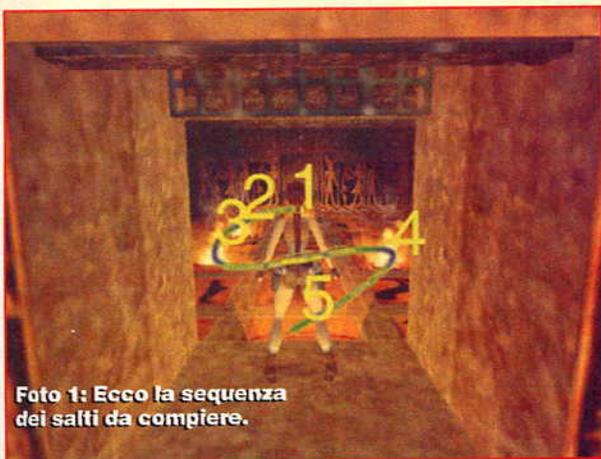


Foto 1: Ecco la sequenza dei salti da compiere.



Foto 2: La fune si calerà dopo aver posizionato la stella.

e preparatevi al primo enigma serio! Arriverete infatti in una sala dove il pavimento è illuminato in alcune zone dal fuoco sottostante; tirate la fune che trovate all'entrata e, per aprire la porta, dovrete saltare da un quadrato illuminato all'altro senza toccare il pavimento opaco, formando una esse sbilenco (Foto 1). Così facendo accenderete nel giusto ordine le cinque torce a muro poste sulla parete di fondo. Nel caso sbagliaste uscite dalla camera, scendete e tirate l'altra corda (qui troverete anche il tanto osannato fucile a pompa): così riazzerete le "piastrellone" accese, quindi tornate su seguendo il tunnel alla vostra sinistra. Risolto l'enigma, la porta in fondo alla stanza si aprirà e vi permetterà di impossessarvi dell'egg timer. Arriverete così in un'altra tomba dove rivedrete l'uomo con la torcia (per dirla alla X-File) che vi guiderà fino alla statua dove posare (nella mano) l'egg timer. Ammazzate gli scorpioni, raccogliete il medipak, quindi risalite, tornate indietro fino alla "sfinge": qui saltate ed entrate carponi nel tunnel rosso (nessun riferimento calcistico!) e avviatevi verso la fine del livello.

## LIVELLO 2 - CAMERE DI SEPOLTURA

È questo forse il più ostico dei livelli, zeppo di enigmi di non facile soluzione: quindi, subito al lavoro!

Nella stanza trovate una leva, tiratela e procedete, non dimenticando di prendere l'Hand of Orion. Seguite la strada, raccattate tutto il ben di dio che trovate e arrivate fino a una stanza esagonale dove delle belle lame vi attendono; seguite il corridoio fino a due grandi vasi, rompeteli (si chiama interazione con l'ambiente!) e prendete il medipak. Passate le successive lame col solito trucco (il passetto alla Prince of Persia) e vi troverete davanti a una fessura che, guarda caso, ha la forma dell'Hand of Orion. Usate il suddetto, mettendo però in azione le lame. Schivatelo (non vi allarmate, non

infliggono grossi danni!) e saltate fino ad arrivare nel corridoio alla vostra destra. Qui proseguite e Lara prenderà da sola l'amuleto, facendo così anche scorrere un fiume di sangue (non è una metafora). Seguitelo e arriverete in una stanza con al

centro una statua e 3 sarcofagi ai lati contenenti 2 mummie e 1 medipak. Spostate la statua sul quadrato colorato di fianco al sarcofago del medipak e vedrete aprirsi un varco dietro la mummia di sinistra. Infilatevi dentro (attenti alla mummia, è immortale! Non potrete toglierla di mezzo se non buttandola in un burrone o in un fossato da cui non può risalire), accendete un flare e ammazzate i due cani. Proseguite fino a una porta con due colonne, ignoratela e quindi salite per il percorso alla vostra sinistra fino ad arrivare a 2 statue con due fuochi accesi, in mezzo alle quali si alza una parete a "pioli". Scalatela e vi troverete in una stanza con due vasi; rompeteli, raccogliete le munizioni ed entrate nella stanza adiacente dove prenderete dall'altare il Golden Serpent. Saltate allora nella fessura del muro, scivolatelo giù e con uno scatto ferino andate in fondo alla stanza sulla sinistra, dove un'"insenatura" vi eviterà la morte per impalamento. Seguite il tunnel che vi si para davanti, e vi ritroverete nella caverna iniziale. Ora però dovrete passare il ponte di legno alla vostra sinistra, uccidere i due cani, girare a sinistra e buttarvi nel buco. Qui proseguite fino a trovarvi in una stanza in cui noterete subito le peculiarità del nuovo engine di gioco: saltando di blocco in blocco (occhio alle lame!) arrivate in cima alla stanza dove troverete una leva. Spingendola aprirete la grata in fondo al

## TATTICHE VINCENTI

Nonostante il gioco in questione non possa di certo vantare un'intelligenza artificiale alla "Half-Life", alcuni nemici risultano particolarmente ostici da battere; una delle peculiarità di questo platform è proprio il fatto che ogni nemico, per essere sconfitto, necessita di una tecnica particolare. Ecco quelle che a mio parere sono le più efficaci, in rapporto ai personaggi da uccidere (quando possibile!).

**Scorpioni:** sparate e basta, fin troppo facile!

**Cani:** saltate in tutte le direzioni, se possibile sfruttate le posizioni sopraelevate.

**Cocodrilli:** idem come coi cani; considerate solo una minor agilità e una superiore resistenza ai vostri colpi.

**Ninja:** avvicinatevi a loro il più possibile, non cercate di colpirli quando fanno roteare le lame e sfruttate in particolar modo il fattore sorpresa.

**Soldati:** sparate senza stare mai fermi e cercate di affrontarne uno solo per volta.

**Toro:** inutile ogni tipo d'arma, scappate finché siete in tempo!

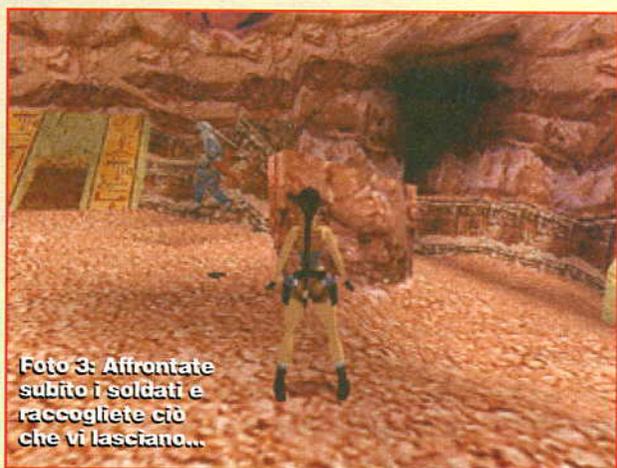


Per combattere i cani la vecchia tattica del salto continuo è ancora la più valida.



I soldati sono tra gli avversari più ostici...

**Mummie:** inutile tentare di ucciderle, cercate di farle cadere in qualche fossato et similia.



**Foto 3:** Affrontate subito i soldati e raccogliete ciò che vi lasciano...

corridoio in basso a voi; raggiungetela, proseguite fino a un'altra leva che... farà ruotare la stanza principale di 90 gradi. Tornateci, e infilandovi nella fessura in basso (la prima ai vostri occhi) troverete l'Hand of Sirius. Saltate sui blocchi fino a raggiungere la fessura nella parete in fondo a sinistra, entrateci e correte fino a raggiungere un'altra leva che riporterà la stanza nella posizione originale. Tornate nella stanza principale (zombi in agguato) e posizionate l'Hand of Sirius; così facendo comparirà una corda (Foto 2). Usatela per raggiungere la stanza a sinistra, dove recupererete l'amuleto e proseguendo (2 cani da ammazzare!) vi ritroverete nella caverna. A questo punto avrete i 2 oggetti necessari, quindi andate all'entrata con 2 colonne, entrate, percorrete il corridoio e depositateli nelle apposite fessure. La stanza si riempirà di sabbia e lo zombie si sveglierà: evitatelo e seguite la luce; anche questa è fatta!

## LIVELLO 3 - LA VALLE DEI RE

Livello prevalentemente basato sull'uso della jeep. Appena arrivati si inizia subito con un bello scontro a fuoco con dei pseudo soldati (Foto 3); uccideteli tutti e raccogliete ciò che vi lasciano, compreso un mazzo di chiavi. Usate le chiavi con la jeep e iniziate a guidare inseguendo l'altro mezzo. Nel percorso consiglio di non esagerare col gas al motore; inoltre, la

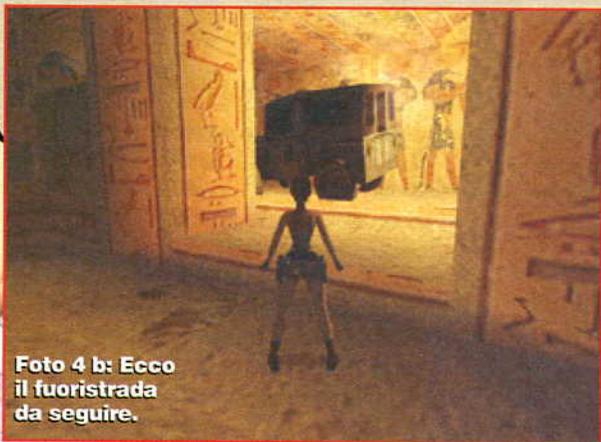
macchina ha una duplice funzione: è infatti un'arma che vi permette di uccidere i cattivoni di turno investendoli, un vero spasso! Per arrivare alla fine dovrete stare attenti a due cose: le granate che l'altro mezzo vi lancia e i burroni sparsi nel percorso. Nel caso vi andasse di scendere dal mezzo meccanico, sappiate che la sua presenza non è indispensabile, anche se comunque aiuta molto.

## LIVELLO 4 - KV5

Proseguite con la jeep (Foto 4 b), stando attenti ai nemici che potranno essere facilmente eliminati abbattendo le impalcature su cui sono sistemati. Arrivati a



**Foto 4:** Passate nel deserto senza farvi colpire.



**Foto 4 b:** Ecco il fuoristrada da seguire.

un cancello sbarrato, scendete dalla jeep (operazione non facile!), uccidete l'avversario e arrampicatevi sull'impalcatura a sinistra, dove vi attende un guerriero. Eliminatelo e salite ancora, entrate nella nicchia alla vostra destra, raccogliete il medipak e apprestatevi a fare uno dei salti con la fune più ostici del gioco per arrivare sulla piattaforma davanti a voi. Arrivati a sinistra trovate un medikit, raccoglietelo e correte fino a sotto la leva. Saltate e aggrappatevi alla leva: così facendo aprirete il cancello di prima. Tornate giù, riprendete la jeep e passate per il cancello: troverete ad aspettarvi l'altro fuoristrada; seguitelo per le dune del deserto senza cadere nei burroni e senza farvi colpire dai vari rambo appostati (Foto 4) né dai ricci giganti esplosivi. Continuate fino alla fine del livello, ormai prossima.

## LIVELLO 5 - TEMPIO DI KARNAK

Scalcate le rovine (Foto 5 b) fino ad arrivare all'obelisco, uccidete i due scorpioni e andate nella porta centrale sulla parete di sinistra. Scalcate i massi fino ad arrivare in cima e vedere tutto dall'alto; il percorso è disseminato di munizioni e medipack. Riscendete nella piazza e andate nella porta tra le colonne. Qui Lara guarderà a destra in alto; voi fatela salire lì incuranti delle "chiare dolci e fresche acque" che vedrete. Arrampicatevi ancora fino ad arrivare a una banchina con ai lati due nicchie. Infilateci la mano per aprire le due porte avanti a voi, da cui raccoglierete il primo vaso canopale e lo shotgun. Tornate giù, uscite davanti all'obelisco e scavalcate le rovine di fronte a voi. Cercate sulla sinistra un buco nel terreno, calatevi e preparatevi a uno spettacolo per gli occhi! Siete infatti nel centro del tempio: davanti a voi c'è una maxi fiaccola e ai lati 2 buchi. Fate un po' di climbing e arrivate sul masso sopra la torcia: spingete il bottone e si aprirà una porta davanti a voi; ancora climbing, entrate nella porta appena aperta e tirate la nuova leva. Un filmato vi farà vedere che la torcia scende, creando un buco nel pavimento.

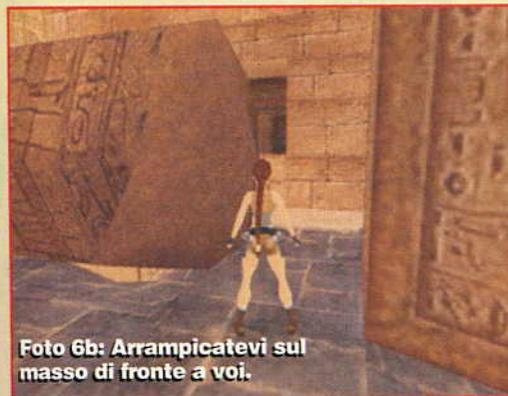


**Foto 5:** Entrate nel tunnel per proseguire.



**Foto 5b:** Il percorso verso l'obelisco.

'Seguitela' e vi troverete in una stanza con due statue "molto barbute". Andate dietro la statua di destra e deponete il vaso canopale nella nicchia. Ora non vi resta che uscire usando la spaccatura nel muro (Foto 5) alla vostra destra e seguendo la strada. Una volta tornati all'obelisco entrate di nuovo nella porta tra le colonne: ci sarà una nuova apertura azzurra che vi condurrà fuori.



**Foto 6b:** Arrampicatevi sul masso di fronte a voi.



**Foto 6:** Il maxi salto non è certo una passeggiata!

## LIVELLO 6 - CAMERA DELLA GRANDE IPOSTELE

Scavalcate il muro (Foto 6 b) e uscite all'aperto, dove troverete medipak e cartucce speciali, nonché due scorpioni. Esaurita la raccolta, procedete verso sinistra dove vi attende un bel salto (Foto 6). Eseguite con precisione millimetrica, andate a destra, entrate nella nuova stanza, raccogliete il medikit e scendete giù dalla rampa; e non ditemi che è stato difficile!

## LIVELLO 7 - IL LAGO SACRO

Scavalcate la roccia e uscite all'aperto, uccidete il coccodrillo e i due pipistrelli. Andate verso sinistra e tuffatevi nell'acqua dopo aver ucciso un altro coccodrillo (Foto 7 b); proseguite fino a trovare una banchina di sabbia da cui riemergere e uccidere i coccodrilli con lo shotgun.

Terminata la strage (chissà quante borsette!) salite sulla spiaggia davanti al cancello chiuso dell'edificio al centro del lago, girate a destra e arriverete davanti a una porta di roccia. Entrateci e ammazzate i due pipistrelli, quindi dirigetevi verso la torcia e scendete giù nel tunnel; qui inizia il difficile! Arriverete, infatti, davanti a una gigantesca canna di bambù, scivolote sulla rampa sotto di voi e saltate per aggrapparvi. Raggiunta la vetta date le spalle all'altra canna di bambù e premete il tasto per saltare: vi ritroverete nella piattaforma base di un'altra canna. Arrampicatevi su fino in cima e, guardando la prima canna, premete di nuovo il tasto Alt: con un po' di fortuna dovrete essere su un masso. Arrampicatevi sulla parete davanti a voi e attraversate il tunnel fino ad arrivare a una stanza con una corda: tiratela e vedrete aprirsi il cancello dell'edificio principale. Ritornate sui vostri passi fino alle canne di bambù, saltate ancora (con il tasto Alt) dall'una all'altra, scendete e buttatevi nel pozzo alle spalle della base della prima canna. Qui vi aspetta un tunnel subacqueo in cui troverete anche un medipack e delle munizioni speciali per il fucile. Risaliti in superficie, dirigetevi verso l'entrata del "fortino" appena aperta e qui osservate il fondo. Potete scorgere un solo buco sul fondo, ma per

proseguire dovrete aprirne un altro tirando una leva posta sotto un blocco davanti a voi (Foto 7). Fatto questo, calatevi in apnea nel buco, aprite la porta sul fondo, oltrepassatela e proseguite fino a uno



**Foto 7b:** E ora, mister Croc!



**Foto 7:** Tirate la leva lì sotto per aprire la seconda spaccatura.

svincolo a T; qui girando a sinistra e subito a destra potrete rifornirvi d'aria e ritornare allo svincolo, da cui proseguirete fino a una stanza con una parete a specchio. Attraverso lo specchio noterete una spaccatura sul soffitto della stanza e, prima di finire la riserva d'aria (siamo, infatti, sempre sott'acqua!), dovrete sbucare in una stanza tramite la suddetta fessura sul soffitto. Proseguite per il tunnel fino ad arrivare a un altare su cui c'è il secondo vaso canopale. Prendetelo, ripercorrete a ritroso la strada subacquea fino a tornare nel lago al centro dell'edificio centrale, prendete aria, reimmergetevi ed entrate nel buco visibile sin dall'inizio, dove si è aperta la porta che vi conduce al livello successivo.

## LIVELLO 8 - TEMPIO DI KARNAK, PARTE 2

Fuori dal tunnel scavalcate i due massi, andate dritti e calatevi nel buco alla vostra sinistra. Vi ritroverete in una stanza che vi risulterà familiare: quella delle due statue con la maxi pipa. Deponete il secondo vaso

canopale nella nicchia dietro la statua di sinistra: vedrete quindi un'animazione che vi mostrerà il vaso tra le due statue riempirsi



**Foto 8:** Non è un trucco: camminerete anche voi sull'acqua.



**Foto 8b:** Passate dai massi per tornare all'obelisco.

di una sostanza non meglio precisata, che provoca il congelamento delle acque circostanti. Uscite dalla stanza, andate sul retro e camminate sulle acque ormai ghiacciate (Foto 8) fino ad arrivare alla statua gigante posta sulla riva di fronte a voi. Recuperate le munizioni (non fanno mai male!), infilatevi nel tunnel dietro alla statua e scavalcate in fondo a destra. Siete arrivati davanti a un laghetto infestato di coccodrilli, sparategli dalla vostra postazione di favore senza entrare nell'acqua e, una volta morte tutte le bestiacce, tuffatevi. Dopo aver raccolto altre munizioni dal fondo risalite, prendete fiato e infilatevi nel tunnel sotterraneo davanti a voi. Nuotate in apnea sino ad arrivare in una stanza, pigiate il bottone sulla parete di fronte a voi e tornate al laghetto. Qui risalite sulla spiaggia dove poggiano le colonne del tunnel e recuperate i due interessanti oggetti posti sull'altare tra le colonne: una chiave e una statuetta. Riarrampicatevi sul masso e tornate nella stanza da cui siete venuti (quella delle due statue); da qui uscite all'aperto utilizzando lo stesso tunnel in alto a sinistra descritto nel Livello 5 (Foto 5). Una volta fuori vi ritroverete faccia a faccia con quattro brutti ceffi: sterminateli senza pietà e dirigetevi verso l'obelisco (Foto 8b). Qui entrate nella porta tra le colonne, e per finire infilatevi nella porta azzurra alla vostra sinistra (altra vecchia conoscenza!)

## LIVELLO 9 - CAMERA DELLA GRANDE IPOSTELE, PARTE 2

Scavalcate il masso e recatevi nella direzione della luce facendo il primo simpatico incontro del livello (cui ne seguiranno molti altri): un bel ninja in tuta rossonera vi attacca, non vi resta che difendervi. E qui è doverosa una parentesi: infatti, i ninja riescono a parare i vostri colpi e, per ucciderli, dovrete avvicinarvi quatti, aspettare che vi attacchino deponendo la lama che fa loro scudo e quindi imbottirli di proiettili. Ucciso il ninja proseguite a destra, scalate i due grossi massi, uccidete il tipaccio e proseguite a sinistra, dove altri due esperti in ninjitsu vi attendono. Freddateli e dirigetevi verso il maxi salto descritto nel Livello 6: lunga rincorsa e via! Adesso, infilatevi nella fessura che si trova in alto alla vostra sinistra (Foto 9), proseguite fino ad arrivare in una stanza in cui vi attende un comitato di benvenuto composto da tre ninja; usate la tecnica descritta in precedenza per avere la meglio, poi scavalcate i due massi avanti a voi alla sinistra della porta d'uscita (o presunta tale!) (Foto 9b) e aggrappatevi al soffitto lanciandovi in free climbing lungo il percorso delle travi.

Arriverete in una stanza con una colonna al centro, proseguite dritto fino ad affacciarsi sulla stanza successiva. Balzate sulla piattaforma alla vostra sinistra, quindi saltate dritto a voi e preparatevi a un'altra lezione di free climbing. Proseguite aggrappati fino alla stanza successiva: al bivio girate a destra e arriverete a una piattaforma; qui staccatevi dalle travi del soffitto e tirate la leva in alto aggrappandovi. Arriverà via soffitto un altro ninja: uccidetelo (infatti, essendo aggrappato non può difendersi) e riattaccatevi alle travi su di voi, rifacendo a ritroso il percorso fino al bivio di prima. Qui proseguite sotto il ponte che avete appena fatto calare, arrivate a fine corsa e lasciatevi cadere sulla nuova piattaforma, uccidete il ninja e salite, arrampicandovi sul masso davanti a voi (non prima di aver raccattato le munizioni alla vostra sinistra). Qui spiccate un bel balzo verso la piattaforma avanti a voi, quindi proseguite fino ad arrivare in mezzo a delle colonne colorate, tra cui ne spicca una con una palla di pietra appoggiata sopra (cioè davanti a voi, che siete quasi ad altezza soffitto). Estratte lo shotgun e sparate sulla palla che, cadendo, farà un buco nel pavimento

sottostante. Calatevi giù (sempre più giù!) fino al pavimento, quindi entrate nel buco appena fatto dall'enorme masso. Andate dritti per il corridoio e raggiungerete una stanza con una catena e un prisma luminoso appoggiato su un masso al centro, e sulla quale si affacciano tre altre stanze, ognuna con un enorme lampadario appeso al soffitto. Scopo della vostra presenza qui è allineare i tre "lampadari" in modo che le tre punte convergano nel prisma: vedremo poi perché. Per far sì che questo accada recatevi nell'uscita alla vostra destra (si suppone che stiate osservando il prisma), quindi girate a sinistra, ancora a sinistra (tenete acceso un flare per meglio orientarvi) e arrivate in fondo al corridoio. Arrampicatevi su per la parete in fondo (Foto 9c) e vi ritroverete in una stanza con una carrucola che muove i suddetti parallelepipedi luminosi. Tirate la leva in modo che la punta si posizioni a sinistra rispetto al punto da cui siete arrivati, ripetete l'operazione nelle due stanze successive e otterrete così l'allineamento delle tre punte col prisma. Tornate giù per



**Foto 9:** Bisogna passare per il tunnel: attenti, però!



**Foto 9b:** Ecco dove dovete appendervi!



**Foto 9c:** Salite qui per far girare i "lampadari".

**K PC GAMES**

***Tomb Raider 4:  
the Last Revelation***



# PERGIOCO®

**PER COMPRARE  
DA TUTTA ITALIA**  
02.29.52.42.56  
CONSEGNE CON CORRIERE



**MILANO**  
via BORGOGNA 7

S. Babila MM1 - Tel. 0276006664



**MILANO**  
via S. PROSPERO 1

Cordusio MM1 - Tel. 0286463414



**MILANO**  
via ALDROVANDI

Lima MM1 - Tel. 0229522816



**ROMA**  
via DEGLI SCIPIONI 109

M Ottaviano - Tel. 0639737172



**BRESCIA**  
via TRIESTE 4/A

X Giornate - Tel. 03044654



**LUGANO (CH)**  
Quartiere MAGHETTI

Centro - Tel. 0041/919213848



**FIRENZE**  
via MASACCIO 195/A

055 / 5047123



**ROMA**  
via MAGLIANO SABINA 26

06 / 86211864



**VERONA**  
via G. DELLA CASA 10

045 / 8014243



**MONZA**  
via CAIROLI 5

039 / 360149



**PAVIA**  
C.SO CAIROLI 26/D

0382 / 530719

## CD ROM VIDEOGAMES

Listino generale

BLEEMI! Ame (playstation su PC)	79.900
BLEEMI! Ita	89.900
<b>ARCADE</b>	
3D MAZE MAN	19.900
3D PINBALL Continente Perduto	39.900
A BUG'S LIFE Ita	99.900
ABE'S EXODUS Ita	79.900
ABOMINATION Ita	99.900
ACM 1918 Ita + PAD	99.900
ACTION MAN	59.900
ALADDIN La Sfida per Agrabah	99.900
ALIENS Vs PREDATOR Ita	99.900
ANASTASIA	99.900
AREA 51 Win'95 Ame	69.900
ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Ita	19.900
ASTERIODS	39.900
ATARI GREATEST HITS Vol.2	49.900
BLAMI MACHINE HEAD Ita	29.900
BLAST THRU	19.900
BUGS BUNNY Lost in Time Ita	99.900
BUST A MOVE 4	89.900
CARMAGEDDON 2 Ita	49.900
CLAW	49.900
CUBE HOPPER	19.900
CYDONIA Ame	69.900
DARK PROJECT L'Ombra del Ladro	39.900
DEAD RECKONING	69.900
DEFCON 5	29.900
DELTA FORCE 2 Ame	119.900
DELTA FORCE Ing	59.900
DESCENT 3 Ita	89.900
DISCWORLD NOIR Ita	99.900
DISNEY 3 VIDEOGAMES CLASSICI	79.900
DOG II	29.900
DOOM/QUAKE Carnage n'chaos	69.900
DOUBLE AGENT Ita	89.900
DRAGON'S LAIR DeLuxe Pack	89.900
DRAKAN Ing	69.900
DRAKAN Ita	89.900
EXTERMINATOR	19.900
FIRETEAM + Cuffie	99.900
FORCED ALLIANCE	29.900
FRESFSPACE 2 Ing	99.900
FRESFSPACE Silent Threat	39.900
G-POLICE Ita	69.900
GAMES FOR GIRLS	19.900
GRUNTZ Ita	59.900
GUNMETAL	79.900
HALF LIFE Game of the Year Ing	79.900
HALF LIFE Game of the Year Ita	99.900
HEART OF DARKNESS Ing	24.900
HEAVY GEAR	39.900
HEAVY GEAR 2 Ing	79.900
HEAVY GEAR 2 Ita	99.900
HEDZ Ita	49.900
HELL-COPTER	29.900
HERETIC 2 Ita	29.900
HENXEN II Ing	39.900
HENXEN II Portal of Praevus	39.900
HIDDEN & DANGEROUS D.Pack	99.900
HIDDEN & DANGEROUS Ing	79.900
HIDDEN & DANGEROUS Ita	99.900
HIDDEN & D Fight for Freedom Ing	49.900
HIDDEN DEVIL Star Trek	99.900
IL QUINTO ELEMENTO Ita	49.900
IL RE LEONE 2 Regno di Simba	99.900
INCOMING	59.900
INDIANA JONES Infernal Machine	119.900
INDIANA JONES Macchina Infern.	99.900
JAZZ JACKRABBIT EASTER + JJ2	39.900
JEDI KNIGHT Ita	49.900
KRAZY IVAN Win'95 Ame	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Ita	59.900
LANDER	99.900
LAST RITES	29.900
LEAD AND DESTROY Uprising 2	79.900
LEGO ROCK RAIDERS	99.900
LEO THE LION	69.900
LODE RUNNER 2 Ame	84.900
LULA Virtual Babe	49.900
MADSPACE Ita	69.900
MEN IN BLACK	39.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900
MORTYR 2093-1944 Ing	99.900
MORTYR Ita	99.900
MS. MAZE	19.900
NIGHTLONG Union City Conspiracy	69.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	39.900
NOCTURNE Ing	89.900
NOCTURNE Ita	89.900
O.D.T.	79.900
ODDOWORLD Abe's Oddseye Ing	39.900
OMIKRON THE NOMAD SOUL Ame	109.900
OUTCAST Ita	99.900
PANDORA'S BOX	59.900
PAX CORPUS	39.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL MADNESS 2	89.900

PINBALL TURBO RACING	49.900
PIT DROIDS Star Wars Ing	89.900
PRINCE OF PERSIA 3D Ing	79.900
PRINCE OF PERSIA 3D Ita	99.900
PROJECT PARADISE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
Q.A.D.	59.900
QUAKE 3 ARENA Ame	139.900
QUAKE 2 COLOSSUS for LINUX	109.900
QUAKE 2 Extremities Ita	39.900
QUAKE 2 Ground Zero	29.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Reckoning	29.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE The Offering	19.900
QUAKE The Offering for LINUX	79.900
RAHJONGG	39.900
RAYMAN 2 Great Escape Ita	99.900
RAYMAN GOLD Ita	99.900
RECOLL Ita	99.900
REQUIEM Avenger Angel Ita	99.900
RIOT	59.900
ROBORUMBLE	59.900
ROBOTRON X	59.900
ROCKET JOCKEY Win'95	49.900
SANDWARRIORS	79.900
SCARAB Ing	39.900
SCORCHED PLANET Ita	49.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SHADOW MAN Ing	79.900
SHADOW MAN Ita	99.900
SHADOW MASTER	49.900
SHOGO Ame	49.900
SHOGO Ita	49.900
SIN Ita	29.900
SIN Wages of Sin	49.900
SINISTAR Unleashed Ing	79.900
SINISTAR Unleashed Ita	99.900
SLAMSCAPE	19.900
SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	69.900
SPACE INVADERS	69.900
SPEC OPS II Green Berets Ame	109.900
SPEC OPS II Green Berets Ing	99.900
SPEC OPS Ita	59.900
STAR WARS MINACCIA FANTASMA	79.900
STAR WARS MILLENNIUM FALCON	99.900
STARFLEET ACADEMY Star Trek	49.900
STARSHOT Ing	49.900
STRATOSPHERE CONQUEST SKIES	99.900
STRIKE POINT	49.900
SUB CULTURE	29.900
SUBSPACE	69.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
SWAT 3 Ame	99.900
T-MEK	29.900
TARZAN Ita	89.900
TERMINATOR SKYNET Ing	49.900
TERRACIDE Win'95	79.900
TETRAMANIA	19.900
THE CHOSEN Blood 2	39.900
THE CHOSEN Nightmare Levels II	49.900
THE NOMAD SOUL Ing	99.900
THE NOMAD SOUL Ita	109.900
THIEF GOLD Ame	59.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOMB RAIDER	24.900
TOMB RAIDER 2 Ita	39.900
TOMB RAIDER 3 Ita	99.900
TOMB RAIDER 4 Ita	99.900
TONIC TROUBLE Ita	99.900
TRAITORS GATE	99.900
TRIBES	79.900
TUNGUSKA	99.900
TUNNEL B1 Ing	49.900
TUROK 2	49.900
ULTRAFIGHTERS	79.900
UNREAL Tournament Ing	79.900
UNREAL Tournament Ita	99.900
UNREAL Ing	29.900
UNREAL Ita	39.900
UNREAL Return to Na Pali	49.900
VICIOUS COMPLICATION	79.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
VIRUS	79.900
WARGASM Ing	89.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	49.900
WORMS 2	39.900
WORMS ARMAGEDDON Coll. Ing	59.900
X-COM INTERCEPTOR Ita	39.900
X-WING ALLIANCE Ita	99.900
ZPC Win'95	39.900

## CORSE AUTOMOBILI

3D GO KART RACING	79.900
ANDRETTI RACING Ita	49.900
ACCELERATOR	49.900
BUGGY Ita	79.900
COLIN McRAE RALLY Ita	39.900
CRIME KILLER	59.900
DETHKARZ Ita	89.900
DRIVER Ing	69.900
DRIVER Ita	69.900
FORMULA 1 '97 Ita	69.900
GRAND PRIX LEGENDS Ita	39.900
GRAND PRIX MANAGER 2	39.900
GRAND TOURING Ita	69.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
GTA 2 Grand Theft Auto 2 Ita	99.900

GTA Grand Theft Auto Ing	49.900
GTA London	49.900
HOT WHEELS Stunt Driver	59.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP	39.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	29.900
LEGO RACERS	99.900
MIDTOWN MADNESS CHICAGO	49.900
MONACO RACING SIMULATION 2 Ita	49.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79.900
NASCAR RACING 1999 Ame	99.900
NASCAR REVOLUTION	79.900
NASCAR ROAD RACING 2000 Ita	99.900
NEED FOR SPEED 3 Ita	49.900
NEED FOR SPEED 4 Road Chal.Ita	99.900
OFFICIAL FORMULA1 RACING Ita	99.900
POWERSLIDE Ita	84.900
RACING FEVER	39.900
RALLY CHAMPIONSHIP Ing	89.900
RALLY CHAMPIONSHIP Ita	99.900
RE-VOLT Ita	89.900
SCARS	69.900
SCREAMER INJECTION	84.900
SEGA RALLY 2 Ita	99.900
SNOWMOBILE CHAMPIONSHIP 2000	49.900
SPEED HASTE Ita	29.900
SPIRIT OF SPEED 1937 Ing	99.900
SPORTS CAR GT Jewel	49.900
STREETS OF SIM CITY Ita	49.900
TEST DRIVE 4	49.900
TEST DRIVE 4X4 Ita	79.900
TEST DRIVE 5 Ita	99.900
THRUST, TWIST & TURN	79.900
TOCA 2 TOURING CARS	99.900
TOCA TOURING CAR CHAMPION.	34.900
V-RALLY Ing	99.900
V-RALLY Ita	69.900
VANGERS	89.900
VIPER RACING	39.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900

## CORSE ALTRI VEICOLI

BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
CASTROL HONDA SBK 2K Ing	59.900
EXTREME 500 Ita	99.900
EXTREME BIKER	69.900
GP 500 Ing	89.900
GP 500 Ita	99.900
HARLEY DAVIDSON RIDE AMERICA	49.900
MANX TT Superbike Ing	49.900
MANX TT Superbike Ita	59.900
MOTO RACER	39.900
MOTO RACER 2 Ita	49.900
MOTOCROSS MADNESS Ame	49.900
PLANE CRAZY	89.900
POWERBOAT RACING Ame	39.900
STAR WARS RACER Ita	49.900
SUPERBIKE Ing	49.900
TRICKSTYLE	99.900

## GIOCHI SOCIETA'

BARBIE CREA GIOIELLI	119.900
BARBIE DETECTIVE	89.900
BARBIE IL CLUB DI EQUITAZIONE	79.900
BARBIE MAGICO SAL. BELLEZZA	79.900
BARBIE RAPERONZOLA FIABE	49.900
BARBIE STILISTA Crea la Moda	99.900
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49.900
BARBIE TOTALLY TATTOOS	59.900
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BICYCLE BRIDGE MultiPlayer	39.900
BICYCLE POKER	39.900
BICYCLE POKER MultiPlayer	39.900
BICYCLE SOLITAIRE	39.900
BINGO	19.900
BOGGLE	64.900
BRIDGE MASTERCLASS II Omar Sh.	99.900
CARD CLASSICS	19.900
CARD CRAZY	69.900
CHESSMASTER 7000 Ing	99.900
COSMOPOLITAN Crea il tuo Look	99.900
DIPLOMACY Ing	99.900
DROIDWORKS Ame	79.900
EM@IL BATTLESHIP	49.900
EM@IL CHESS.CHECK.,BACKGAM.	39.900
FANTACALCIO 2000	69.900
FANTACALCIO 2000 VOCALE	99.900
FRITZ FOR FUN	59.900
HENTAI ANIME POKER	69.900
ISOLA LEGO Ita	69.900
LEGO FRIENDS	79.900
LEGO LOCO	79.900
LEGO SCACCHI	99.900
LOTTO & SUPERENALOTTO 2000	139.900
LOTTO MAGIC 2000	99.900
MAHJONGG	19.900
MASTER BACKGAMMON Ita	69.900
MASTERMIND	49.900
MB BOARD GAMES	69.900
MONOPOLY 3D	99.900
MONOPOLY WORLD CUP France 98	39.900
PARKER BROTHERS CARD GAMES	69.900
PICTIONARY Win'95	39.900
POKER NIGHT David Sklansky	89.900
POWER CHESS 2 Ing	79.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	39.900
RUBIK'S GAMES Ita	69.900

SHANGHAI 2nd Dynasty Ing	109.900
SMALL SOLDIERS St.Comm.Ame	69.900
SOLITAIRE	19.900
STRATEGO Ing	69.900
STRATEGO Ita	89.900
SUPERENALOTTO 2000	69.900
SUPERENALOTTO 2000 Vocale	99.900
THE REAL DEAL 2	69.900
TOTIP 2000	99.900
TOTOCALCIO 2000	69.900
TOTOCALCIO 2000 Vocale	99.900

In arrivo

www.pergio.com

# PERGIOCO®

1/2000

## arcade

A BUG'S LIFE Bottega Giochi	99.900
ABOMINATION Ing	99.900
BATTLEZONE 2	109.900
CARMAGEDDON 2 Ita	39.900
DAIKATANA	109.900
DESCENT 3 Mercenary Ita	49.900
FREESPACE 2 Ita	89.900
HALF LIFE Opposing Force Ing	69.900
HALF LIFE Opposing Force Ita	89.900
HIDDEN & D Fight for Freedom Ita	49.900
HYPE	79.900
INTERSTATE 82 Ame	124.900
JAZZ JACKRABBIT CHRISTMAS	49.900
LA RIVINCITA DEI CATTIVI	99.900
MESSIAH Ita	99.900
METAL KNIGHT MISSION TERM.	59.900
PRO PINBALL FANT. JOURNEY	99.900
QUAKE 3 Arena Ita	109.900
RESIDENT EVIL 2 Ita	39.900
SPEC OPS II Green Berets Ita	109.900
STAR WARS PIT DROIDS Ita	89.900
SWAT 3 Ing	99.900
SWAT 3 Ita	99.900
TOMB RAIDER 4 Ing	89.900
TOMB RAIDER 4 Ita + MousePad	109.900
TOMB RAIDER 4 Ita + PENNA	119.900
TONY TOUGH Ita	99.900
URBAN CHAOS	109.900
Y2K ADVENTURE Ita	99.900

## auto e corsa

FORD RACING	99.900
FORMULA ONE 99	89.900
LE MANS 24 ORE	99.900
NASCAR 3 RACING	69.900
OFFICIAL F1 RACING 99 00 Ita	109.900
SEGA RALLY 2 Ing	89.900
SPEED DEMONS	79.900
SPIRIT OF SPEED 1937 Ita	99.900

## avventura

AGE OF WONDERS Ita	109.900
DARK SIDE OF THE MOON	139.900
GABRIEL KNIGHT 3 Ita	99.900
HAZARD	89.900
PLANESCAPE TORMENT Ita	114.900
RAGE OF MAGES II Ing	99.900
SEPTERRA CORE Ita	99.900
SORTILEGES Rage Mages 2 Ita	99.900
THE WHEEL OF TIME Ita	99.900
ULTIMA IX Ascension Ita	109.900

## gioco di società

BRIDGE 8.0	99.900
CHESSMASTER 7000 Ita	99.900
CLUEDO Fatal Illusion	99.900
DIPLOMACY Ita	99.900
LEGO LAND	99.900
VIRTUAL CHESS	49.900

## simulazione tank

ARMORED FIST 3 Ing	79.900
--------------------	--------

## simulazione di volo

AIRPORT 2000 Vol.2	69.900
BLUE IMPULSE Ita	59.900
COMBAT ACES	59.900
EUROPE 2000	89.900
F A18 SUPER HORNET Ita	99.900
FLANKER 2.0 Ita	99.900
PACIFIC COMBAT PILOT	59.900
PRECISION PILOT	89.900
PRO FLIGHT 2000	89.900
RAF ROYAL AIR FORCE 2000	39.900
USAF Ita	99.900

## sport

EVEREST Ame	89.900
FOOTBALL WORLD MAN. 2000	99.900
FOX SPORTS NBA Ita	99.900
FOX SPORTS NHL Ita	89.900
K.O. Ita	69.900
PC CALCIO	39.900
SCUDETTO 99 00	74.900
SUPREME SNOWBOARDING	99.900

## strategia

CAESAR III Ita	59.900
CIVILIZATION II Test Time Ita	99.900
CLOSE COMBAT 4 Battle Bulge	89.900
CREATURES 3 Ita	99.900
CREATURES ADVENTURES Ita	99.900
GORKY 17 Ita	109.900
GRANDI IMP. CAES. 3+ FARAON	139.900
HEROES 3 Armagedd. Blade Ita	49.900
INDEPENDENCE WAR Def. Ita	109.900
L'IMPERO DELLE FORMICHE	99.900
LULA 2 The Sexy Galaxy	99.900
PANZER ELITE Ing	99.900
PANZER GENERAL 3D ASS. Ing	89.900
REACH FOR THE STARS Ing	99.900
ROLLER COASTER Attract. Ita	49.900
START UP	109.900
WARCRAFT II Battle.net Ita	49.900

FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLANKER 2.0 Ing	99.900
FRONT LINE FIGHTERS	39.900
JANE'S F-15 Ita	49.900
JETFIGHTER FULL BURN Ame	39.900
JETFIGHTER FULL BURN Ita	49.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
LONGBOW 2 Ita	49.900
LONGBOW GOLD	41.900
LUFTWAFFE COMMANDER Ita	89.900
MIG ALLEY Ing	69.900
MIG ALLEY Ita	99.900
NATIONS: WWII Fighter Comm. Ame	99.900
NATIONS: WWII Fighter Comm. Ing	99.900
TEAM APACHE Ita	79.900
TOP GUN 2 Ame	69.900
TOP GUN 2 Ita	99.900
USAF Ame	119.900
WARBIRDS II	89.900
WARBIRDS On-Line	49.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900
WINGS OVER CHINA	79.900

## SIMULAZIONI NAVALI & TANK

688(I) HUNTER KILLER Ita	49.900
ARMORED FIST 2 Ita	49.900
ARMORED FIST 3 Ame	99.900
ARMORED FIST 3 Ita	99.900

## AVVENTURA

A FORK IN THE TALE	29.900
A.D.2044	69.900
ABYSS Incident at Europa	79.900
AD&D CORE RULES 2.0 EXPAN.	79.900
AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139.900
AGE OF WONDERS Ame	119.900
ALONE IN THE DARK 3	49.900
AMERZONE Ita	89.900
ANIMAL	59.900
ASHERON'S CALL Ame	159.900
ATLANTIS II Ing	99.900
ATLANTIS II Ita	99.900
ATLANTIS Ita	49.900
AVARICE The Final Saga	99.900
AZTEC Ita	99.900
BALDUR'S GATE + TALES Ing	89.900
BALDUR'S GATE + TALES Ita	109.900
BALDUR'S GATE Ita	89.900
BIRTH OF THE FEDERATION Ing	99.900
BLACK DAHLIA Ita	89.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita Pariato	39.900
BROKEN SWORD	29.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.900
CINA Crimini Citta Proibita	99.900
CLANS Ame	99.900
CORPORATE WARS	99.900
DARK EARTH Ing	24.900
DARKSTONE Ame	99.900
DARKSTONE Ita	99.900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	39.900
DEATHTRAP DUNGEON Ita	49.900
DIABLO	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DOGDAY	79.900
DRACULA La Resurrezione	99.900
DRAGON MAGAZINE ARCHIVE	119.900
DROIDAN	49.900
DYLAN DOG Horror Luna Park	24.900
EGYPT Ita	49.900
ERASER TURNABOUT	59.900
EVERQUEST	149.900
EXCALIBUR 2555 AD Ing	29.900
EXCALIBUR 2555 AD Ita	29.900
FALLOUT 2 Ita	94.900
FALLOUT Ita	49.900
FAUST	99.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	49.900
FORG.REALMS INTERACT. ATLAS	99.900
FORGOTTEN REALMS ARCHIVES 1	39.900
FORGOTTEN REALMS ARCHIVES 2	39.900
FORGOTTEN REALMS ARCHIVES 3	39.900
GABRIEL KNIGHT 3 Ame	109.900
GABRIEL KNIGHT 3 Ita	109.900
GET MEDIUM Ita	49.900
GRIM FANDANGO Ing	69.900
HARDLINE Ing	59.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	39.900
KARMA Collera Immortale	49.900
KING'S QUEST Maschera Eternita	99.900
KING'S QUEST Mask of Eternity	69.900
KINGPIN Life of Crime Ame	79.900
KINGPIN Life of Crime Ita	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	39.900
KLINGON HONOR GUARD Ita	39.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LANDS OF LORE 2 Ita	39.900
LANDS OF LORE 3 Ita	99.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MIGHT & MAGIC Millennium Ame	109.900
MIGHT & MAGIC VI Ita	39.900
MIGHT & MAGIC VII Ame	79.900
MIGHT & MAGIC VII Ita	99.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MONKEY ISLAND 3 Ita	49.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	29.900
OPEN HEART	99.900

PERFECT ASSASSIN Ita	49.900
PHANTASMAGORIA	39.900
PRISONER OF ICE Ita	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	29.900
QUEST FOR GLORY 5 Ita	99.900
RAGE OF MAGES II Ita	99.900
RAGE OF MAGES II Ita	49.900
REDGUARD Elder's Scrolls Adv.	99.900
REDJACK Ita PC/MAC	99.900
RETURN TO KRONDOR Ame	49.900
RETURN TO KRONDOR Ita	99.900
RETURN TO ZORK Ing	24.900
RETURN TO ZORK Ita	39.900
REVENANT Ing	99.900
REVENANT Ita	99.900
RING Ing	69.900
RING Ita	99.900
RIVEN Ita	39.900
RIVEN Ita PC/MAC	69.900
ROCKY HORROR Interactive Show	79.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SANITARIUM	89.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	49.900
SEPTERRA CORE Ame	99.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
SHATTERED LIGHT Ame	79.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SILVER Ing	39.900
SILVER Ita	39.900
SOUL REAVER Legacy of Kain Ita	99.900
SPACE QUEST COLLECTION 2	59.900
SPACE STATION ALPHA	79.900
STAR TREK COLLECTION	99.900
STARSLIEGE Ame	89.900
SYN-FACTOR	39.900
SYSTEM SHOCK 2 Ame	109.900
SYSTEM SHOCK 2 Ita	99.900
TAKERU PC/MAC	29.900
THE DIG	49.900
THE GUARDIAN OF DARKNESS Ing	69.900
THE GUARDIAN OF DARKNESS Ita	99.900
THE IRON MASK Ita	69.900
THE WHEEL OF TIME Ame	99.900
TREASURE HUNTER Ing	39.900
UBIK Ita	49.900
ULTIMA IX ASCENSION Ame	149.900
ULTIMA ON-LINE Second Age Ame	79.900
ULTIMA ON-LINE Second Age Ita	69.900
ULTIMA UNDERWORLD J&J GOLD	19.900
UNDER A KILLING MOON	29.900
VERSAILLES Ita	49.900
VITAE	19.900
WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	69.900

## SPORT

### Calcio

ACTUA SOCCER 2	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ital.	39.900
CHAMPIONSHIP MAN. 99 00 Ing	79.900
F.A. FOOTBALL MANAGER 2000	99.900
F.A. PREMIER LEAGUE STAR	99.900
FIFA 2000	99.900
FIFA 98	39.900
FIFA 97	29.900
FOOTBALL MASTERS 99	39.900
FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	49.900
FOX SPORTS SOCCER 98	29.900
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 It	79.900
KICK OFF 3	39.900
KICK OFF 98 Ing	19.900
KICK OFF 97	59.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
PREMIER MANAGER 99 Ing	89.900
PUMA STREET FOOTBALL	69.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	29.900
TELE- CALCIO 2000	69.900
ULT.SOCC.MANAGER 99 Agglom.	29.900
ULTIMATE SOCC.MANAGER 99 Ita	49.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900

### Tutti gli altri SPORT

3D HUNTING SHARK	59.900
ACTUA ICE HOCKEY 2	49.900
ACTUA POOL Ita	89.900
BASEBALL 2000	69.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BEAVIS & BUTTHEAD BUNGHOLE	49.900
BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
CROCIERE VIRTUALI Glensans 2	119.000
DEER HUNTER 2	49.900
DEER HUNTER COMPANION	29.900
FANTASY SPORTS PRO 99	29.900
FIELD & STREAM FISHING TRIP	39.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FOOTBALL PRO '99 SIERRA	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	39.900
K.O. Ing	79.900
LINKS EXTREME	69.900
LINKS LS 2000 Ame	119.900
LINKS LS TRIAL 9 '99	24.900
MADDEN 2000 Ita	99.900
MADDEN 98	99.900
MADDEN NFL 97	29.900
MADDEN NFL 98	49.900
NBA INSIDE DRIVE 2000 Ing	79.900
NBA LIVE 2000	99.900

NBA LIVE 97	39.900
NBA LIVE 98	49.900
NBA LIVE 99 Ita	49.900
NHL 2000 Ame	99.900
NHL 2000 Ita	99.900
NHL 98	49.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	29.900
POOL-SHARK	99.900
RIDING STAR Ing	99.900
RIDING STAR Ita	99.900
ROLAND GARROS 1999 Ita	69.900
SKI RACING Xtreme Edition	69.900
THE FRENCH OPEN 1998	69.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900
TROPHY BASS 2	59.900
WCW NITRO Ita	29.900

## STRATEGIA

12 O'CLOCK HIGH	119.900
7th LEGION Ita	39.900
AGE OF EMPIRES 2 Ame	109.900
AGE OF EMPIRES 2 Ita	99.900
AGE OF EMPIRES Ita	79.900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome It	89.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
ALLIED GENERAL	19.900
ALPHA CENTAURI Alien Crosstire	89.900
ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ing	59.900
ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ita	99.900
ANNO 1602 Ita	84.900
ARES RISING	29.900
ARMOR COMMAND Ing	59.900
ARMOR COMMAND Ita	49.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	49.900
ARMY MEN II Ita	29.900
AXIS & ALLIES Ita	79.900
BATTLE OF BRITAIN Ame	99.900
BATTLE OF BRITAIN Ing	79.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	29.900
BATTLEGROUND ARDENNES Ing	24.900
BRAVEHEART Ing	79.900
BRAVEHEART Ita	99.900
CAESAR II Ita	39.900
CAVALIERI E MERCANTI	29.900
CHICKAMAUGA Battleground 9 Ame	99.900
CIVIL WAR	29.900
CIVILIZATION II Ita	39.900
CIVILIZATION II Fantastic World	39.900
CIVILIZATION II Test Time Ing	89.900
CLOSE COMBAT 3 Russian Front	89.900
CODENAME EAGLE Ita	89.900
CODENAME EAGLE Ita	99.900
COMMANDOS Ammo Pack Ing	89.900
COMMANDOS Ita	99.900
COMMANDOS Quando Dov.Chiamo	59.900
CONQUEST EARTH Ita	69.900
CORSAIRS GOLD Ita	89.900
CORSAIRS Ita	69.900
COUNTER ACTION	39.900
COUNTER BLOW	49.900
CREATURES 2 Ita	59.900
CRONACHE DELLA LUNA NERA	99.900
CUTTHROATS Ing	99.900
CUTTHROATS Ita	99.900
CYBERSTORM 2 Ame	49.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	39.900
DARKLORDS RISING Ame	59.900
DARKLORDS RISING Ita	69.900
DEADLOCK 2 Ame	49.900
DEO GRATIAS Ing	69.900
DESTINY Win'95	49.900
DISCIPLES Sacred Lands	109.900
DOMINANT SPECIES	49.900
DUNGEON KEEPER 2 Ita	99.900
DUNGEON KEEPER Ita	49.900
EASTERN FRONT	39.900
EASTERN FRONT 2 Ing	99.900
FARAON Ita	89.900
FIGHTING STEEL Ing	89.900
FIGHTING STEEL Ita	99.900
FINAL CONFLICT	99.900
FLASHPOINT Kosovo Op.Art War 2	79.900
FLEET COMMAND Ita	109.900
FORCE 21	99.900
GANGSTERS	39.900
GULF WAR Ame	49.900
HEROES 3 Armageddon Blade Ame	69.900
HEROES 3 Armageddon Blade Ing	69.900
HEROES OF M&M MILLENNIUM Ame	109.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 Ita	109.900
HOMEWORLD Ing	79.900
HOMEWORLD Ita	99.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	49.900
IMPERIALISM II Ita	99.900
JAGGED ALLIANCE 2	89.900
LIBERATION DAY Ita	49.900
LORDS OF THE REALM 2 Ita	39.900
LULA The Sexy Empire Ita	49.900
MACHINES Ame	69.900
MAGIC & MAYHEM	89.900
MALKARI Ing	99.900
MAN OF WAR 2	89.900





**Foto 10: Salite sul masso al centro della stanza.**



**Foto 10b: Un altro maxi salto.**

dove siete saliti e, una volta nella stanza centrale, tirate la catena alla vostra sinistra. Un'animazione vi mostrerà la rottura del prisma a opera dei tre punti luce e la presenza al suo interno di una pepita d'oro. Prendete la pepita e combinatela con la statuetta, quindi calatevi nell'insenatura posta davanti a una delle finestre delle tre stanze- luce.

## LIVELLO 10 - IL LAGO SACRO, PARTE 2

Vi trovate in una zona che potreste aver già visto: qui seguite il corridoio e uccidete i tre scorpioni. Siete in un'area molto suggestiva, con un pozzo al cui centro è posta un'isoletta quadrata con due colonne e una specie di altare, dove dovete deporre la statua combinata alla pepita che avete nell'inventario. Godetevi la bella animazione che vi mostra tra le altre cose l'apertura della porta davanti a voi. E' proprio lì che vi tocca entrare, lasciando perdere i portoni alla vostra sinistra e destra, che servono solo in caso di penuria di munizioni. Vi ritroverete in una stanza in compagnia di due pipistrelli che vanno subito uccisi; fatto questo salite sul blocco (Foto 10) al centro della stanza (se volete un medipak lo trovate nella nicchia in alto a sinistra). Qui vi tocca un pochino di free climbing, che vi permetterà di raggiungere la spaccatura sul muro in alto davanti a voi. Infilatevi dentro, proseguite fino a un bivio, dove salite a destra e poi salite ancora fino a incontrare dei pipistrelli. Uccisi i simpatici volatili fate un maxi salto, camminate verso

l'esterno e calatevi sulle piattaforme sotto a voi (prestate attenzione a non cadere nel vuoto!). Qui troverete un masso sulla sinistra (Foto 10 b), saltateci su con una bella rincorsa e freddate i due pipistrelli. Scendete quindi con la massima calma, seguite il sentiero ed entrate nella porta tra le due statue.

## LIVELLO 11 - LA TOMBA DI SEMERKHET

Sparate ai due vasi per procurarvi munizioni, scivolote lungo la rampa e un'animazione vi avvertirà dell'arrivo di uno stormo di scarafaggi mortali. Saltate e aggrappatevi alle travi sopra di voi, proseguite sempre attaccati al soffitto ed entrate nella stanza successiva. Al suo interno c'è una canna di bambù, usatela per scendere al piano subito inferiore. Qui andate verso il fuoco, raccogliete la torcia e accendetela col fuoco; quindi buttatela sotto tramite la fessura davanti a voi.

A questo punto risalite sulla canna di bambù, scivolote giù e, evitando gli scarafaggi (compito non certo dei più facili) tirate le tre leve nascoste nei buchi alle pareti, tornate su lungo la canna e la porta davanti a voi si sarà aperta come per magia. Fiondatevi: finirete in un tunnel, alla fine del quale vi troverete affacciati in una stanza con una specie di passerella. Entrate nella porta dietro di voi, scendete le scale verso sinistra, percorrete il corridoio e scavalcate il muro alla vostra destra. Salite nella fessura in alto, proseguite fino ad affacciarsi in un'altra stanza. Qui freddate i due cani (possibilmente prima di scendere), scendete nella stanza e dirigetevi verso le tre fiamme nella parete di fondo.

Quando si spegne quella a sinistra correte e infilateci la mano per tirare la leva che spegne quella al centro, spostatevi su quella centrale e tirate la leva all'interno della nicchia; si aprirà così una nuova stanza alla vostra destra. Entrateci, scavalcate la piscina e fate lo stesso giochetto delle fiamme con le ben sei presenti.

Fatto questo, salite sulla piattaforma opposta rispetto a quella da cui provenite, appendetevi al soffitto e andate avanti così finché Lara non si sgancia, cadendo davanti a una porta aperta; oltrepassatela e vi ritroverete nella stanza delle tre fiammelle. Saltate sul masso alla vostra sinistra, quello vicino alla gabbia (Foto 11), da qui salite sulla struttura in metallo e spiccate un salto per salire sulla piattaforma al centro della

stanza (volendo, sulla sinistra arrampicandovi troverete un medikit e delle munizioni speciali da fucile). Davanti a voi ci sarà una fiamma; nel momento in cui si spegnerà avvicinatevi e tirate la leva nella fessura "caliente". Tornate al punto di partenza, la stanza con una specie di scacchiera, esploratela e a sinistra rispetto alle pedine giganti troverete un punto in cui arrampicarvi. Salite e vi ritroverete in una balconata con un simpatico uomo tutto testa che vi sfiderà a un gioco. Per batterlo dovrete far ruotare, una volta per uno, il pallottoliere bianco e nero alla vostra sinistra (usando il tasto azione) e selezionare la pedina da muovere saltando sopra al quadrato alla vostra destra corrispondente al suo colore. Vinta la partita (si spera!, comunque è sempre meglio salvare prima di incominciare a giocare) si alzeranno nella scacchiera delle gabbie; scendete dalla vostra postazione di gioco, salite le scale davanti a voi e vi troverete nella posizione di poter giungere alla piattaforma dall'altro lato della stanza saltando di gabbia in gabbia. Arrivati dall'altra parte, passate la porta in fondo e iniziate a scendere, ma state all'erta: tre bei



**Foto 11: Il masso e la gabbia da sfruttare per raggiungere la piattaforma centrale.**



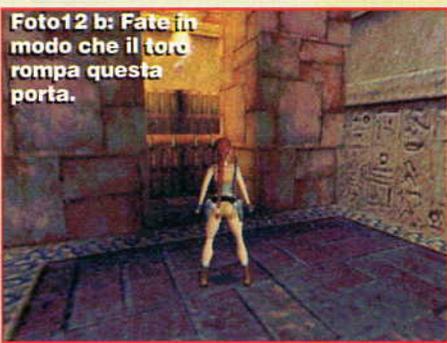
**Foto 11b: Le tre pedine posizionate correttamente.**

cani vi aspettano! Usciti vittoriosi dallo scontro "canino" continuate a scendere, fino a trovarvi di fianco dei grossi vasi: rompeteli e raccogliete le munizioni e i medipak. Scendete ancora, ammazzate il cane che vi viene addosso e, superati anche i vasi, girate a sinistra e calatevi nel buco sul

**Foto 12:** Qui posate l'oggetto raccolto.



**Foto 12 b:** Fate in modo che il toro rompa questa porta.



pavimento. Qui ci sarà uno stormo di scarafaggi, correte per evitarli fino in fondo al tunnel, in una stanza con una grossa canna di bambù al centro; aggrappatevi e salite (occhio ai pipistrelli!) sino a una nuova stanza con due vasi ai lati. Passate nella stanza successiva, dove tre specchi hanno il compito di riflettere la luce su un masso. È qui che molti (io per primo!) sono andati in crisi, ma, in sostanza, cosa bisogna fare? Semplice: andate in fondo alla stanza, arrampicatevi su per il bambù, entrate in una nuova sala dove ci sono tre pedine che si possono spostare (e se no, che pedine sarebbero?). Portate ognuna di esse sul quadrato di luce corrispondente al suo colore (Foto 9 b), impedendo ai raggi del sole di raggiungere le lenti. Risveglierete così anche i due cani ai lati delle lenti; nonostante questo tornate giù con la canna di bambù, compiete la strage canina, calatevi nel buco apertosi in seguito allo spostamento dell'altare e proseguite lungo il corridoio. E meno male che i livelli dovevano essere più corti!

## LIVELLO 12 - IL GUARDIANO DI SEMERKHRT

Andate nella spaccatura sul pavimento in fondo a destra, scivolote avanti e proseguite. Arriverete a uno strano marchingegno: un hula hop con tanti affilati coltelli appesi. Quando le lame rientrano tuffatevi (Avanti più Azione più Shift) e li attraverserete indenni. Superate le prime insidie scivolote dalla rampa e arriverete in una stanza che

contiene una specie di mappa treddi con al centro due piramidi che risulteranno fondamentali in seguito. Salite nella crepa del muro a sinistra, strisciate fino ad arrivare a un buco alla vostra destra. Acquattatevi ed entrateci, percorrete il tunnel e sbucate nella "stanza delle lame". Posizionatevi davanti alla ruota di legno, che serve per aprire la porta sulla piattaforma opposta, fatela muovere una quindicina di volte (così avrete più tempo) e precipitatevi in fretta e furia sino alla porta saltando di piattaforma in piattaforma mostrando tutta l'abilità acquisita. Entrati dalla porta fermatevi e aspettate che le lame scattino, dopodiché andate di fronte all'altare alla vostra sinistra (quello sotto la fiaccola) e recuperate il Golden Vraeus. Scendete giù evitando le lame che vi trafiggono (posizionate sotto le piastrelle più scure), arrivate in fondo alla stanza, scavalcate il masso, seguite la strada e vi ritroverete davanti alla ruota di legno; non spaventatevi, non dovrete rifare la "corsa ai limiti del tempo", ma soltanto tornare nella stanza degli edifici in miniatura. Qui posizionate il Golden Vraeus appena raccolto nel triangolo in faccia alle mini piramidi (Foto 12), mettendo in azione un meccanismo che farà aprire una delle due piramidi. Avvicinatevi e raccogliete la chiave (si fa per dire!) che va infilata nell'altra fessura del muro davanti a voi. Avete appena aperto una botola, calatevi e scivolote sino a un corridoio. Inizia così un'altra sfida contro il tempo; infatti, dovete cominciare a correre, svoltare a sinistra e proseguire fino ad arrivare a una leva, tirarla, infilarla nella porta appena aperta e continuare sino a una stanza con due fiaccole spente. Vi starete chiedendo: ma perché devo fare tutto così in fretta, evitare di raccogliere i medikit ecc.? Semplice, un toro gigante vi farà compagnia per tutto il percorso, cercando di usarvi per testare le sue corna nuove di zecca. Infilate la mano nella fessura nel muro, estraete la torcia, andate ad accenderla nella prima fiaccola raggiungibile scavalcando un masso e tornate alla stanza delle due fiaccole spente. Usate la torcia appena accesa per dar fuoco al combustibile dentro le fiaccole e, come per incanto, si aprirà una porta alla vostra sinistra; entrateci, percorrete il tunnel e

arrivate fino a una stanza con tre altari: raccogliete il medipak e le munizioni sopra di questi, stando molto attenti alle lame celate e tornate nella stanza delle due torce. Qui correte indietro sino alla stanza d'angolo con il piccolo medikit posato per terra, appendetevi al soffitto e proseguite sino ad arrivare a una fessura sul muro; infilatevi, continuate sempre fino a giungere a vedere sotto di voi una stanza con quattro fuochi. Calatevi prestando attenzione e, quando il primo fuoco si spegne, tirate la leva celata; ripetete l'operazione con gli altri tre, arriverà il solito stormo di scarafoni (come li odio!). Davanti a voi potete vedere una scala a pioli attaccata al muro, arrampicatevi e tornate nel corridoio di prima. Qui posizionatevi davanti alla porta a sinistra (Foto 12 b) e fate in modo che il toro, attaccandovi, la sfondi. Correte per il tunnel appena aperto e arrivate in una stanza dove noterete, tra le altre cose, tre massi con impressi simboli egizi. Agendo come prima, fate in modo che il toro cozzi contro i tre simboli nell'ordine che preferite. Si apriranno due porte sul fondo della stanza, entrate in una delle due, correte (non dimenticate che il toro è sempre dietro di voi) e arrampicatevi nella parete in fondo. Assisterete a un'animazione che vi mostrerà un treno con all'interno Lara (non chiedetemi come ci sia finita!).

## LIVELLO 13 - FERROVIA ABBANDONATA

Azionate la leva nella prima carrozza, andate verso l'uscita e saltate sull'altra carrozza, recuperate le munizioni e preparatevi all'attacco del ninja. Uccidetelo e salite sul tetto, prendete la rincorsa e fiondatevi sull'altra carrozza. Vi verranno contro due ninja, fateli fuori come spiegato (cioè attaccandoli quando non si stanno difendendo) e saltate sul tetto della successiva carrozza; passate al vagone col telone verde e, per attraversarlo, dovrete aggrapparvi al lato sinistro con i piedi che rasentano le rotaie e proseguire fino al punto in cui riuscirete a risalire (Foto 13).

Uccidete i ninja che avanzano verso di voi e salite sul tetto di ferro della nuova e ultima carrozza. Arrivati in fondo giratevi di schiena e calatevi: si aprirà una porta che vi permetterà l'ingresso nel vagone, dove troverete un medipak, delle frecce e delle munizioni. Ritornate sul tetto e aggrappatevi ora alla fiancata





**Foto 13 a:** Passate sui lati per superare il telone verde.



**Foto 13 b:** L'ingranaggio in cui infilare il grimaldello.



**Foto 13 c:** L'ingranaggio nella prima carrozza.

alla vostra destra, dove una fessura vi condurrà all'interno, in cui raccoglierete munizioni e il grimaldello. Infilatelo nell'ingranaggio (Foto 13 b) e si aprirà lo sportello verso la carrozza precedente. Uccidete il ninja e raggiungete il tetto della carrozza dopo, calatevi, fate fuori il nuovo guerriero rossonero e usate il grimaldello col blocco in fondo a sinistra. Vi si parerà davanti una stiva in cui potrete (e dovrete, vi conviene!) raccogliere il lanciagranate con le relative munizioni. Tornate nella prima carrozza colpendo con le granate i numerosi ninja che vi si pareranno davanti (di cui uno arriverà persino trasportato da un elicottero!); qui accendete un flare e infilate il grimaldello nell'ingranaggio alla destra della leva (Foto 13 c). Staccherete così le carrozze dietro di voi e resterà solo il vostro vagone e la locomotrice. Gustatevi l'animazione finale, ve la siete proprio meritata!

## LIVELLO 14 - ALESSANDRIA

E meno male che c'è almeno un livello corto, anche se non si può certo dire senza

sorprese (capirete!). Andate dritto a voi, uccidete i due scorpioni, salite le scale e procedete fino ad arrivare in una città; qui girate in lungo e in largo, aprite le varie porte ed esplorate, troverete un medikit e svariate munizioni, accompagnati da una discreta dose di soldati che cercheranno di intrattenere discorsi a base di pallottole. Esplorata la città (cosa non necessaria per il proseguimento del gioco) entrate nella porta a destra della fontana (Foto 14), salite le scale e vi troverete faccia a faccia con... indovinate un po' voi, oltre a Lara e ai soldati non ci sono tanti altri personaggi nel gioco! Sentite quello che ha da dirvi, dopodiché uscite sul balcone, andate verso sinistra e sparate ai sodati sulla piattaforma di fronte a voi. Saltate sulla suddetta piattaforma e da qui raggiungete il tetto dell'edificio con le tegole arancioni (Foto 14 b). Aggrappatevi e, scendendo, tirate la leva. Entrate nella porta subito di fianco a voi, uccidete l'uomo in tuta bianca e fate un poco di spesa (ogni riferimento al film



**Foto 14:** La piazza centrale di Alessandria, notate la porta.



**Foto 14 b:** Dal balcone alle tegole, e il gioco è fatto!

“Commando” non è puramente casuale!). Usciti dalla porta girate a destra, poi ancora a destra, uccidete il soldato (o presunto tale) e seguite il corridoio.

## LIVELLO 15 - ALESSANDRIA, PARTE 2

Scendete per le scale, girate a sinistra e arrivate così nella strada. Dirigetevi verso destra, entrare nella piazza dove vi attende l'ingresso di un parco giochi sugli Egizi. Qui entrate, esplorate tutte le attrazioni, tra

l'altro divertenti, e recatevi in una stanza con uno specchio che ricopre la parete di fronte all'entrata (Foto 15). Osservate attentamente lo specchio e trattenetevi dalla tentazione di mettere piedi sul pavimento della scala (se l'avete già fatto ne capirete il motivo); infatti, quella che sembra una tranquilla locazione nasconde delle punte retrattili stile Prince of Persia, che voi dovrete evitare camminando solo sulle mattonelle che nello specchio hanno un colore più chiaro.

Arrivati all'angolo opposto a quello delle scale, raccogliete la balestra e combinatela, via menu, con il laser: otterrete così una nuova super-arma che avrete subito modo di usare. Tornate sulle scale facendo attenzione alle punte, quindi andate dritto a voi e, alla sinistra della piramide, noterete un tunnel (Foto 15 b). Scivolote lungo il tunnel, caricate la balestra con le frecce esplosive e, con un colpo solo, abbattete tutti i bersagli di fronte a voi; quindi, scendete sul pavimento e prendete la moneta in fondo alla stanza. Uscite utilizzando la fessura in alto a sinistra, dirigetevi nella stanza dopo, usate la moneta con la macchina facendo uscire un pilastro dal terreno; arrampicatevi sopra di questo e raccogliete gli oggetti sopra. Combinateli tra loro e utilizzateli per prendere la chiave vicino all'entrata del parco divertimenti. Uscite quindi dalla porta, girate a destra, poi ancora a destra e arriverete in un vicolo chiuso terminante con una parete scalabile, arrampicatevi e continuate fino ad assistere all'animazione che vi fa vedere il posto dove siete arrivati: un laghetto con tanto di “castello centrale”. Tuffatevi e risalite, uccidete i due scheletri (o meglio,

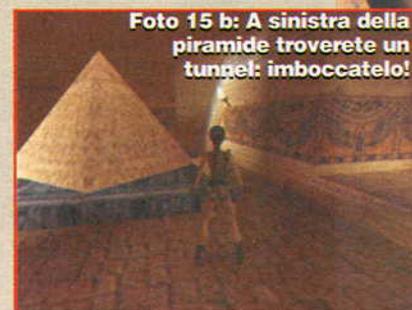
allontanateli il più possibile: gli scheletri sono già morti!) con le frecce esplosive scavalcate la parete, usate la chiave e apprestatevi a iniziare il prossimo livello; ma questo è già futuro.

... Al prossimo mese per sapere come andrà a finire!

Igor Marchi



**Foto 15:** Appena prima di arrivare al famigerato specchio...



**Foto 15 b:** A sinistra della piramide troverete un tunnel: imboccatelo!

# Lara: ritratto

*Benvenuti nel regno dell'eroina virtuale più famosa di tutti i tempi, Lara Croft. Probabilmente è la più famosa perché è l'unico personaggio frutto di una fantasia elettronica che ha riscosso*

*un successo tale, che in gergo chiameremmo multipiattaforma.*

... Infatti non è solo la regina dei giochi di avventura/azione/esplorazione, nata su console e trasportata anche su PC; Lara ha fatto tutto quello che un VIP in carne e ossa farebbe. Protagonista delle copertine dei più svariati giornali, da quelli di moda a quelli di cucina; si è fatta carne ed è apparsa a milioni di fedeli come un'icona religiosa in occasione di più fiere del settore; ha cantato in forma virtuale, quasi essenza pura, accanto a Bono Vox degli U2 durante la loro tournée. Non si contano i gadget, dagli oggetti 'di settore' come le memory card ai grembiuli per fare le faccende domestiche; aumentano le sosie e le 'interpreti' cambiano per non focalizzare l'attenzione del pubblico su una figura reale, umana.

È stata precisa intenzione della Eidos, infatti, proporre un'incarnazione di Lara sotto forma di modella, ma non mantenere la stessa nel corso

del tempo per evitare che il pubblico la identificasse troppo con l'originale virtuale. Rhona Mitra, splendida inglese, figlia di un chirurgo plastico che crediamo abbia aiutato il processo di 'trasformazione'. Vanessa Demuoy, francese tutto pepe cassata perché in passato aveva effettuato servizi fotografici osee per Playboy; se mi è concesso, questo non è ASSOLUTAMENTE disdicevole, anche perché le photo session che ha scattato sono bellissime. Altre incarnazioni più o meno eclatanti, per poi arrivare all'odierna Lara Weller, identica nel nome e nel fisico: non so se mi spiego. La nuova caratteristica che rende così interessante la nuova Lara è la presenza della sua controparte giovanile all'interno del nuovo Tomb Raider IV: The Last Revelation. All'inizio del gioco, un flashback vi riporterà a metà degli anni '80, quando Lara aveva sedici anni.



# di un successo

Questa sezione ha sostituito il tutorial, la parte di addestramento che canonicamente si giocava all'interno di casa Croft, una magione nell'Essex inglese talmente ampia da contenere sale attrezzate per il training di Miss Croft. In passato, il tutorial era un'opzione, una sezione di gioco facoltativa dove imparare le mosse di Lara; nel nuovo Tomb Raider la sezione d'addestramento, quella con Lara da bambina, appunto, è obbligatoria. Questo perché è necessario che chiunque si avvicini al gioco per affrontarne la storia, conosca un precedente di fondamentale importanza per la vita di Lara. Ma procediamo per gradi...

Da bambina, Lara era uno spirito ribelle, caratteristica che non l'ha comunque abbandonata anche in età adulta. Di famiglia inglese nobile, ed educata nei migliori college inglesi, ha dimostrato da sempre un interesse sviscerato per l'archeologia e la storia, materie poco trattate negli istituti

dove studiava; la passione le proveniva piuttosto dal padre, archeologo ed esploratore in gioventù. Rimanendo estasiata dai suoi racconti, nell'estate del 1984 Lara chiese al padre di poter partecipare a una spedizione in Cambogia capitanata da Werner Von Croy, esploratore, archeologo e conoscente del padre di Lara. Cercando sponsorizzazioni per la spedizione, Von Croy accettò l'aiuto economico di Lord Croft con la promessa di portare con sé la giovane Lara. La meta era Angkor Wat, la città perduta all'interno della foresta cambogiana: questo il teatro del livello d'addestramento del gioco.

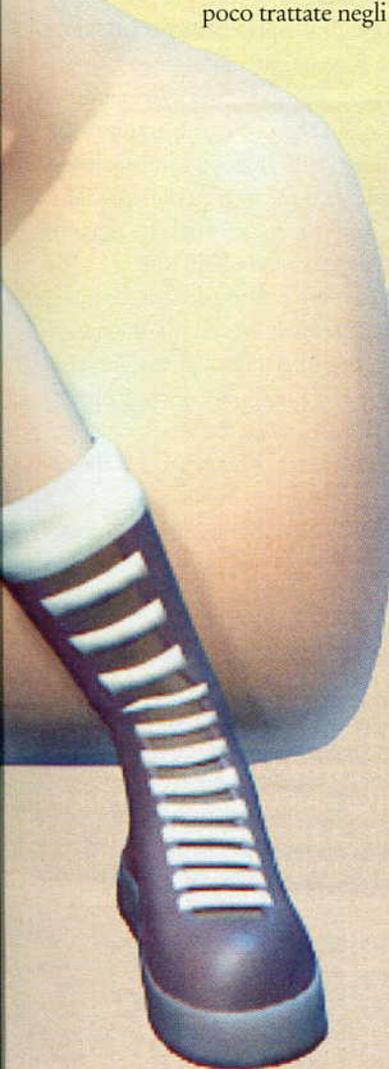
Le missioni con Lara bambina sono una e mezza: nella prima Lara seguirà i passi di Von Croy, cominciando a conoscere le trappole disseminate sul terreno e a usare le proprie risorse fisiche. Essendo una giovane fanciulla, Lara non è armata e deve fare affidamento sulle capacità combattive di Von Croy per difendersi dai pericoli che incombono. Nella seconda missione, Lara deve affrontare una sfida a tempo contro Von Croy: è proprio durante questo evento che Von Croy avrà un incidente, perdendo apparentemente la vita. Fine del flashback e inizio del gioco vero e proprio.

Durante lo svolgimento della storia ritornerà a sorpresa lo stesso Von Croy, ora nemico giurato della stessa Lara. Quello che interessa a noi, in questa sede, è esaminare più approfonditamente il personaggio di Lara nella sua giovane età. Proprio questa parola, età, ha un significato molto profondo:

Lara infatti è il primo personaggio dei videogiochi ad avere un'età. Noi l'abbiamo sempre vista quasi trentenne nelle sue tre passate avventure e ora, un po' per il trend in voga (Episode I?) e un po' per rivitalizzare il personaggio, la Eidos ce la propone in una sua

veste infantile. Dice Andrew Thompson, uno dei creatori di Lara: "Ne abbiamo studiato a fondo ogni aspetto esteriore; ogni dettaglio che ci permettesse di modificarne l'aspetto è stato preso in considerazione e sviluppato: abbiamo provato con gambe più lunghe, gambe più corte, diverse acconciature di capelli... In alcuni sondaggi mirati, abbiamo ricevuto centinaia di suggerimenti: la volevano persino con degli occhiali da sole strambi o con il lollipop perennemente in bocca". Certo, quest'ultimo l'avremmo veramente apprezzato, anche se non possiamo lamentarci della scelta fatta: due stupendi codini che 'infantilizzano' molto la sua immagine, facendola assomigliare a una delle moderne pop star sulla linea Brintey Spears. Se si esclude l'abbigliamento, ovviamente: la scelta è logicamente caduta su un outfit piuttosto pratico e in linea con le necessità della spedizione di cui Lara fa parte. "Abbiamo anche ingrandito i suoi occhi; le sue sopracciglia e le sue labbra sono più pallide e...". Sì, sapete benissimo dove sto andando a parare. Certamente, uno degli elementi che ha permesso a Lara di fare breccia nell'immaginario di migliaia di giovani (e non...) è il suo seno.

Una quarta abbondante, direi, anche se su questo particolare i dati più precisi vengono contaminati dalle leggende popolari. "Era un particolare fondamentale che non potevamo trascurare; abbiamo pensato che se da vecchiaia ha quell'armamentario, da giovane doveva avere un seno ragionevolmente grande". Noi non possiamo che prendere parte al coro, accettando di buon grado questa nuova veste che troppo non toglie ai suoi 'attributi' che tutti conoscono.



# Tomb Raider Story

*È ormai dal 1996 che ogni Natale lo passiamo in compagnia delle avventure della procace Lara, ma a quanto pare sembra che nessuno sia ancora stanco.*

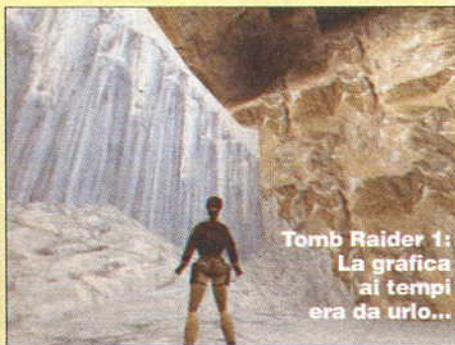
Ebbene sì... Sono passati già ben quattro anni da quando abbiamo conosciuto la giovane archeologa e abbiamo cominciato a passare un po' di notti in bianco nel tentativo di venire a capo dei suoi misteri. Chi l'avrebbe mai detto che la protagonista di un videogioco sarebbe potuta diventare un vero e proprio fenomeno di costume, tanto da meritarsi le copertine di tutti i giornali del settore e anche quelle di alcune testate che con i games c'entrano davvero poco?

Per quei pochi che non avessero avuto modo di giocare ai tre precedenti capitoli, ecco un breve riassunto di quel che è successo... La prima avventura, con Lara protagonista, dà la possibilità di girovagare per mezzo mondo alla ricerca di un particolare artefatto, denominato Scion: Grecia, Sud America e Messico sono solo alcune delle località che dovrete visitare per impossessarvi dell'oggetto. A ostacolarvi, oltre a un variegato bestiario, ci sono anche diversi enigmi, alcuni dei quali piuttosto complessi (memorabile quello della mano di Re Mida, sulla quale trasformare in oro alcuni pezzi di ferro e accedere così al livello successivo!); per molti Tomb Raider I resta l'unico capitolo della serie degno di fregiarsi del titolo di capolavoro. Nel secondo episodio l'avvenente avventuriera ha a che fare con la leggenda

**Tomb Raider 1: una delle immagini più famose...**



legata al pugnale di Xian: questa lama è in grado di conferire l'enorme potere del Drago a chiunque se la conficchi nel cuore. Il pugnale di Xian, rinchiuso all'interno della grande muraglia cinese, fa ovviamente gola a molte persone (non tutte animate da 'nobili' intenzioni...), tra cui anche dei temibilissimi mafiosi italiani (... come al solito ci dobbiamo sempre far riconoscere). Il gioco contiene, a mio parere, uno degli stage più belli a livello d'ambientazione che siano mai stati realizzati: quello di Venezia; aggirarsi per le calli, a piedi o a bordo di un motoscafo, accompagnati dall'incalzante musica dei



**Tomb Raider 1: La grafica ai tempi era da urlo...**



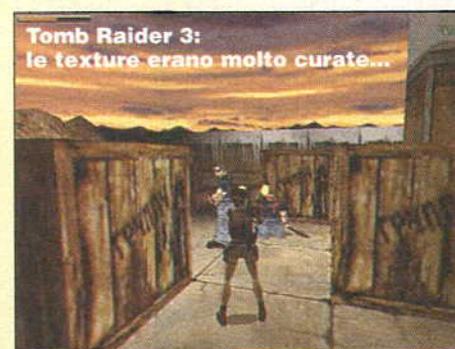
**Tomb Raider 2: Lara si avventura tra le calli di Venezia...**

violini, resta tuttora una delle esperienze più emozionanti, legate a un videogioco, che io ricordi.

Il terzo capitolo, forse il più deludente dell'intera serie, prende spunto dall'arrivo di un meteorite milioni di anni fa... Questa roccia, entrata a contatto con l'atmosfera terrestre, rilasciò quattro pietre, dotate di poteri particolari. È compito di Lara (l'avreste mai detto?) ritrovarle, facendo tappa in India, Stati Uniti, Inghilterra e Sud Pacifico... Il gioco, nonostante una buona realizzazione tecnica, è piuttosto deludente dal punto di vista del gameplay che riprende, senza grosse variazioni, quello dei due prequel.



**Tomb Raider 3: il motore grafico è ancora quasi lo stesso...**



**Tomb Raider 3: le texture erano molto curate...**

Ed ecco, infine, il quarto e, per il momento, ultimo episodio, sottotitolato "The Last Revelation", interamente ambientato in Egitto e particolarmente ricco di enigmi che vi costringeranno a far lavorare il cervello. Il gioco è impreziosito da una realizzazione tecnica di notevole spessore, soprattutto per quel che riguarda gli interni delle tombe egizie e delle piramidi, davvero molto particolareggiate. La presenza di nemici dotati di una buona Intelligenza Artificiale e di alcune nuove mosse, oltre alla possibilità di controllare Lara a sedici anni in un flashback che sostituisce la storica "Casa di Lara", fanno di questo quarto episodio un appuntamento da non mancare per i fans della serie.

*Lucio Proserpi*

## **RICORDATEVI DEI PREMI!**

**Correte subito a pag.10! Non vorrete perdervi le splendide iniziative che la nostra rivista, assieme a Leader ed Eidos, hanno organizzato per voi, vero? Tomb Raider e Lara Croft vi porteranno sicuramente fortuna...**



# IMPERIUM GALACTICA

## ALLIANCES

“ Dalla GT Interactive, direttamente sui vostri schermi, ecco arrivare il secondo capitolo di una entusiasmante saga fantascientifica: tre gigantesche potenze, tre razze orgogliose si fronteggiano nello spazio profondo per la sopravvivenza e il predominio dell'Universo! ”

**D**opo la promettente anteprima di Dicembre, attorno a Imperium Galactica 2 si era formato un crescente interesse: non capita spesso che un gioco poco reclamizzato abbia la possibilità di uscire prepotentemente alla ribalta, a meno che non sia veramente un capolavoro. Anticipo subito che, pur senza gridare al miracolo, a mio parere questo è un titolo tra i più completi, bilanciati e avvincenti nel suo genere. E ora, andiamo a incominciare...



### NE RIMARRÀ SOLO UNO...

Una lunga guerra intergalattica sta ormai logorando le tante razze che si battono per il dominio assoluto. Su tutte giganteggiano tre imperi, i Solarian (vale a dire gli umani), molto portati alla ricerca e dotati di grandi risorse; gli Shinari, piuttosto limitati militarmente e maestri assoluti della diplomazia e dell'intrigo; i Kra'h'en, popolo guerriero votato ciecamente alla battaglia e scarsamente dedito allo sviluppo tecnologico. Siamo ormai

campagna però, vi consiglio caldamente di dare un'occhiata al tutorial, molto ben fatto, chiaro e graduale, che vi guiderà passo passo fra i mille segreti del gioco. Per una partita meno impegnativa sono presenti anche 10 scenari, con diverso quoziente di difficoltà; se invece non sopportate la solitudine, ecco pronto il gioco multiplayer, grazie al quale potrete portare all'estinzione avversari di ogni parte del mondo. Ma veniamo al gioco vero e proprio.

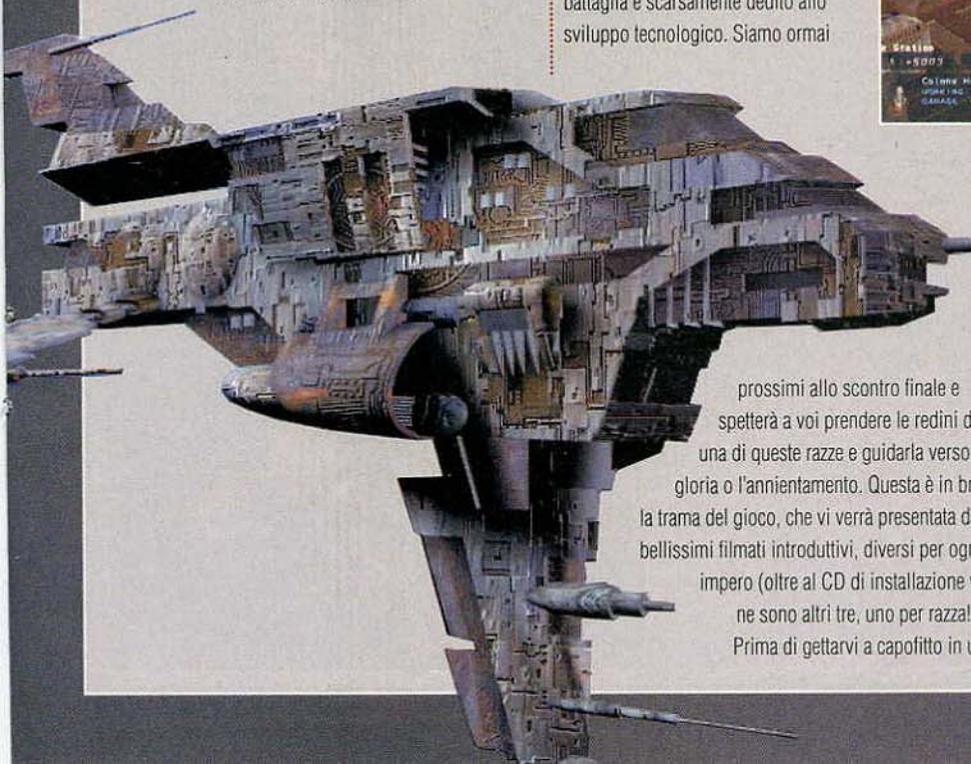
### ESPANSIONE E COSTRUZIONE

Una volta cominciata la campagna ci troviamo di fronte alla star-map, il 'cuore' di IG2, ovvero



una visuale 2D del settore di gioco mostrandone la situazione territoriale. Uno dei primi aspetti caratteristici riguarda lo scorrere del tempo, che potrete gestire in piena libertà, fermando l'azione o facendo scorrere le lancette a diversa velocità. All'inizio vi troverete con uno o due pianeti e una sola nave colonizzatrice. Obiettivo primario del gioco è quello di esplorare la zona di spazio limitrofa al vostro pianeta-base, fino a trovare un mondo disabitato: a questo punto non resta che visionarne le risorse geologiche e di sviluppo, quindi colonizzarlo. In questo modo il vostro impero diventerà più competitivo, grazie alle maggiori risorse, utili per la costruzione e grazie all'aumento di popolazione, cosa che significa più forza lavoro e più soldi. Cliccando con il tasto destro del mouse su uno dei vostri pianeti, si passerà poi alla sezione di costruzione, che vi presenterà una bella visuale

prossimi allo scontro finale e spetterà a voi prendere le redini di una di queste razze e guidarla verso la gloria o l'annientamento. Questa è in breve la trama del gioco, che vi verrà presentata da bellissimi filmati introduttivi, diversi per ogni impero (oltre al CD di installazione ve ne sono altri tre, uno per razza!). Prima di gettarvi a capofitto in una



La sequenza di frecce in alto indica il percorso che ho impostato per questa squadriglia.



Il silenzio prima della tempesta: due schieramenti pronti a darsi battaglia.



3D della colonia. Esistono 4 tipologie di edifici: civili, militari, industriali e commerciali. Visto che alla lunga arriverete a possedere un gran numero di colonie, è stata inserita una comoda opzione che vi permette di lasciare al computer la scelta degli edifici da costruire, di impostare la percentuale di tassazione e di stabilire il livello di priorità di intervento rispetto alle altre colonie. Compito che il meccanismo di Intelligenza Artificiale svolge più che bene.



**PRO** Un gioco immenso e profondissimo. Grande cura negli aspetti diplomatici e spionistici. Colonna sonora azzeccatissima. Interessante sezione di design. Tante sequenze animate. Longevità secolare.



**CONTRO** Ritmo molto blando. Grafica 3D non eccezionale. Molto difficile.

**KOMMENTO** Imperium Galactica 2 è uno di quei giochi senza mezze misure: o lo si ama alla follia o non lo si sopporta. Per gli appassionati di strategici complessi, raffinati e riflessivi potrebbe rappresentare una pietra miliare nella storia dei giochi per PC. Per tutti gli altri credo risulti invece assai poco "digeribile", a causa dell'immensa mole di dati e della notevole lentezza nel susseguirsi degli avvenimenti. È quello che si definisce un classico 'prodotto di nicchia', e se non fate parte della nicchia...

## GUERRA E CONQUISTA

Prima o poi sul vostro cammino incontrerete altri imperi, anch'essi impegnati in un'espansione aggressiva. In questo caso non ci vorrà molto perché le prime piccole scaramucce si trasformino in un conflitto vero e proprio (in realtà le cose, per fortuna, non sono così scontate; ma lo vedremo più avanti). È il momento di dimostrare se il vostro apparato coloniale possiede basi solide: grazie alle fabbriche di navi e veicoli potrete in breve tempo disporre di flotte da mandare contro gli avversari.

In IG2 esistono due tipologie diverse di scontri: quelli spaziali e quelli terrestri. I primi si svolgono in una specie di reticolato tridimensionale in cui la visuale è zoomabile e modificabile a piacimento. Avete a disposizione ben 9 differenti formazioni d'attacco e la possibilità di impostare un approccio allo scontro più o meno offensivo. Nonostante l'iniziale momento di smarrimento vi posso assicurare che questo sistema di visualizzazione delle battaglie risulta molto efficace. Una volta sbaragliate le difese esterne potrete poi sferrare l'attacco diretto alla colonia: qui

entrano in gioco i tank. Una volta scelto il punto di atterraggio sul pianeta, i veicoli vengono sbarcati dalle astronavi e, nella stessa visuale 3D della sezione costruttiva, sferrano il loro attacco alle difese nemiche. Sbaragliata ogni resistenza, la colonia entrerà a far parte dell'Impero (quindi cercate di non distruggere alcuna costruzione, a parte le torrette di difesa).

## RICERCA E DESIGN

Due aspetti importanti del gioco sono la ricerca e il design. Di pari passo con l'espansione del vostro dominio sarà necessario progredire anche tecnologicamente per far fronte alle esigenze militari e di sviluppo. La sezione di ricerca vi permette di potenziare i tre campi principali di evoluzione tecnica: le navi, i tank e gli edifici. Grazie alle innovazioni apportate dai vostri scienziati avrete a disposizione nuovi modelli, con scudi e armi più potenti e motori più veloci, oppure fabbriche nuove o più efficienti ecc...

La sezione di design permette invece di compiere diverse operazioni. Prima di tutto l'upgrade di navi e veicoli: se avete scoperto un nuovo tipo di laser, più potente e preciso, potrete decidere di installarlo su tutte le navi già costruite, pagando il prezzo delle sostituzioni, oppure potrete scegliere di



Per gli amanti della strategia spaziale vi consiglio i vecchi e famosi **Master of Orion** e **Master of Orion 2**. se invece volete fare una capatina nel mondo degli scontri stellari in tempo reale a più alta gradazione adrenalinica potete rivolgervi al recentissimo **Homeworld**.

modificare solo i modelli futuri. Molto interessante anche la possibilità di creare un nuovo tipo di nave (o di tank) partendo da zero, e dotandolo delle armi e degli scudi che più preferite. In questo modo vi suggerisco di utilizzare una strategia che ho utilizzato con successo: costruite due varianti di uno stesso modello di incrociatore, uno dotato di una potenza di fuoco devastante a lungo raggio (ma poco protetto), l'altro con scudi resistentissimi (e relativamente poco armato). Ora se organizzate la vostra flotta stellare per scontri che tengano i primi nelle retrovie e nelle prime file i secondi, il gioco è fatto...

## DIPLOMAZIA E SPIONAGGIO

Come dicevo precedentemente, lo scontro diretto in IG2 non è mai l'unica soluzione e non sempre è la più efficace. Spesso infatti un utilizzo accorto delle vie della diplomazia, unitamente ad un'efficiente rete di

Gran primo piano di una doppia esplosione: beccatevi questo, Kra'h'en!



La battaglia incalza e i botti, da ambo le parti aumentano.



spionaggio possono spianare la strada verso la vittoria. Mano a mano che verrete a contatto con le altre razze presenti nell'Universo sterminato (in tutto troverete altri 7 aspiranti imperatori), avrete la possibilità di instaurare intensi rapporti diplomatici: si va dai formali scambi di cortesia, agli insulti più triviali, dalla proposta di un patto di non aggressione, al tentativo di istigare con la menzogna lo scontro fra altri due imperi e così via. Se abbinare a queste possibilità un abile utilizzo delle spie, potete immaginare come ci sarà da divertirsi! Il sistema di reclutamento è molto semplice: ogni tanto qualche spia si presenta a offrirvi i propri servizi. In base ai punteggi nelle sue caratteristiche-base (infiltrazione, controspionaggio, combattimento e lealtà), al prezzo richiesto e alla disponibilità di posto, potrete decidere se assoldarla o meno. Grazie all'allenamento e alle missioni compiute con successo, il vostro uomo guadagnerà esperienza, aumenterà di livello e i suoi punteggi miglioreranno.

**MUSICHE ED EVENTI RANDOM**

Ad aumentare la bellezza e la profondità del gioco intervengono poi altri due aspetti molto ben studiati. Innanzitutto la stupenda colonna sonora, che sottolinea in modo molto coinvolgente le varie

situazioni di gioco e che richiama le musiche epiche dei classici film di fantascienza. In secondo luogo, l'utilizzo di eventi casuali che intervengono a spezzare il ritmo del gioco donano a Imperium Galactica 2 un tocco di imprevedibilità molto apprezzabile. Vi capiterà, per esempio, di dover affrontare un gruppo di terroristi che cercano di avvelenare una colonia, oppure di soccorrere un commerciante con la nave in avaria ecc...

rifiuto? Nooo! (alla ragion di stato non si comanda) ... e scopro che la figlia è bellissima! La sposa? Nooo! Lei non è d'accordo e così via per altri sei o sette colpi di scena. Davvero fantastico! Insomma, a conti fatti questo gioco si è rivelato una grande sorpresa, che va al di là delle più rosee aspettative. Se vi piace il genere, non esitate, abbiate fede e accattatevillo! **K**

**Stiamo modificando i parametri di armamento di questa base spaziale.**



L'impressionante immagine di un'invasione planetaria...



Per darvi un'idea della profondità di alcuni di questi eventi, mi è capitato di dover affrontare una battaglia senza soste contro un nucleo di pirati spaziali. Dopo molti scontri e dopo aver scoperto il loro pianeta-base, sono riuscito a sgominarli. Evento finito? Nooo! Mi arriva infatti il messaggio del capo dei pirati che mi propone di sposare sua figlia in cambio della pace. Accetto, ma poi scopro con orrore che il capo è un alieno ributtante! Che faccio, mi

**IMPERIUM GALACTICA ALLIANCES**

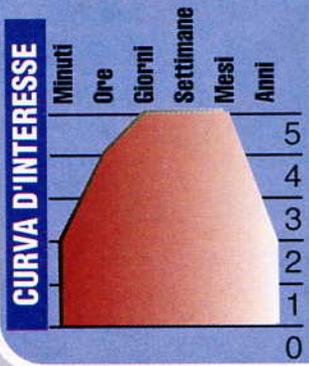


Genere: Strategia  
Casa: Gt Interactive  
Sviluppatore: Digital Reality

**PC CD-ROM**

Per governare il vostro impero galattico senza problemi è meglio avere un bel Pentium II ad almeno 300 MHz, con 64 MB RAM, una scheda video da 8 MB, e un buon acceleratore tridimensionale.

**K VOTO**  
**915**



# SWAT 3



GRANDIOSO

**“ Siete pronti a schierarvi dalla parte della legge e a portare ordine nel caos? ”**

**“ B** ring order to chaos!”. Questo, oltre che essere il vostro motto, sarà anche lo scopo del gioco: siete infatti il comandante di una squadra SWAT (una forza speciale di pronto intervento superaddestrata) della polizia di Los Angeles e dovrete risolvere situazioni critiche, anche in modi non propriamente convenzionali. Dovrete infatti far fronte agli spietati attacchi di un'organizzazione terroristica che ha deciso di portare il terrore nella città californiana. Bombe, rapine, attentati e rapimenti saranno all'ordine del giorno e starà a voi il compito di riportare gli ostaggi a casa sani e salvi e di assicurare i responsabili alla giustizia.

## STRUTTURA DI GIOCO

L'aspetto di SWAT 3 che subito balza all'occhio è l'originale ed efficace metodo di controllo degli agenti ai nostri ordini. I vari membri, infatti, potranno essere facilmente gestiti attraverso alcuni specifici tasti della tastiera: con alcuni selezionerete la squadra al completo oppure specifiche coppie di agenti, con altri invece sceglierete in maniera veloce e immediata i comandi da impartire ai gruppi selezionati.

Il meccanismo è molto efficace: premendo un tasto

**Un cauto approccio per entrare all'interno di un palazzo caduto nelle mani dei classici terroristi psicopatici...**

numerico avrete a disposizione un gruppo di agenti a cui far eseguire un ordine, ottenuto premendo semplicemente un secondo pulsante. Avrete così modo di scegliere come dislocare la vostra squadra e quali azioni specifiche farle effettuare. Per esempio, potete ordinare alla squadra blu di scassinare una porta lungo un corridoio e aprirla, mentre la rossa la copre prevenendo qualsiasi attacco dalle due estremità del corridoio stesso.

Questa è solo una delle molteplici combinazioni che, grazie al buon meccanismo di Intelligenza Artificiale, sulla quale ritorneremo in seguito, potrete mettere in pratica.

## SITUAZIONI

Ognuna delle diciotto missioni sarà preceduta da un esauriente e completissimo briefing (vedi BOX) che vi illustrerà la situazione e vi permetterà di scegliere le armi e gli equipaggiamenti più adatti. Una volta sul campo, avrete a disposizione due diverse modalità di movimento, a seconda che abbiate messo in allarme o meno i criminali; a seconda delle differenti situazioni starà a voi compiere le azioni più appropriate: se nessuno vi ha ancora visto non sarà certo il caso di sfondare una porta chiusa a colpi di cariche esplosive, ma piuttosto di scassinarla; mentre se avete scaricato metà dei vostri caricatori fino a farvi sentire dal capo opposto della città, non sarà certo il caso di fermarsi ad aprire la suddetta porta con delicatezza, ma piuttosto...

## BREACH, BANG AND CLEAR!!!

Ovvero sfonda, acceca e ripulisci. Questo è uno dei codici-ordine di attacco che potrete scegliere; un agente posiziona una piccola carica esplosiva sulla serratura della porta: quando questa esplose, un secondo uomo getta nella stanza una granata speciale (flashbang grenade) che provoca un lampo di luce abbagliante e un lieve danno alle persone nel locale, dopodiché tutti gli agenti entreranno urlando ad armi spianate. Quando vi troverete di fronte a un elemento sospetto, i vostri uomini gli intimeranno di arrendersi e di gettare le armi e se non collabora potete immaginare cosa succede... Anche un ostaggio solitamente verrà ammanettato (non si sa mai...), e sarà poi compito vostro fare rapporto al comando che si impegnerà al suo recupero.

## LA CONCORRENZA

Non penso di dire nulla di particolarmente geniale, indicando SWAT 3 come un diretto concorrente di Rainbow Six e Rogue Spear

(recensito su questo stesso numero). Vediamo di individuarne le principali differenze: per prima cosa, in SWAT 3 non siete dei militari ma dei poliziotti, quindi il contesto delle situazioni che vi troverete ad affrontare sarà completamente diverso. Prima dell'eliminazione dei terroristi, viene sempre la salvezza di ostaggi e civili, e spesso è difficile distinguere gli uni dagli altri...

## MA CHI SONO QUESTI PAZZI?

Verso la fine degli anni Sessanta, come risposta all'incremento della violenza urbana, la polizia cominciò ad aumentare l'uso di strategie militari applicate all'ambiente cittadino.

Il dipartimento di Los Angeles e Daryl Gates furono i primi a creare un corpo scelto di questo tipo: gli SWAT (Special Weapon And Tactics).

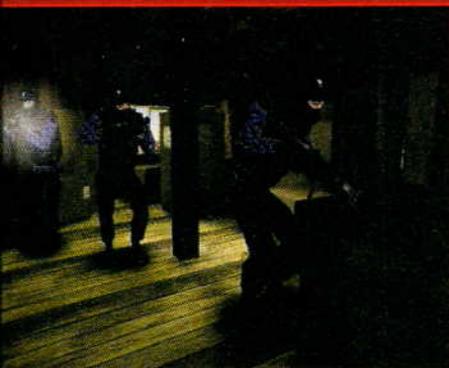
Per prima cosa furono studiate le tecniche di guerriglia e gli agenti ricevettero un addestramento particolare nel campo del

combattimento corpo a corpo e nell'uso delle armi da fuoco di precisione. Il debutto sul campo degli SWAT avvenne nel dicembre del 1969, quando nel tentativo di arrestare una banda appartenente alle "Pantere Nere", i poliziotti si videro rispondere a colpi di mitragliatore e di granata. Con il tempo e l'esperienza



gli SWAT sono diventati un'unità ben addestrata ed equipaggiata con armi ad alta tecnologia e sofisticati apparecchi elettronici. In una situazione di crisi sono in grado di rispondere velocemente a ogni emergenza e tipologia di minaccia.





**Sui fucili in dotazione a ogni agente è montata una torcia luminosa, capace di emettere una luce ad altissima intensità per accecare gli eventuali bersagli inquadrati.**

In secondo luogo, una differenza fondamentale è data dall'assenza in SWAT 3 della fase di pianificazione preventiva: tutta la sezione pre-missione che nei titoli di Tom Clancy era così importante, qui manca del tutto, rendendo il gioco molto più immediato e adatto a un pubblico più vasto.

**NIENTE PIÙ PIANO...**

Tutta la fase in cui in Rainbow Six si dovevano studiare i waypoint e le strategie da affidare ai vari membri della squadra è stata saltata completamente. Badate bene che l'assenza di tale sezione non è assolutamente da considerarsi come una lacuna, anzi: si ha l'impressione che da come è stato genialmente ristrutturato il sistema di gioco, non ci sia più necessità di questa parte particolarmente ostica per la maggior parte dei giocatori. Mi spiego meglio: in SWAT 3 si possiede comunque un ottimo controllo sugli agenti della squadra, grazie a un particolare tipo di Intelligenza Artificiale, che vi permette di creare le strategie al momento e sul campo, gestendole con estrema semplicità senza avere bisogno di creare precedentemente un piano dettagliato. Grazie alla succitata Intelligenza Artificiale, gli agenti hanno una discreta dose di iniziativa personale, per cui non rimarranno fermi a lungo e si muoveranno con circospezione e "intelligenza", sia se gli ordinerete di coprirvi le spalle, che di avanzare cautamente. Davvero bello...



## LE ARMI E L'EQUIPAGGIAMENTO DEL PERFETTO SWAT

Uno SWAT deve essere pronto a ogni evenienza e il suo equipaggiamento deve essere all'altezza....

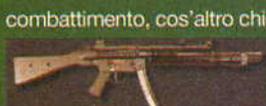


**Hecler&Kock MP5:** è la mitragliatrice automatica di base,

carica cartucce calibro 9mm



**Benelli M1 super 90:** shotgun semi automatico da combattimento, cos'altro chiedere alla vita?



**Hecler&Kock MP5SD:** è la versione munita di

silenziatore del MP5



**M4A1:** l'ultima evoluzione del famigerato m16,

semplicemente letale!



**Springfield Armory 1911-a1:** è la pistola di ordinanza, opportunamente modificata



**Multiuoso:** fa praticamente di tutto, anche il caffè...



**Lightstick:** bastoncini luminosi utilizzati per delimitare una zona sicura



**Flashbang grenade:** contiene una piccola carica che produce un forte rumore e luce abbagliante



**Esplosivo C2:** è una piccola carica utilizzata per far saltare porte



**CS granata tattica:** sostanzialmente è una granata lacrimogena



**Manette:** può un buon poliziotto uscire di casa senza?



**Abiti:** si va dai giubbotti antiproiettile fino ai caschi anti mina....



**QUAL È IL GIOCO MIGLIORE?**

Penso sia una questione di gusti e di stile di gioco. Personalmente ho trovato SWAT 3 molto più diretto e immediato, senza però perdere in profondità di gioco, ma soprattutto, come ho già avuto modo di dire, quello che rende questo titolo notevole è l'enorme possibilità di interazione tra i membri della squadra. Certo che se uno ama pianificare minuziosamente le missioni, allora Rogue Spear lo soddisferà certamente di più...

**ASPETTI TECNICI**

Il gioco non è assolutamente esoso, girando già discretamente anche senza l'ausilio di un Pentium II. Il motore di gioco, pur non essendo in grado di farci gridare al miracolo, è fluido e possiede degli ottimi effetti luminosi. Buono soprattutto lo stacco tra zone illuminate e quelle in ombra, nelle quali ci si può tra l'altro efficacemente nascondere. Buono anche l'uso delle texture, con dei colori molto ben realizzati. Criticabile invece la 'sindrome da poligono' di cui soffre il gioco: in altre parole, ci si trova in ambienti un po' troppo squadriati e spigolosi (non ho mai visto una ruspa

**La tattica di base è che ogni membro della squadra deve coprire a sua volta un compagno.**

**Ci si sta apprestando a scassinare la serratura di una porta mediante uno speciale grimaldello.**

## BRIEFING

Il briefing è fondamentale: contiene tutte le informazioni di cui avrete bisogno una volta sul campo; vi consiglio quindi di ascoltare con attenzione quello che i vostri superiori avranno da dirvi e di analizzare con attenzione ogni singola sottosezione.

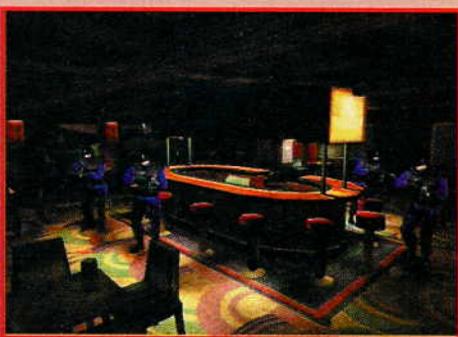
### Nello specifico troverete:

- 1 - Una parte di introduzione nella quale troverete le informazioni generali.
- 2 - Il "crime information": che farà il punto sul crimine "scatenante" e ve ne darà dettagliata spiegazione.
- 2 - L'"event Descriptor": in questa sezione è presente tutto quello che è accaduto in ordine di tempo.
- 3 - "Demand Deadlines": le eventuali richieste avanzate dai criminali, solitamente una vagonata di soldi.
- 4 - "Witnesses": i testimoni, riporta la testimonianza di persone, purché presenti, che abbiano assistito ai fatti.
- 5 - "Weapons": questa sezione è dedicata alle armi che secondo le previsioni i criminali dovrebbero avere a disposizione.
- 6 - "Hostages": vi dà tutte le informazioni disponibili su eventuali ostaggi.
- 7 - "Floor Plans": è una mappa o una descrizione abbastanza approssimativa della zona in cui dovete entrare.
- 8 - "Tactical advantages": vi dà la possibilità di scegliere da dove entrare e come, se in silenzio o completamente all'assalto...
- 9 - "Objectives": gli obiettivi della missione; potrete richiamarli durante il gioco semplicemente premendo il tasto "b".

con delle ruote ottagonali...). Fantastica invece l'animazione degli uomini, realizzata in motion capture su veri agenti SWAT.

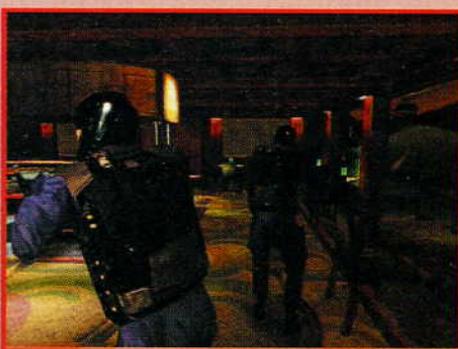
### FINALMENTE UN PÒ DI IA

IA, ovvero Intelligenza Artificiale: se ne sente parlare sempre di più e sempre meglio in questi ultimi tempi, alla ricerca di una soluzione finale nella creazione di BOT (personaggi nemici gestiti interamente dal computer) in



**La squadra rossa entra in un bar posto al trentacinquesimo piano di un grattacielo...**

**Il motore grafico è di buona fattura ed è in grado di gestire texture molto belle e complesse.**



grado di compiere azioni "umane", ma soprattutto capaci di simularne i sensi, la creatività e anche le limitazioni. Quello che c'è di innovativo in SWAT 3 riguardo l'intelligenza artificiale è che, sembrerà paradossale, l'intelligenza stessa non è reale ma simulata. Quello che voglio dire è che le azioni dei vostri uomini non vengono decise da un processo decisionale autonomo (come per i BOT), ma che sono guidate dall'utilizzo di waypoint predefiniti in fase di programmazione: ciò significa che se a un vostro uomo assegnate un determinato compito in un determinato luogo, questo raggiungerà ogni volta sempre lo stesso waypoint assegnato per quell'azione e per quella stanza. Nonostante questo escamotage, il risultato finale è maledettamente realistico, ve lo posso assicurare, come posso assicurarvi che sarà praticamente impossibile notare questo 'trucco' usato dai programmatori.

### DULCIS IN FUNDO...

SWAT 3 - Close Quarters Battle mi ha veramente impressionato. Avendo particolarmente apprezzato Rainbow Six, all'inizio ero un po' scettico e mi chiedevo come si potesse fare un gioco di questo tipo omettendo tutta la parte di preparazione strategica del piano...

Beh, la risposta non ho faticato a trovarla, e penso anche voi l'abbiate ormai capita:



**PRO** Immediatezza e giocabilità sono i punti di forza di questo titolo, considerando anche la grande possibilità di interazione tra i membri del vostro team. Mancanza dell'obbligo di redarre un piano preventivo.



**CONTRO** L'assenza della fase di costruzione del piano potrebbe rivelarsi per qualcuno un aspetto negativo, anche se personalmente ritengo ciò un pregio.

**KOMMENTO** Un gran bel gioco ricco di atmosfera. Le missioni sono tante e non sono certo facili, la parte del briefing è fantastica. La grafica non è sicuramente la migliore che io abbia mai visto in un gioco in 3D, ma volete mettere la soddisfazione di far saltare una porta ed entrare urlando "In alto le mani, se fai un altro passo ti buco le cervella!!!"?

incrementando esponenzialmente la cooperazione sul campo e l'interazione tra i membri delle squadre, semplificando al massimo (senza cadere nel semplicistico) il sistema di comando in tempo reale degli uomini si sono veramente raggiunte delle soglie di eccellenza. Un nuovo rivoluzionario capolavoro vi sta aspettando sugli scaffali...

**K**

# SWAT 3

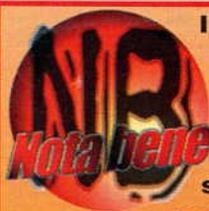


Genere: Strategia/Azione 3D  
Casa: Sierra  
Sviluppatore: Interno

## PC CD-ROM

Per potere freddare criminali a vostro piacimento, avrete bisogno di almeno un Pentium II 266, 32 Mb di Ram, 400 simpatici Mb sul vostro capiente Hard disk, un lettore CD 4X e una scheda SVGA, anche se sarebbe assolutamente preferibile averne una accelerata compatibile D3D.

**K VOTO**  
**930**



**I giochi di azione in 3D che vi vedono al comando di una squadra stanno prendendo**

**sempre più piede: ricordiamo Rainbow Six e Rogue Spear per l'ambientazione moderna e Hidden & Dangerous per quella nella Seconda guerra mondiale.**

### CURVA D'INTERESSE



### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



**GAME ARENA**



[www.mediagroup.cc](http://www.mediagroup.cc)

- > dai creatori di K  
un piccolo annuncio  
per un grande passo
- > cliccate per entrare
- > preparatevi per  
un lungo viaggio
- > non vi lasceremo uscire

> **n.b.** questa non è una minaccia  
è una promessa

# theme PARK WORLD™



GRANDIOSO

“ È ormai in tutti i negozi l'ultima fatica della Bullfrog, in cui vi potrete sbizzarrire nella creazione del luna-park più pazzo del mondo. Andiamo insieme a scoprirne tutti i segreti! ”

**A**lla Electronic Arts la sanno lunga e l'assorbimento della Bullfrog ne è la prova più concreta: poche software house possono esibire un curriculum di successi così esaltante come la casa inglese di Guilford. E ora, dopo *Dungeon Keeper 2*, è arrivato il momento di *Theme Park World*, febbrilmente atteso da utenti finali e addetti ai lavori.

## SULLA SCIA DI GARDALAND

La serie, che ha visto nascere titoli di grande impatto come il primo *Theme Park* e *Theme Hospital*, è nata

con l'intento di proporre un'alternativa scherzosa (ma in realtà sempre molto completa e impegnativa) alle simulazioni/gestionali serie quali *Sim City*, *Sim Life*, ecc... Ma veniamo al gioco. Per il nostro parco dei divertimenti abbiamo a disposizione 4 ambientazioni diverse (vedi box), che influiranno graficamente su ogni elemento del nostro piccolo mondo, dalle giostre ai cestini della spazzatura.

La prima sensazione, una volta cominciato a giocare, è di un prodotto molto immediato e divertente.

Abbiamo a disposizione un terreno con determinate dimensioni. Un piccolo riquadro che ricorda un telecomando ci permette di richiamare, tramite icone, tutte le opzioni di costruzione e di acquisto: non ci resta che comprare un paio di giostre, un chiosco dei panini, un cestino e una toilette, sistemarli sul terreno facendo ben attenzione a

collegare entrate e uscite ai vari camminamenti, decidere il prezzo del biglietto e aprire i cancelli del nostro parco in miniatura. Detto così suona fin troppo semplice, ma vi posso assicurare che con un parco del genere andrete avanti ben poco e che i problemi (nonché il divertimento maggiore) arrivano in massa non appena cominceremo a ingrandirci.

## LA POLITICA DEI PICCOLI PASSI

Visto che lo scopo principale del gioco è quello di costruire un parco giochi grande, completo ed efficiente, ma soprattutto remunerativo, la prima regola da ricordare è che prima di espanderci è necessario avere bene sotto controllo la zona già in attività. Nel gioco è presente un'opzione studiata appositamente per questo: un piccolo consigliere personale (selezionabile a richiesta) ci terrà sempre informati sull'andamento del parco, proponendoci nuovi



A parte il suo predecessore, *Theme Park*, l'unico titolo simile in circolazione è il divertente *Rollercoaster Tycoon* della Microprose.



investimenti o avvisandoci se qualcosa non quadra. Nella creazione del parco-giochi dei nostri sogni ci sono 2 aspetti fondamentali che interagiscono profondamente: gli edifici e lo staff. I primi sono divisi in 4 tipologie: le giostre (cavallo di battaglia di ogni parco che si rispetti e che assicurano l'afflusso o meno del pubblico), le attrazioni (con i loro ricchi premi sono forse meno divertenti ma molto più remunerative), i



Davanti al Galeone si forma sempre la fila.



## FANTASIA ONLINE

Le sorprese, nel classico stile Bullfrog, non finiscono mai! In TPW sono presenti due opzioni che hanno veramente dell'incredibile: che ne dite della possibilità di pubblicare il vostro parco-giochi on-line insieme a quelli di altri giocatori di tutto il mondo? Niente di strano, se non fosse che potrete votare il parco più bello... e la Electronic Arts metterà in palio dei premi per i parchi dei divertimenti più votati. Ma non è finita: se vi siete proprio innamorati della vostra creazione, potrete anche scattare delle foto e spedirle come cartoline via e-mail ai vostri amici...



In un parco dell'orrore come il nostro, non poteva mancare un personaggio famoso come il conte Dracula.

negozi (garantiscono i maggiori introiti e soddisfano le necessità dei visitatori) e le infrastrutture (fra cui molto importanti le toilette e i cestini della spazzatura, che rendono più accogliente e sicuro il parco). Una volta selezionato uno qualsiasi di questi elementi costruttivi, la posa sul terreno avviene in modo semplice e immediato: basta spostare con il cursore la superficie della nuova costruzione fino a trovare la collocazione desiderata. Un particolare rende però le cose più complesse: tutti gli edifici devono essere posizionati

**Il nostro parco del futuro prima dell'arrivo dei visitatori...**



Una vista d'insieme del parco preistorico più bello che ci sia: il nostro.

con l'entrata rivolta verso i cancelli del parco, per cui non si possono ruotare. In questo modo dovrete fare molta attenzione nel pianificare la crescita del vostro mondo dei divertimenti, cercando di razionalizzarla il più possibile. Lo staff si rende indispensabile per i lavori di controllo, manutenzione, pulizia, ecc... Non dimenticatevi che anche loro sono esseri umani: trattateli male o troppo duramente e potrete vantarsi di possedere il primo parco dei divertimenti chiuso per sciopero. Con un sistema simile a quello utilizzato in Caesar III, potrete poi costantemente monitorare il gradimento dei visitatori grazie a delle piccole icone poste sopra le loro teste, che ne sintetizzano il pensiero e l'umore: ad esempio, se vedete molte faccine gialle sorridenti, avrete di che essere soddisfatti, se invece appaiono molte immagini di panini, forse sarebbe il caso di costruire un chiosco di hot-dog in più, e così via...

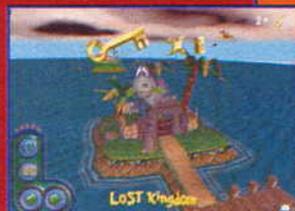
### PRIMA COSTRUITE, POI GIOCATE

Questo è in sintesi lo slogan che ha accompagnato l'uscita di Theme Park World. L'aspetto più curioso e

## I QUATTRO MONDI DI THEME PARK WORLD

La scelta dell'ambientazione in cui far nascere e prosperare il nostro parco propone 4 alternative molto interessanti. All'inizio potremo accedere solo a due mondi: per poter vedere le giostre degli altri due dovrete guadagnarci sul campo un numero sufficiente di chiavi d'oro. In realtà la scelta dell'ambientazione influenza tutti gli aspetti del parco, costumi degli animatori e servizi pubblici compresi.

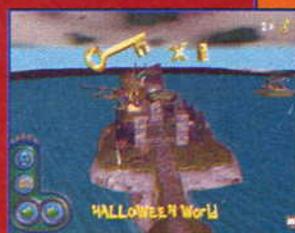
**Lost Kingdom:** nome e ambientazione prendono spunto dal film "Il Mondo Perduto": il tema dei dinosauri è sempre affascinante! Subito disponibile.



**Halloween World:** un parco giochi basato sulla festa americana più conosciuta e adottata in tutto il mondo: streghe e vampiri a tutto spiano. Subito disponibile.



**Wonderland:** con Alice nel Paese delle Meraviglie si gioca sul sicuro: ce l'hanno pure a Disneyworld! Per accedervi dovrete prima guadagnare 3 chiavi d'oro.



**Spaceone:** immancabile ambientazione futuristica fra alieni mostruosi e costruzioni tecnologiche. L'unico problema è che per provarlo dovrete prima raccattare ben 5 chiavi d'oro!



## LO STAFF

In TPW i dipendenti rivestono grande importanza, svolgendo un ruolo fondamentale per l'economia del parco. Ne esistono 5 categorie, ognuna utile in modo diverso. E anche all'interno di una singola tipologia di addetto ci sono delle differenze date dall'efficienza personale. Più un dipendente è bravo, meglio svolge il suo lavoro e più il suo salario è alto.

**Guardiani:** il braccio violento del parco-giochi: indispensabili soprattutto molto avanti nel gioco, quando teppisti e scrocconi cercheranno di rovinarvi la festa. Potete controllare meglio le zone più calde anche con delle telecamere.

**Addetti alle pulizie:** un parco dei divertimenti di successo deve essere il più possibile pulito e loro assicurano vigorose spazzate per i vialetti e soprattutto nelle toilettes. Imparerete ad amarli.

**Animatori:** sguinzagliatevi per il parco, con un occhio di riguardo soprattutto alle zone in cui le lunghe code possono far desistere anche il bambino più vivace. Che siano travestiti da dinosauri o vampiri, non vi deluderanno mai.

**Meccanici:** non saranno proprio dei signori e non saranno divertenti, ma senza di loro il vostro bel parco chiuderebbe i battenti fin troppo presto. Quando una giostra si sta usurando mandate un meccanico a ripararla: in men che non si dica ve la rimetterà a nuovo.

**Ricercatori:** non vorrete fare la fine di quelle bettole che ancora usano il tirapugni o le giostre dei cavalli, vero?

L'attrazione principe di ogni luna-park: le montagne russe!!!



originale (che alla Bullfrog hanno pensato bene di riutilizzare dopo il successo ottenuto con Dungeon Keeper) è dato dalla possibilità di provare in prima persona le giostre che avete costruito per testarne l'efficacia (è un lavoro duro ma qualcuno deve pur farlo...). Provate a immaginare il divertimento di vedere con i vostri occhi cosa proveranno i visitatori andando

King Kong in un parco preistorico ci sta proprio bene...



sulle giostre più incredibili. Visto che non è possibile passeggiare per il parco nelle vesti di qualcuno, potrete comunque farvi un'idea più precisa di cosa succede tra i vialetti affollati, acquistando delle telecamere e piazzandole nei posti che più vi interessano: in questo modo riuscirete a vedere da vicino il via vai della folla e magari anche a cogliere inf lagrante quel teppistello che getta le fialette puzzolenti e allontana la gente dalle vostre giostre.

### IN DEFINITIVA...

... Theme Park World è un gran bel gioco. Uno di quei classici titoli semplici e intuitivi da giocare, ma che nascondono aspetti piuttosto complessi e che necessitano di non poca esperienza per essere completati. Il tutto corredato dalla solita grafica irriverente in stile Bullfrog e da tocchi di alta scuola, come l'utilizzo delle



**PRO** Interfaccia molto intuitiva. Grafica curata e divertente. Gioco completamente localizzato in italiano. Sfida molto ben bilanciata. Innovazioni originali e divertenti.



**CONTRO** I quattro mondi sono decisamente pochi. Grafica troppo spigolosa nella modalità in prima persona.

**KOMMENTO** Uno di quei titoli che vi incollerà allo schermo del computer. E' un gioco molto curato, divertente, impegnativo e ricco di sorprese. Avesse presentato più possibilità di scelta fra le ambientazioni, saremmo di fronte a qualcosa di ancor migliore. Comunque ideale per far giocare insieme genitori e figli... il che non è cosa da poco.

telecamere. Theme Park World possiede parecchie frecce al proprio arco, dimostrando la cura posta dagli sviluppatori durante la sua realizzazione: la possibilità di impostare aree di influenza dello staff, in modo da dividere e organizzare le zone di lavoro; le sfide proposte dal computer, che spezzano l'andamento del gioco e metteranno a dura prova le vostre capacità manageriali; il consigliere (completamente, e pure bene, doppiato in italiano), le fasi di ricerca, ecc... **K**

themepark  
WORLD



**Genere:** Simulazione di parco giochi  
**Casa:** Electronic Arts  
**Sviluppatore:** Bullfrog

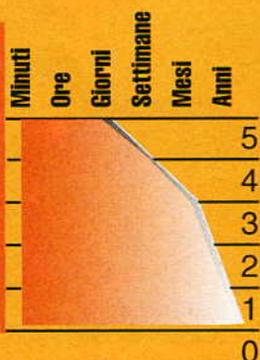
**PC CD-ROM**

Volete farvi un giro sulle vostre giostre senza patire rallentamenti? Allora munitevi di un **Pentium II a 300 MHz con 64 MB RAM, un CD-ROM 8x, Windows 95/98, scheda video da almeno 4 MB e scheda acceleratrice (meglio se Voodoo2 o superiori).**

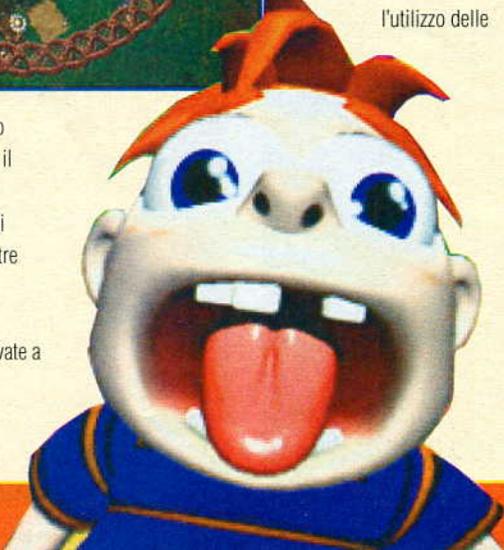
**K VOTO**  
**915**



**CURVA D'INTERESSE**



**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**



# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE™

Un'Esplosione  
di Azione e  
Avventura in 3D!

Partecipa al Concorso Istantaneo

**Telefona e Vinci**

Scooter Suzuki,  
viaggi a Parigi  
e centinaia di premi  
per il tuo PC!

Scopri il numero  
fortunato all'interno  
della confezione.



WINDOWS  
CD-ROM PC

NINTENDO 64



Ubi Soft

Viale Cassala 22 - 20143 Milano  
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300  
email: ubisoft@ubisoft.it

[www.ubisoft.it](http://www.ubisoft.it)



Distribuito da:  
3D Planet srl  
Via E. Fermi, 10/2  
20090 Buccinasco (MI)  
[www.3dplanet.it](http://www.3dplanet.it)  
Tel. 02 4886711  
Fax 02 48867137  
info@3dplanet.it

Presto anche su PlayStation® e Dreamcast™.

Aut. Min. Rich. Scade il 28.01.2000



# Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

“ **Rainbow Six, il più innovativo gioco di azione/strategia dell'ultima decade, ha un seguito: si chiama Rogue Spear. In gergo militare, significa il possesso di un ordigno nucleare da parte di un potere non governativo. In gergo videoludico significa divertimento, emozioni, batticuore e... qualche imprecazione!** ”

**G**ia, perché non avete idea di quante volte sbatterete i pugni sul tavolo per non aver controllato meglio dietro quell'ultima porta!

O di come vi dannereste per essere rimasti con un solo proiettile nel caricatore quando due terroristi sbucano dal nulla... Ma queste cose NON devono accadere, alla più addestrata organizzazione antiterroristica mondiale, RAINBOW.

Con la fine della Guerra Fredda e l'affermazione delle super potenze, il terrorismo è diventato una minaccia molto più pericolosa del passato (siamo nell'anno 2001). Come schegge impazzite, centinaia di gruppi terroristici, animati da intenti politici o religiosi, si sono sparsi sulla faccia della Terra, mettendo a repentaglio la vita di migliaia di innocenti. RAINBOW è un'organizzazione segreta che fa capo alle Nazioni Unite comandata da John Clark, personaggio reso famoso dai romanzi di Tom Clancy. Raccoglie il meglio del meglio, il top di ogni gruppo speciale di ogni paese: Marines, Berretti Verdi, SEAL, SWAT, Special Air Service (SAS), Gruppo Intervento

Speciale (l'italianissimo GIS), Spetznatz, GEK Cobra, Teste di Cuoio e altri. Di base a Herefield, Inghilterra (è ospitata dalle strutture della SAS), RAINBOW è in grado di intervenire in qualsiasi punto del globo entro poche ore dall'inizio delle crisi internazionali più acute. A voi il duplice compito di organizzarla e guidarla nelle sue missioni ad alto rischio, in cui essere notati anche solo per qualche istante può significare il fallimento di una missione; in cui fare un passo di troppo, può significare la differenza tra la vita e la morte. Benvenuti

nel mondo di Rogue Spear.

## DAI LIBRI ALLE CONSOLE

La fulgida immaginazione e le profonde conoscenze militari dello scrittore Tom Clancy hanno dato vita, negli ultimi anni, a un fenomeno letterario, quello dei techno-thriller. I libri di Tom Clancy esplorano a fondo l'ambiente militare statunitense, pretesto per raccontare storie ad alto contenuto adrenalinico sempre a sfondo bellico. Da uno dei suoi più celebri romanzi, Rainbow Six, è stato tratto l'omonimo gioco multiplatforma: PC, PlayStation, Gameboy Color e si mormora di una versione Dreamcast. Ovviamente, il PC si è rivelato da subito il miglior veicolo per supportare un gioco dal peso strategico immane e dall'elevata AI, ingestibile da una console. Questo nonostante il fatto che la sezione dedicata all'azione sia minimale, se confrontata a quella della pianificazione, che sarà pure immobile dal punto di vista grafico, ma si pone come vero cuore pulsante del gioco.

Rogue Spear è la giusta continuazione di quella che ormai è una saga arrivata al terzo capitolo. Dopo Rainbow Six, infatti, è arrivato Eagle Watch, il suo mission pack. La storia che il gioco percorre nella modalità campagna si sviluppa secondo i classici canoni dei libri di Tom Clancy e dei film d'azione anni '80. Un gruppo terroristico in possesso di ordigni nucleari, la mafia russa, informatori anonimi e diversi attentati a fare da contorno; la storia si snoda attraverso le diciotto missioni da completare in sequenza. Il vostro compito è tutt'altro che semplice: dovete raccogliere le informazioni riguardo alla crisi attualmente in atto, selezionare i membri che prenderanno parte all'azione,

selezionare l'equipaggiamento di ognuno di essi e pianificare nei minimi dettagli i loro movimenti all'interno della zona di operazioni.

## E QUI SI SPARA!!!

Ma non finisce qui! Infatti, dovrete anche prendere parte all'azione: comandare in tempo reale l'attacco che avete progettato a tavolino. Un semplice comando vi consente anche di osservare semplicemente quello che i soldati fanno in base ai comandi che gli avete dato: è un ottimo metodo per imparare da subito come questi hanno effetto nella 'realtà', ma è anche un ottimo modo per vedere morire come mosche i propri uomini. Infatti, quando comandati dal computer, sembra che i soldati siano piuttosto imbranati e si fanno falciare come spighe di grano maturo! Molto meglio prendere parte al vivo dell'azione, impersonando uno dei soldati scelti per la missione: visto che questa può essere completata anche con qualche perdita, se il soldato che guidate viene abbattuto potrete entrare immediatamente nei panni di quello successivo. Questo però comincerà a influire sul resto della campagna, visto che il roster di personaggi non è infinito, ma si compone di diversi elementi ben caratterizzati. Per ogni categoria -- assaltatori, demolitori, scout, specialisti in elettronica, cecchini -- esiste un preciso numero di soldati, sia uomini che donne, con caratteristiche proprie in resistenza, autocontrollo, forza fisica, abilità nel tiro e molte altre. Ovviamente, potrete usare uno qualsiasi dei soldati disponibili per coprire un certo ruolo, ma le sue possibilità di successo saranno minate dalle carenze che potrebbe





Ogni soldato è dotato di una propria, dettagliatissima scheda tecnica. Questa riporta ogni sua informazione: dalla data di nascita alle abilità peculiari, dalla provenienza alla formazione militare.

avere sotto alcuni aspetti. Per questo motivo è vitale cercare di portare a casa la pelle di ogni proprio soldato, non come me che mi sono fatto accoppiare il povero Santiago Arnavisca già dalla seconda missione... Ragionate: rischiereste di arrivare all'ultima missione senza più uomini a disposizione!

L'introduzione dell'elemento 'cecchino', che chiameremo



In questa schermata dividete il vostro personale in squadre: scegliete quante devono essere e chi le dovrà comandare. Potrete 'entrare' solamente nel caposquadra di ognuna di esse, a meno che sia già morto.



La prima alternativa è naturalmente quella di Rainbow Six e della sua espansione,

**Eagle Watch**. Molto bello è anche **SWAT 3**, in recensione su questo stesso numero. Se invece prediligete l'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale, date un'occhiata a **Hidden & Dangerous**, ottimo gioco 3D, oppure a **Commandos**, che pur essendo in 2D è comunque splendido.



Nella schermata dell'equipaggiamento potrete cambiare ogni singolo elemento: mimetica, arma principale e secondaria, equipaggiamento speciale, tipo di proiettili.

col nome inglese 'sniper' perché fa molto più cool, regala nuova vita alla pianificazione delle missioni. L'editor di missioni è un'altra caratteristica che il gioco offre per aumentare la propria longevità, consentendo all'utente di creare una missione completamente customizzata secondo i propri desideri. Il livello di difficoltà del gioco, a prescindere dalle sue complesse caratteristiche strategiche, può essere cambiato in modo da modificare l'AI dei terroristi: questo è, a mio avviso, piuttosto sbilanciato, in quanto tale scelta li rende totalmente imbecilli al livello base e totalmente onnipotenti, onnivedenti e onnisparanti a livello massimo.

**UNA QUESTIONE DI SCELTE...**

La prima fase di gioco, quella in cui vi vengono fornite le informazioni sulla situazione, è trascurabile ai fini della missione, ma non ai fini della trama. Dall'inizio della campagna, il vostro accesso al database di RAINBOW si arricchirà di informazioni che riguardano le persone coinvolte nella crisi: dapprima il comandante Clark sarà l'unico presente, ma in seguito vi verranno presentati altri elementi come un'analista, il capo dei terroristi e alcune organizzazioni criminali. Controllando il Newswire, potrete scoprire come i media hanno presentato al mondo le azioni che avete compiuto, come si muovono i terroristi a cui date la caccia e altre utili informazioni del genere. Mettetevi in testa che queste informazioni rappresentano la storia che state vivendo, e trascurarle significa perdere il filo della trama, il che renderebbe l'esperienza videoludica senz'altro meno interessante. Quando sarete a conoscenza dei vostri obiettivi e della zona in cui opererete, dovrete scegliere il personale adatto. Scegliete nell'ampio roster i soldati che vi sembrano più adatti, controllando il loro background, la loro formazione militare e le loro caratteristiche fisiche. Tenete presente che queste varieranno in dipendenza del loro operato avvenuto nelle missioni precedenti; quindi, un soldato ferito gravemente nella terza missione non sarà disponibile per alcune delle successive, mentre uno affaticato avrà necessità di un 'turno' di riposo. Lo sterminato inventario a cui avete accesso si compone di ogni elemento necessario a



La mappa tattica vi permette di stabilire il percorso che ogni squadra deve fare, le azioni che deve compiere, quando lo deve fare e in che modo (normale, cauto, aggressivo, blitz).

equipaggiare i vostri soldati: dalla semplice mimetica, presente in diverse colorazioni e corazzature, al tipo di arma principale, mitragliatore, fucile a pallettoni o fucile da cecchino che sia. L'arma secondaria - generalmente una pistola - può comprendere anche equipaggiamento alternativo, come binocoli, rilevatori di impulsi cardiaci, cariche esplosive, granate esplosive o stordenti. Si può persino scegliere il tipo di proiettile da usare con le varie armi! Accessoriati che avrete i vostri uomini, è il momento di pianificare l'azione e di entrare nella mappa della zona d'operazioni. Questa è assai dettagliata e corredata di una versione tridimensionale che vi aiuterà a riconoscere i luoghi durante l'azione vera. Potete ruotarla, ingrandirla, rimpicciolirla; visualizzare la posizione dei terroristi, dei punti di ingresso e di uscita, quelle degli ostaggi e degli ostacoli. Assegnate a ognuna delle quattro squadre di uomini ai vostri ordini un percorso fatto di





**L'AI dei compagni di squadra li fa schierare in posizione di copertura, mentre lo specialista nello scasso forza la porta d'entrata.**

waypoints e impartite ordini speciali comandati da un codice: quando premerete il tasto corrispondente a quel codice durante l'azione, quella squadra compirà quella determinata azione. Potete assegnare praticamente ogni ordine immaginabile: coprire, difendere, scortare, tenere sotto tiro, salire, scendere, aspettare... Tutto può essere coordinato al secondo: un'irruzione contemporanea in una stanza da due direzioni diverse, un'azione di copertura coordinata o un'azione evasiva.

**... E DI AZIONI!**

Quando avrete pianificato l'azione nei minimi dettagli, sarà il momento di metterla in pratica e di calarvi nei panni del caposquadra che avete scelto. La visuale predefinita è quella soggettiva, ma potete scegliere di cambiarla e utilizzare quella in terza persona, molto più cool e, in certi casi, più ampia e comoda. In linea di massima, la soggettiva è molto precisa per il tiro, mentre quella in terza



**L'ambiente circostante è assai curato: questo è l'interno del museo, precisamente la sala egizia. Notare gli affreschi sui muri, prego!**

persona risulta molto più comoda per osservare l'ambiente circostante. La fascia inferiore dello schermo è occupata dalla mappa tattica che mostra la posizione dei soldati, dei terroristi, degli ostaggi e degli obiettivi; ci sono anche le informazioni riguardanti l'inventario del soldato che guidiamo e quelle di status (salute e azione corrente) delle altre squadre coinvolte. Tramite la mappa, è possibile ripercorrere i waypoints stabiliti nella fase strategica e portare a termine l'azione che si era deciso di fare in quel preciso punto. In ogni momento è possibile cambiare 'personalità', guidando un altro soldato che si



**Un premio a chi indovina dove è ambientata questa missione. Bisogna infiltrarsi dal tetto in una stazione televisiva presidiata da un gruppo di terroristi neonazisti.**

trova in un altro punto della zona: questo è utile nel caso l'AI comincia a fare cilecca e sentiste tramite la radio le urla dei vostri compagni che vengono massacrati: dannazione, se avessero seguito le indicazioni durante il briefing!

**E POI, C'È LA SCELTA TECNICA**

Inutile dire che la grafica è spettacolare e dettagliata, anche se ogni tanto qualche pixel si perde o qualche bug grafico fa capolino: tutto trascurabile, rispetto alla 'mole' del gioco. Terminata la missione con successo, potrete salvare il replay per osservarlo in futuro - da diverse angolazioni e dal punto di vista di tutte le squadre - oppure per scambiarvelo in rete. Perché, a Rogue Spear, potete giocare anche in rete, lo sapevate? Ma la magnificenza del gioco non si ferma qui: una volta terminata una missione con successo, potrete rigiocarla quante volte vorrete senza che questo vada a influire sul proseguimento della campagna. Potreste scoprire di aver commesso degli errori strategici che non farete più in futuro... Non solo, ma potrete giocare le missioni anche nella meravigliosa modalità Lone Wolf e nella spettacolare Terrorist Hunt. Nella prima, vi caricherete di tutto l'onere della missione: voi contro tutti i terroristi della missione, stessi obiettivi della prima volta ma sarete da soli. La seconda vi permette di organizzare una squadra per eliminare i circa trenta terroristi sparsi in maniera random per quella zona d'operazioni. Se non è emerso da quanto detto, sappiate che Rogue Spear è un gioco fantastico e assolutamente coinvolgente; complesso, se volete, ma forse proprio per questo intrigante. Una raccomandazione è però d'obbligo: il vero cuore del gioco è la sezione strategica. Non vi affrettate a bypassare le schermate, accontentandovi del piano che il computer vi offre di default; cercate piuttosto di utilizzarlo per correggerne gli errori e rigiocare la missione con un piano escogitato da voi. Questo è il vero cuore del gioco, il punto in



**PRO** Realistico nella maniera più assoluta; abbondanti (fin troppe) opzioni di gioco, tra cui la possibilità di rigiocare da soli le missioni completate. Movimenti dei personaggi assolutamente veritieri, armi a profusione... Avete visto il mio giubbotto antiproiettile?



**CONTRO** Sembra che i compagni di squadra si comportino come i dottori e le guardie di Half-Life: sempre in mezzo ai piedi!

**KOMMENTO** La cosa più difficile da fare è convincersi che NON È uno sparattutto! La fase di intelligence sarà anche prolissa e inutile, ma è sulla pianificazione strategica che DOVRETE passare la maggior parte del tempo. Le sparatorie, l'azione reale vera e propria, dura poco più di un minuto, per cui NON è consigliato a quanti stanno cercando un gioco unicamente adrenalinico. Ah, prima che me ne dimentichi: questo gioco è bellissimo!

cuì passerete più tempo: posto che vogliate giocare a Rogue Spear. Perché se volete giocare a uno sparattutto unicamente adrenalinico, sono molto meglio Quake, Half-Life, Shogo, Doom, Wolfstein 3D... **K**

# ROGUE SPEAR

Tom Clancy's

**Genere:** Strategia/azione 3D  
**Casa:** Take 2  
**Sviluppatore:** Red Storm Entertainment

**PC CD-ROM**

La configurazione prevede Pentium II 266 MHz, 64 MB di RAM, 200 MB di spazio su hard disk e scheda 3D a piacere come Voodoo, Voodoo2, Voodoo3, Nvidia varie, Matrox G200 e G400, ecc. Per una lista aggiornata delle schede supportate, fate un salto in [www.redstorm.com](http://www.redstorm.com).

**K VOTO**

**900**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**G** \_\_\_\_\_

**A** \_\_\_\_\_

**QI** \_\_\_\_\_

**FK** \_\_\_\_\_

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

**Q** ↑

K GIOCO OTTIMO BUONO MEDIOCRE SCARSO

MAH SE PROPRIO VOLETE... SI PUÒ FARE OK CORRETE! ↓ **P**

**CURVA D'INTERESSE**

Minuti  
Ore  
Giorni  
Settimane  
Mesi  
Anni

“Chi non compra...

# EXTRA!

...ci spacco  
la faccia!”



**TUTTI I MESI IN EDICOLA**



# URBAN CHAOS

“ Se riuscirete a leggere questa recensione, significa che Urban Chaos è solo un gioco molto ben riuscito, con una bellissima atmosfera, grafica tridimensionale accattivante e una libertà d'azione pressoché totale... ”

**N**el caso invece che non riusciate a leggerla, significa che l'Apocalisse ci ha spazzato via tutti la notte di Capodanno. Il che porterebbe a pensare che la trama del gioco non è solo frutto della fantasia dei suoi programmatori, ma che contiene ben più che un fondo di verità. Infatti, tutta la 'facenda' attorno alla quale ruota Urban Chaos è legata alla fine del millennio, ad una profezia di Nostradamus e all'avvento di un misterioso 'Re del Terrore' che minaccia l'umanità. Come se i dischi di Concato non bastassero...

## INTRODUZIONE

Quando leggerete queste righe, avrete forse già dimenticato quello che avete fatto a Capodanno (se ve lo siete mai ricordato...). Avrete anche già potuto constatare quanto è stata inutile tutta quella preparazione, quella foga, quella necessità di trovare 'qualcosa di veramente divertente da fare' la dannata notte del 31. Già, perché a Capodanno raramente ci si riesce a divertire sul serio; quello appena passato, poi, ha messo tutti (anche quelli a cui non interessava) nella condizione di dover fare qualcosa di veramente eclatante. O di veramente stupido. Sta di fatto che il 31 è passato, l'Apocalisse non ci ha spazzato via tutti e, visto che il giornale è uscito, anche il problema del millenium bug è stato superato. Urban Chaos miscela la tensione creata dagli elementi che ho finora trattato scherzosamente con una particolare profezia di Nostradamus, lo studioso, medico, astrologo e tante altre cose che visse nel '500; con le sue Centurie ha terrorizzato alcune generazioni, la nostra in particolare. In breve, per chi non ha mai sentito parlare delle sue profezie: le Centurie sono una raccolta di versi (quartine), nei quali Nostradamus 'profetizza' molti avvenimenti che sarebbero successi nei secoli a seguire. Il termine profetizza non è il



**La visuale si può modificare: premendo un semplice tasto, avrete la possibilità di ispezionare l'ambiente circostante, alzando, abbassando e ruotando lo sguardo. Hey, taxi! Taxi! TAAAAXI!!!**

più corretto, visto che il linguaggio aulico con il quale sono state scritte, si presta a numerose quanto differenti interpretazioni. La traduzione poi, nel nostro caso in italiano, è talmente soggettiva, che uno ci può leggere praticamente tutto quello che vuole. È anche vero comunque che alcune quartine sono senza dubbio

sbalorditive per la loro precisione nel descrivere persone, tempi ed eventi; ma mi fermerò qui per evitare di tirare in ballo l'astrologia, la filosofia, la storia e la grammatica francese ed italiana. Vi basti sapere che in una di queste famigerate Quartine, Michele de Nostredame annuncia l'avvento di un Grande Re del Terrore. Questo giungerà

**Darcy è una poliziotta che preferisce usare il cervello piuttosto che la forza bruta. Sotto potete vedere uno dei processi di renderizzazione a cui il personaggio è stato sottoposto da parte dei grafici della Mucky Foot.**



sulla Terra dal cielo per risvegliare il Re dei Mongoli: la guerra quindi regnerà sovrana sull'umanità. Questo almeno è quanto si evince dall'antica scrittura. Entrando nel vivo del gioco, scopriamo però che...

**IL GIOCO**

I segnali di questo 'arrivo' sono più presenti che mai a Union City. Megalopoli di fine secolo, questa città è teatro di violenze sempre più numerose ed inspiegabili, sintomi piuttosto oscuri di un male sempre più radicato. A confermare i sospetti che 'qualcosa' stia girando attorno a questa profezia, ci pensa la comparsa dei 'Fallen', raggruppamento di fanatici a metà tra la setta e il gruppo terroristico. Questi seguaci del 'Culto del Millennio' sono convinti che il male governerà il mondo usando la guerra e la violenza come veicolo d'espansione; nell'attesa della venuta del 'Re del Terrore', non trovano niente di meglio da fare che preparargli la strada! Non stupitevi se questo è tutto ciò che saprete iniziando il gioco: è precisa intenzione dei Mucky Foot fare in modo che veniate a conoscenza di nuovi indizi con il proseguire del gioco. In effetti, all'inizio, vi troverete senza un reale obiettivo: vi sarà richiesto al massimo di indagare su alcuni piccoli 'casi' che vi guideranno verso il vivo della trama. Da questo punto di vista, mi riservo di non dirvi altro per non rovinarvi la sorpresa, tanto più che ogni nuova scoperta sarà un nuovo tassello da aggiungere al complicato mosaico che costituisce la vera forza pulsante del gioco. La tensione di cui sarete predà, è frutto di una sinergia di fattori: il capodanno, la profezia, l'atmosfera di Union City, il mistero che avvolge la vostra missione. Certo, se aveste avuto la possibilità di provare Urban Chaos prima della fine del '99, come inizialmente previsto dalla Eidos prima di inciampare in tutta una serie di ritardi, sarebbe stata tutta un'altra cosa...

**GIOCABILITÀ**

Diversi tipi di gameplay vengono fusi insieme per creare 'l'esperienza Urban Chaos': c'è una componente arcade che prevede scontri corpo a corpo con i malviventi che incontrerete; qualcuno arriva persino a tirare in ballo i picchiaduro (Double Dragon, dove sei...). Poi c'è una

parte prettamente d'azione che prevede l'esplorazione della città e l'interazione con l'ambiente circostante; la particolarità sta nella vostra totale libertà d'azione. Infatti in Urban Chaos non esiste una 'via giusta', un percorso prefissato da seguire sia fisicamente che nella sequenza delle azioni. Come non c'è un unico modo di completare le missioni. Potrete esplorare ogni centimetro di Union City, dai vicoli alle fogne ai tetti; si arriva persino a poter usare la metropolitana come mezzo di trasporto, oltre ad una motocicletta, un furgone e un aliante... I protagonisti della nostra storia sono due: Darcy Stern e Roper McIntyre, due poliziotti dal carattere piuttosto differente ma entrambi animati da nobili intenti. La prima è una ragazza di colore, spigliata e vivace che ricorda molto la protagonista di un recente fumetto americano che mi piace, Martha Reeves. Darcy è assai rispettosa della legge che rappresenta e guidandola lungo le strade di Union City, dovrete salvaguardare l'incolumità dei cittadini prima di ogni altra cosa. Si tratta di un personaggio che si avvantaggia moltissimo delle sue caratteristiche di agilità, silenziosità e invisibilità; con lei, evitare gli scontri è probabilmente il modo migliore di campare più a lungo. Roper invece è più diretto: quello che gli interessa è la salvezza dell'umanità, anche se questo può voler dire sacrificare delle vite umane. La sua potenza di fuoco suggerisce un tipo di approccio al gioco differente da quello di Darcy. A seconda del tipo di missione da compiere, uno dei due protagonisti sarà quello che avrà le migliori possibilità di riuscita; Darcy per quelle improntate alla silenziosità e all'esplorazione, Roper per quelle più cacciarone e sparattutto. A un certo punto, dovrete persino guidarli entrambi e sfruttare le loro abilità complementari in maniera cooperativa. La varietà del gameplay è garantita dal progressivo sviluppo della trama, dalle cangianti condizioni climatiche e dai diversi task che vi verranno proposti.

**GRAFICA DI ALTO LIVELLO**

Al giocatore è presentato un gioco a schema libero ambientato in una zona ricca di spunti come può essere una città. Usando uno dei due personaggi e sfruttando le sue abilità peculiari, potrà godere di due gameplay ben distinti che dovrà 'adattare' all'ambiente circostante. La grafica veramente stupefacente è frutto di un profondo studio da parte dei grafici che hanno sviluppato il motore tridimensionale: nebbia volumetrica, ombre sulle superfici, collisione dinamica dagli oggetti (aka, esplosioni altamente realistiche). I Mucky Foot, un gruppo di programmatori che staccatisi dalla Bullfrog, non sono nuovi a piccoli prodigi del genere:



**Il radar a sinistra indica la presenza dei nemici. A fianco l'icona che rappresenta l'arma correntemente in uso.**



**Union City è una megalopoli con le carte in regola: criminali ed efferatezze sono all'ordine del giorno e vi ci troverete in mezzo anche se questo può non avere nessi con la missione che state svolgendo.**



**La città 'vive' per conto suo: le macchine passano e i pedoni camminano tranquilli. Con alcuni di essi è possibile interagire per ottenere informazioni.**



**Esplosioni come questa sono uno dei fiori all'occhiello dei Mucky Foot; peccato che per essere apprezzate appieno, le risorse hardware debbano essere più che valide.**

**Urban Chaos è un gioco che combina vari stili di gioco: se siete più focalizzati sull'azione, l'esplorazione e gli scontri a fuoco, allora un classico Tomb Raider è quello che fa per voi. Se siete più affascinati dalla strategia, qualcosa come Rogue Spear o SWAT 3 potrebbe interessarvi. Beninteso che si tratta di giochi di genere completamente diverso!**

**Il piccolo radar in basso a sinistra è un GPS (Global Positioning System) ed è un sistema che vi permette di aggirarvi senza perdervi per Union City.**



basti pensare a lavori da loro compiuti quali Magic Carpet e Theme Park. L'atmosfera generale del gioco è supportata da elementi come pioggia, neve e nebbia e l'alternarsi del giorno e della notte e inoltre, i numerosi PNG (personaggi non giocanti) che abitano la città, non sono del tutto "sterili", visto che si può interagire con loro parlandoci e, a volte, ottenendo informazioni preziose. Da notare come questi elementi non rimangono indifferenti al comportamento dei protagonisti: se fermate un passante e lo colpite, questo assumerà un atteggiamento minaccioso al punto di restituirvi i colpi ricevuti e ovviamente tenere per se le eventuali informazioni in suo possesso. Tutto questo rende la città pulsante, come dotata di una vita propria.

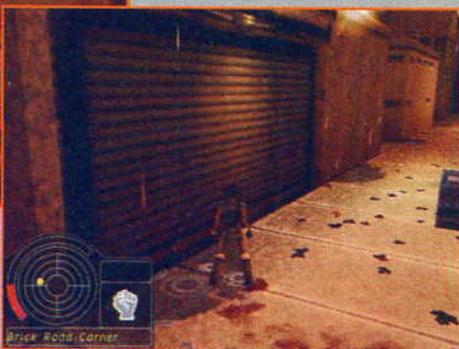


**La nostra Darcy non è messa bene: 5% di energia e una pozza di sangue ogni volta che si ferma. Evidentemente gli scontri a fuoco (ha in mano un fucile a pompa) non sono il suo forte.**



**MUSICA A TUTTO VOLUME**

Un aspetto che non va assolutamente sottovalutato è quello della musica. Urban Chaos è un gioco attuale, direi giovane; è ambientato in una grande città ed è quindi giusto che rifletta quelle che sono le tendenze del posto che lo



**In questa zona, dovrete trovare degli indizi che riguardano un'aggressione avvenuta qualche minuto prima del vostro arrivo.**

'ospita'. I tecnici dei Mucky Foot hanno raggruppato attorno a loro artisti ben noti del calibro di Basement Jaxx, 3 Jays, Infidels, e Andy Hughes degli ORB, tutti eroi di un underground dalle diverse sfaccettature che comprendono rap, tecno e drum'n'bass. Mi sono riservato l'ultimo nome per ultimo perché si tratta di un gruppo che ammiro

molto: si tratta degli Asian Dub Foundation, gruppo anglo-indiano (dell'India) dedito a una miscela di rock-hip-hop-drum-n-bass-tecno-trance assai pregiata. Questo è un altro di quei piccoli dettagli che rendono credibile un'esperienza come quella di Urban Chaos: in una città come Union City, non potreste aspettarvi di sentire altro come colonna sonora!

**CONCLUDENDO**

Urban Chaos è uno di quei giochi che vi attirano fin da subito nella loro ragnatela, intrigandovi con la loro storia e supportando il tutto con una veste grafica accattivante. Senza altro la libertà di azione, sia nel senso di movimento che nel senso di gameplay, è il punto forte del gioco e la trama svolge in maniera altrettanto efficace il suo lavoro. Uno dei difetti che si potrebbero riscontrare è che, una volta finito, niente vi costringerebbe a rigiocarlo, benché sia bellissimo.



**PRO** Trama intrigante, libertà d'azione, atmosfera, effetti grafici emozionanti e buona varietà sono gli assi portanti di Urban Chaos.



**CONTRO** Richieste hardware piuttosto elevate. A volte la totale libertà d'azione può essere un'arma a doppio taglio: potreste affrontare delle sezioni, soprattutto all'inizio, in cui non è ben chiaro il vostro obiettivo.

**KOMMENTO** Urban Chaos è destinato al successo; gran parte del suo fascino risiede negli effetti grafici e nell'atmosfera. La storia alla base del gioco è più che mai attuale, il che aiuterà non poco a immedesimarsi nei personaggi protagonisti.

A questo dovrebbero porre rimedio i molteplici finali con cui si può concludere il gioco.

Ma c'è un'altra considerazione da fare.

Il dubbio legittimo che assale un potenziale acquirente è questo: "Avrebbe senso giocare ad un titolo che parla della notte di fine millennio, anche quando questa è già passata?". Quello che assale me è un altro: "Potremo ANCORA giocare a qualcosa il giorno dopo la fine di questa notte?". **K**

**URBAN CHAOS**

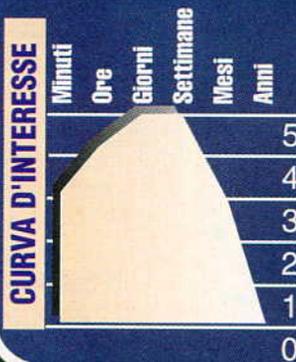
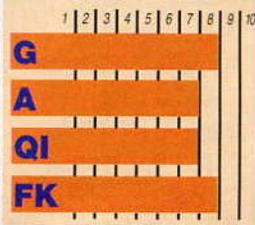


**Genere:** Azione/Avventura  
**Casa:** Eidos  
**Sviluppatore:** Mucky Foot

**PC CD-ROM**

Le richieste di Urban Chaos sono piuttosto pesanti. Qualsiasi siano quelle che il gioco riporta sulla confezione, non pensate di giocarlo senza una buona scheda 3D, un Pentium II almeno a 300 Mhz e 64 MB di RAM. Anche se io mi sono trovato appena bene con 128...

**K VOTO 901**



**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**





GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

Digital music Home cinema Internet Games

# Vivi l'emozione

© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto, o marchi sono marchi registrati dai loro rispettivi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl



Entra nel gioco! Prova Sound Blaster Live! con gli altoparlanti FourPointSurround e verrai catapultato al centro dell'azione. Non cercare altro se vuoi il suono più realistico in assoluto e gli effetti Environmental Audio - la più potente tecnologia audio per PC.

Live the experience

**CREATIVE**

WWW.CREATIVE.COM

DI LUCIO PROSPERI

SIMULAZIONE FORMULA



APPASSIONANTE

# FORMULA ONE 99

“ Ed anche quest’anno i tifosi del cavallino rampante hanno dovuto ingoiare l’ennesimo boccone amaro... il mondiale piloti è finito nuovamente in casa McLaren. ”

Il nuovo titolo della Psygnosis offre, a tutti gli appassionati di Formula1, la possibilità di rivivere le emozioni del mondiale, conclusosi in modo beffardo (parlo, ovviamente, da tifoso Ferrari...) con il Gran Premio di Suzuka, scegliendo uno qualsiasi dei piloti e delle scuderie originali incluse nel gioco (e per la prima volta è presente anche Jacques Villeneuve... forse i pessimi risultati conseguiti ultimamente gli hanno fatto perdere i contratti in esclusiva che aveva precedentemente firmato...).

Come potete vedere, i circuiti sono stati realizzati con una buona attenzione ai dettagli.



**Nota bene**  
I giochi dedicati al mondo della Formula1 sono davvero numerosissimi a cominciare da quello che ancora oggi rimane il migliore, Formula 1 GP2 (vi ricordo che a breve dovrebbe uscire l’attesissimo terzo capitolo. Per gli amanti della competizione d’epoca, ricordiamo i validissimi Grand Prix Legends ed il recente Spirit of Speed.



## DA SYDNEY A SUZUKA

Grandissima importanza è stata attribuita dai programmatori alla fedeltà riproduttiva del week-end di gara: potrete affrontare le prove libere (mattutine e/o pomeridiane), quelle cronometrate, il warm-up e la gara vera e propria. Ogni giorno vi verranno fornite le previsioni del tempo, in modo che possiate sempre regolarvi per la scelta dei pneumatici migliori (anche se, purtroppo, il servizio meteo non è affatto infallibile). Le sovrimpressioni durante i giri di pista ricordano molto da vicino quelle che si vedono in TV, cosa che permette di rendere al meglio la giusta atmosfera della gara, così come siete abituati a viverla davanti alla televisione. Nonostante l'impostazione generale (come vedremo in seguito) sia molto arcade, il titolo permette di regolare alcuni parametri, in modo da preparare la vettura nel modo migliore, a seconda della fisionomia del tracciato prescelto. Questa sezione di set-up non è, comunque, particolarmente approfondita e sfugge se confrontata con quella presente in molti titoli analoghi (scordatevi di poter passare ore ed ore a testare il vostro bolide, modificandone leggermente l'assetto, per guadagnare qualche millesimo di secondo in rettilineo...).

## AIUTATEMI NON HO LA PATENTE!

Sono inoltre previsti molti aiuti (attivabili nell'apposita sezione... il gioco è completamente in italiano) per facilitare l'esperienza di guida dei

giocatori alle prime armi: cambio automatico, frenata e sterzo assistiti, macchina indistruttibile, impossibilità di andare in testacoda ecc. In questo modo anche chi si cimentasse per la prima volta in una simulazione di Formula 1 avrebbe la possibilità di apprendere il giusto stile di guida con una certa gradualità. La giocabilità è, sia che abilitiate gli aiuti o no, decisamente arcade: il sistema di controllo è piuttosto immediato, con il comportamento dell'auto in pista davvero molto lontano rispetto a

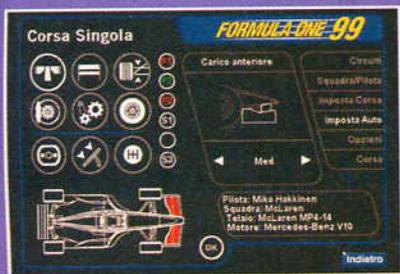
Il punto di vista da dentro l'abitacolo fornisce una buona sensazione di velocità.



quello delle controparti reali ed anche le escursioni fuori pista arrecano danni limitati, anche in termini di perdita di tempo. La sensazione è quella di una eccessiva artificiosità nei comportamenti della vettura, che pare incollata al terreno... per finire in testacoda se affrontate una curva a velocità eccessiva. Inoltre, anche durante incredibili incidenti, le auto avversarie rimangono tranquillamente in pista come se niente fosse successo, pure



## REGOLAZIONI ASSORTITE



Come già accennato il gioco permette di variare, seppure piuttosto grossolanamente, alcuni assetti della vostra vettura, in modo da regolarli a seconda del tipo di circuito che dovrete affrontare. Potrete intervenire sul carico aerodinamico, sulle sospensioni, sul bilanciamento della frenata, modificare i rapporti del cambio e, ovviamente, scegliere i giusti pneumatici.

se gli finiamo addosso a 280 all'ora. Non bisogna comunque dimenticare che questo gioco è una conversione diretta della versione per Playstation e quindi è principalmente indirizzato ai giocatori che privilegiano una meccanica di gioco semplice ed immediata; anche la presenza di quattro livelli di difficoltà (da pivevvo a campione) non fa altro che avalorare questa tesi.



Sono presenti tutti i piloti originali e perfino Mika Salo che per qualche GP ha sostituito Schumacher.

### "SI È PORTATO VIA UN PEZZO DI MURO!"

La realizzazione tecnica nel complesso è piuttosto buona, anche se la grafica non lascia a bocca aperta: le macchine sono ben realizzate e discretamente dettagliate; ottima la presenza degli specchietti che riflettono, in tempo reale, tutto ciò che accade alle vostre spalle. Pregevoli anche i giochi di luce ed il motore grafico che gestisce il tutto: la

sensazione di velocità è davvero notevole, anche se le ambientazioni generali non appaiono particolarmente dettagliate. Un commento a parte merita il sonoro, arricchito (?) dalla telecronaca di Andrea DeAdami: passi per la bella introduzione che il bravo presentatore fa di ogni circuito... ma durante la gara il livello degli interventi è davvero basso e, involontariamente comico. Il più delle volte il parlato non è a tempo con ciò che succede durante la gara ed inoltre le frasi pronunciate non le sentreste MAI in una vera telecronaca: per quel che mi riguarda i programmatori farebbero meglio a rinunciare ad includere questi ridicoli commenti e magari concentrarsi nel riprodurre al meglio gli effetti reali della simulazione, come lo stridere dei freni o il rombo del motore (siete mai andati a vedere un GP dal vivo? Il rumore dei propulsori delle auto di F1 sono COMPLETAMENTE diversi... e qui chiudo la polemica!). Splendido invece il commento tecnico di Laura Peroni che descrive con minuzia di particolari lo stile di guida che sarà necessario adottare in ogni circuito. Buona anche l'idea di visualizzare il giro di riscaldamento che sempre si effettua all'inizio di un Gran Premio (se non sbaglio, è la prima volta che viene inserito in un gioco).

### SUL PONTE SVENTOLA BANDIERA... A SCACCHI

I piloti avversari sono dotati di una discreta Intelligenza Artificiale, guidano in modo piuttosto lineare ma commettono errori e sono spesso vittime di guasti meccanici, anche se raramente li vedrete

ostacolarsi tra di loro. Ovviamente la scelta del livello di difficoltà ne influenzerà significativamente il comportamento in pista e superarli sarà, di conseguenza, più o meno facile. Stupisce la presenza di solo quattro visuali diverse (ravvicinata da dietro, da lontano, dall'interno dell'abitacolo e da davanti): è vero che spesso quelle in più non sono effettivamente

utilizzabili, però una maggiore scelta non avrebbe certo guastato. Nel complesso F1'99 è un discreto titolo, piuttosto valido tecnicamente ed immediato, grazie ad una giocabilità molto arcade (con un joystick in mano vi sembrerà di stare seduti davanti alla Playstation, grafica a parte). Questa caratteristica lo rende il gioco ideale per quel tipo di giocatori che non amano perdersi dentro a regolazioni, assetti e gallerie del vento, ma preferiscono saltare subito in pista e gareggiare. **K**



**PRO** Sono presenti tutti i piloti e le scuderie originali della stagione 1999; grande cura nella riproduzione dell'intero week-end di gara (con la possibilità di effettuare anche prove libere e warm-up). Grafica discreta e veramente fluida e veloce anche se i circuiti non appaiono particolarmente ricchi di dettagli. Sistema di controllo molto semplice ed immediato e comportamento della vettura di stampo arcade (anche se per molti questo potrebbe essere decisamente un 'contro').



**CONTRO** Commento un po' ridicolo e fuori luogo... forse sono io che chiedo troppo e a qualcuno potrebbe anche piacere così, però piuttosto che ascoltare le stesse sciocche frasi reiteratamente preferisco di gran lunga il silenzio o un bel CD musicale. Sistema di controllo di stampo arcade. Fisica delle auto scarna e nervosa.

**KOMMENTO** È senza dubbio un gioco che rivela la sua origine su console, perciò piacerà molto agli amanti delle gare arcade e decisamente meno a tutti gli altri. Realizzazione tecnica buona, soprattutto dal punto di vista della grafica, che assicura sempre una notevole fluidità di gioco, che compensa il mediocre sonoro. Consigliato a chi si è divertito provando da un amico la versione per Playstation.

## FORMULA ONE 99



Genere: Simulazione Formula 1  
Casa: Psygnosis  
Sviluppatore: Studio 33

### PC CD-ROM

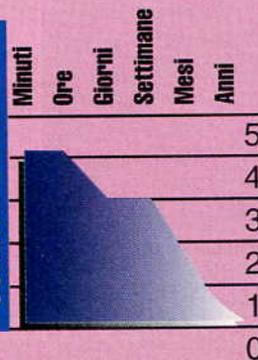
Per giocare a Formula 1 99 vi consigliamo almeno un Pentium II 300, con 32MB di RAM e una bella scheda grafica accelerata (D3D). Aspettatevi fino all'uscita di una apposita patch notevoli problemi con le schede Voodoo e Voodoo2. Possedere poi un buon volante non guasta.

K VOTO  
**849**

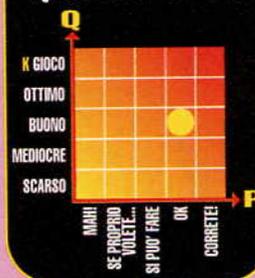
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



### CURVA D'INTERESSE



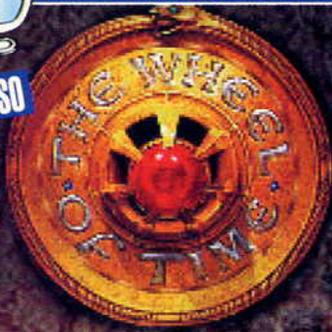
### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO





DI RICCARDO MELILLO

AZIONE 3D



# THE WHEEL OF TIME

“ Siete pronti per entrare in uno dei mondi fantasy più avvincenti, nato dalla prolifica penna di Robert Jordan? ”

**D**evo ammettere che, quando questo gioco era stato annunciato, da bravo appassionato di fantasy e avendo letto gli unici tre volumi della serie de "L'Occhio del Mondo" tradotti in italiano (in totale sono sette) ero decisamente curioso di vederne il risultato. Le mie aspettative non sono state deluse. The Wheel of Time si presenta come uno sparattutto/azione in 3D con una trama ricca e avvincente, degna di un Gioco di Ruolo.

## A PROPOSITO DI STORIA

Premetto che non è assolutamente necessario aver letto tutta la serie di Jordan per poter giocare. Infatti, la vicenda si colloca esattamente prima di quegli avvenimenti; non ci dovrebbe dunque essere nessun problema in questo senso. Il vostro alter-ego digitale è una giovane Aes Sedai, esperta nell'uso di artefatti magici, che si dovrà cimentare nell'inseguimento di un assassino attraverso le strade in rovina della antica città di Shadar-Logoth. Lungo il vostro cammino troverete

## ARENA E CITTADELLA

Avrete a disposizione due principali modalità di gioco: l'arena e la cittadella. L'arena è il comune deathmatch, che vi vedrà contro altre Aes-Sedai armate di artefatti; il divertimento è assicurato, considerando soprattutto gli effetti che potrete ottenere con alcune delle particolari armi a disposizione. La cittadella, invece, è una versione riveduta e corretta del Capture the Flag. In ogni partita ci saranno dalle due alle quattro fortezze (in base al numero di squadre), collegate tramite dei teletrasporti. Dovrete difendere la vostra, piazzando trappole o guardie controllate dal computer e cercare di entrare in quelle avversarie per recuperare uno speciale monile, ovviamente posto al centro di ogni base.



Questa nebbiolina vi seguirà fastidiosamente per un po': vi consiglio di scappare velocemente...

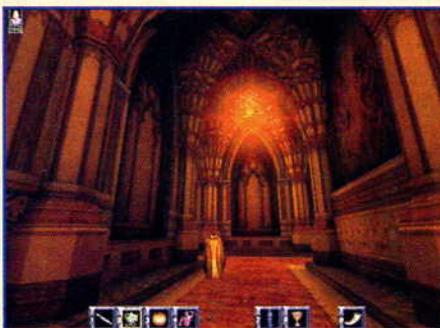
sempre nuovi e potenti artefatti, ben 40, e avrete tempo di imparare a utilizzarli nei 18 livelli in single player presenti. Nota di merito per l'utilizzo dei filmati introduttivi, veramente ben realizzati e fondamentali per comprendere completamente lo svolgersi della trama.

## GRAFICA

Vi dico solo che vi fermerete spesso a osservare la perizia dei fondali e la bellezza delle strutture. Il motore di Unreal



Questo misero trolloc si sta per beccare il mio globo di energia giusto addosso.



Lungo questi corridoi potrete fare brutti incontri...



I titoli che si avvicinano maggiormente a Wheel of Time sono Hexen 1 e 2 ed Heretic 2.

Quest'ultimo è più recente, e vi darà sicuramente molte soddisfazioni.

Ecco la nostra eroina impegnata nella toeletta mattutina...



è stato infatti ben sfruttato, dando vita a degli ambienti immersivi e allo stesso tempo molto diversi gli uni dagli altri; impressionante, per esempio, la differenza tra le rovine di Shadar-Logoth, buie, cupe ma anche grandiose, e la Torre Bianca, dimora delle Aes-Sedai, elegante, raffinata e ricca di decorazioni di ogni sorta. Il problema maggiore è che, come ormai dovrete ben sapere, il motore di Unreal è nato per utilizzare le Glide 3Dfx e l'ottimizzazione per D3D non è mai stata delle migliori. In primo luogo il gioco diventa più esoso in termini di hardware richiesto di quanto già non sia, soprattutto ad alte risoluzioni e con dettaglio elevato. Poi, ho notato più

## GLOSSARIO

**AES-SEDAI:** in due parole sono delle maghe, capaci di incanalare il Potere Unico.

**POTERE UNICO:** la forza magica alla base del tutto, una sorta di "usa la Forza, Luke, usa la Forza..."

**TER'ANGREALS:** altro non sono che gli artefatti.

**TROLLOC:** mostri tanto grossi quanto brutti e idioti.

**L'OSCURO:** indovinate un po'...

## STORIA E...

In un tempo molto lontano viveva una razza particolare di uomini, capaci di incanalare il Potere Unico con particolare maestria, ma (c'è sempre un ma a questo punto della storia) una donna risvegliò l'Oscuro, e da quel momento ebbe inizio la solita lotta tra Bene e Male che finì quando un uomo chiamato "il Drago" riuscì a ricacciare il malvagio essere nell'abisso; ma quest'ultimo maledisse gli uomini facendoli impazzire. Quello che ne segue è che le donne riuscirono a mantenere un certo controllo sul loro potere, mentre i maschi che cercavano di domarlo ne rimanevano uccisi.

di una volta (sempre in D3D) anche alcune imperfezioni nelle texture. Posso comunque assicurarvi che, nonostante queste imperfezioni, anche chi non possiede una scheda 3Dfx (comunque assolutamente consigliata) potrà divertirsi non poco. Scordatevi a tal proposito i problemi che avete avuto con Unreal. Ripeto che tutto ciò non accade se avete a disposizione una Voodoo, magari possibilmente di ultima generazione.

### GAMEPLAY

Appare chiaro che la Legend abbia cercato di presentare

## "L'OCCHIO DEL MONDO"

L'Italia è sempre stato un Paese particolare per quanto riguarda traduzioni e adattamenti, e anche l'opera di Jordan non si esime da questa regola. Infatti, dei numerosi e corposi volumi (sette libri, tutti intorno alle mille pagine) pubblicati negli States, ne sono stati tradotti purtroppo solo i primi tre del ciclo della "Ruota del Tempo" (guarda caso), e per la precisione sono:

- "L'occhio del mondo"
- "La grande caccia"
- "Il drago rinato"

tutti editi da Mondadori

**La stanza di una delle Aes Sedai: notare la cura maniacale del dettaglio.**



al pubblico qualcosa di diverso all'interno del genere dell'azione in 3D, e il loro sforzo si è rivolto proprio verso la giocabilità. Le tecniche di utilizzo degli artefatti e degli incantesimi sono veramente infinite: potete scambiarvi magicamente di posizione con un qualsiasi bersaglio per attraversare un ponte crollato o una porta sbarrata, oppure lasciare delle vostre immagini illusorie per confondere i nemici, o ancora evitare delle trappole levitando... I nemici stessi aiutano, con una regolare curva di apprendimento, a far proprie le differenti tecniche di combattimento che via via si renderanno necessarie; in modo particolare, i boss di fine livello forzano a un uso combinato di artefatti difensivi e offensivi.

### COINVOLGENTE

Wheel of Time è un gioco dannatamente coinvolgente: riuscirà a catturare la vostra attenzione e farvi sobbalzare dalla vostra comoda sedia! Uno studiato mix di luci e ombre, di nebbia volumetrica e un ottimo studio della struttura dei livelli consentiranno ai nemici di tendervi numerose imboscate; anche l'aspetto sonoro riuscirà a ricreare una buona dose di tensione: rumori di ambiente, venti che ululano tra le montagne, lontani respiri disumani... Un'aggiunta notevole riguarda l'interazione con parti delle strutture architettoniche e con oggetti di piccole

dimensioni: il vostro semplice passaggio potrà causare piccole frane e smottamenti.

### IN CONCLUSIONE

Wheel of Time è un gioco diverso, creato e sviluppato non convenzionalmente, partendo dall'architettura e dagli ambienti; ciò a sottolineare l'importanza di una componente puramente

immersiva e volta a rendere l'avventura il più reale possibile. Quello che ne risulta è una storia single-player che farà la felicità degli amanti del fantasy classico, con una trama ben dettagliata e un multiplayer che promette grandi cose, soprattutto per quanto riguarda la modalità Cittadella.

La Legend, dunque, sembra essere riuscita in pieno a fondere la bellezza del mondo fantasy di Robert Jordan con un'avventura tridimensionale ai massimi livelli. Che altro dire se non "Buon divertimento"? **K**



**PRO** Trama fantastica, grafica ai massimi livelli e giocabilità elevata.



**CONTRO** Imperfezioni nel D3D, ma soprattutto è PESANTE: per giocare senza rallentamenti dovrete avere un computer di fascia alta.

**KOMMENTO** The Wheel of Time è un gioco tanto bello in single player quanto in multiplayer. Penso sia in grado di fare la felicità dei numerosi appassionati del genere.

**THE WHEEL OF TIME**

Genere: Azione 3D  
 Casa: GT Interactive  
 Sviluppatore: Legend

**PC CD-ROM**

Per poter giocare in tutta calma a Wheel of Time dovrete disporre di un computer di fascia alta: almeno un Pentium II 400, 64 MB di RAM, un bel po' di spazio su hard disk (circa 500 MB) e una buona scheda 3D Voodoo. Se possedete un diverso processore grafico ci vuole almeno un Pentium III o un Athlon.

**K VOTO**

909

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

**CURVA D'INTERESSE**

Minuti  
Ore  
Giorni  
Settimane  
Mesi  
Anni

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

N GIOCO  
OTTIMO  
BUONO  
MEDIOCRE  
SCARSO

MAH SE PROPRIO VOLETE... SI PUO' FARE... OK... CONCRETE

**Un tipico esempio della bellezza delle architetture e dell'accuratezza delle texture.**





APPASSIONANTE

# DRACULA

## RESURRECTION

**“ Direttamente dal romanzo di Bram Stoker, ecco le gesta di Jonathan Harker alla ricerca di sua moglie Mina, rapita e vampirizzata dal Conte Dracula... ”**

Le leggende che gravitano attorno al famosissimo castello di Dracula sono tantissime, ognuna con un fascino particolare. Le gesta del conte Vlad sono state tramandate in mille modi, ma la storia ci dice solo che Vlad è stato uno dei dittatori più violenti e crudeli che il mondo abbia mai visto, meritandosi il soprannome de "l'impalatore". Questo perché usava impalare i prigionieri di guerra nelle piazze delle città conquistate, come monito per i ribelli. La leggenda invece racconta che una zingara, per motivi non chiari, maledì la madre di Vlad quando ancora era incinta. Questo portò alla nascita del primo vampiro, capostipite della stirpe di mostri più cacciata e temuta dagli umani. Il significato della parola Dracul, in rumeno, è Drago; nella cultura di questa regione il Drago è la creatura che sorveglia le porte dell'Inferno. Niente di più azzeccato, quindi, per definire un essere che del Male ha fatto l'unica ragione di vita.

**Il cimitero dove dovremo scavare nella tomba del Conte...**



### UNA CASSA IMPORTANTE

Siamo nel 1897: un piccolo drappello di uomini scorta una cassa di legno contenente chissà quali tesori. Un altro gruppo segue la scorta e l'attacca senza pietà, sterminando tutti e impadronendosi della cassa. Questi sapevano benissimo che la cassa non conteneva alcun gioiello ma solo il corpo freddo e immobile del conte Dracula: erano infatti cacciatori di vampiri. Lo scontro con il Conte, nel frattempo risvegliatosi, è violento, ma alla fine, grazie alla luce del sole, si risolve in favore degli umani. Il pericolo è scongiurato ma non debellato. Anni dopo, infatti, Mina, una fanciulla morsa da Dracula tempo prima e diventata nel frattempo moglie di uno dei cacciatori (Jonathan Harker), viene morbosamente attratta dal castello del Conte in Transilvania. Con un messaggio scritto in fretta e furia abbandona il marito e si dirige verso la Romania. Immediatamente, accortosi della gravità della situazione e resosi conto del ritorno del vampiro, il buon Jonathan si mette subito in marcia sulle orme dell'amata. Arrivato in Transilvania, apprenderà che il Conte non solo è vivo e vegeto, ma tiene in scacco tutta la popolazione dei villaggi attorno al castello. Qui inizia la nostra avventura...

### SCHERMATE IN 3D

I requisiti per poter giocare a Dracula, fondamentalmente, sono due: intelligenza e pazienza. Il lavoro della Index/FTM, infatti, appartiene a quella categoria di giochi in cui per poter arrivare alla fine dell'avventura non sono necessari riflessi fulminei, bensì ragionamenti logici. Il cosiddetto genere 'punta e clicca', infatti, prevede che il gioco sia formato da tante schermate statiche o quasi, nelle quali sarà compito dell'utente, servendosi del puntatore del mouse, individuare oggetti da prendere o da usare, azioni da compiere, dialoghi da effettuare. Naturalmente tutto avrà un filo conduttore, e tutti gli oggetti dovranno essere usati nel modo appropriato per risolvere i piccoli enigmi che man mano ci si pareranno davanti. Se questo da un certo punto di vista potrebbe sembrare frustrante,



**I dialoghi sono di importanza basilare per raccogliere informazioni su questo o quell'oggetto. Basterà cliccare sull'oggetto e poi sulla persona... et voilà!!**

dall'altro, vi posso assicurare, la storia risulterà intrigante fin dalle prime battute. Sarà proprio attraverso il puntatore del mouse che l'utente interagirà con le immagini, dal momento che il puntatore stesso vi mostrerà con dei semplici cambiamenti di forma le possibili azioni a disposizione. Di basilare importanza risulterà inoltre l'esplorazione

## UN PUNTATORE DEL MOUSE INTELLIGENTE

Il tramite fra i vostri pensieri e le azioni che vorrete far fare al nostro eroe sarà sicuramente il puntatore del mouse. Questo piccolo puntino saprà trasformarsi all'occorrenza in un indicatore di strade, argomenti di dialogo, mirino ecc... L'uso più continuativo che faremo del mouse sarà la gestione degli oggetti dell'inventario. Vi sarà capitato, infatti, giocando ad altri giochi dello stesso genere, di passare parecchio tempo a provare se un determinato oggetto funzionava su un punto dello schermo. A soluzione di suddette perdite di tempo (e conseguenti scatti d'ira dell'utente), sarà il puntatore del mouse stesso a dirci se l'oggetto per quella determinata situazione andrà bene. Infatti, prelevando un oggetto dall'inventario potremo verificare se andrà bene già solo guardando il mouse. Se questo diventerà color verde significherà che avremo indovinato; in caso contrario, la soluzione sarà un'altra...

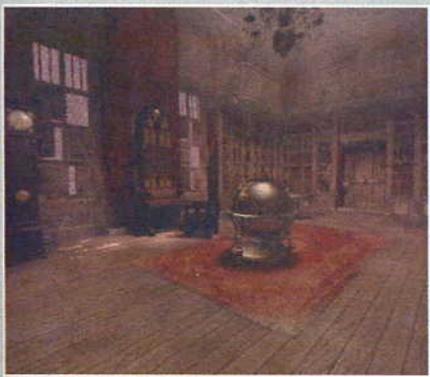


**PRO** Schermate di gioco di qualità eccelsa, enigmi mediamente impegnativi ma non frustranti, atmosfera e storia appassionanti. Tutto in italiano. Richiesta minima di hardware.

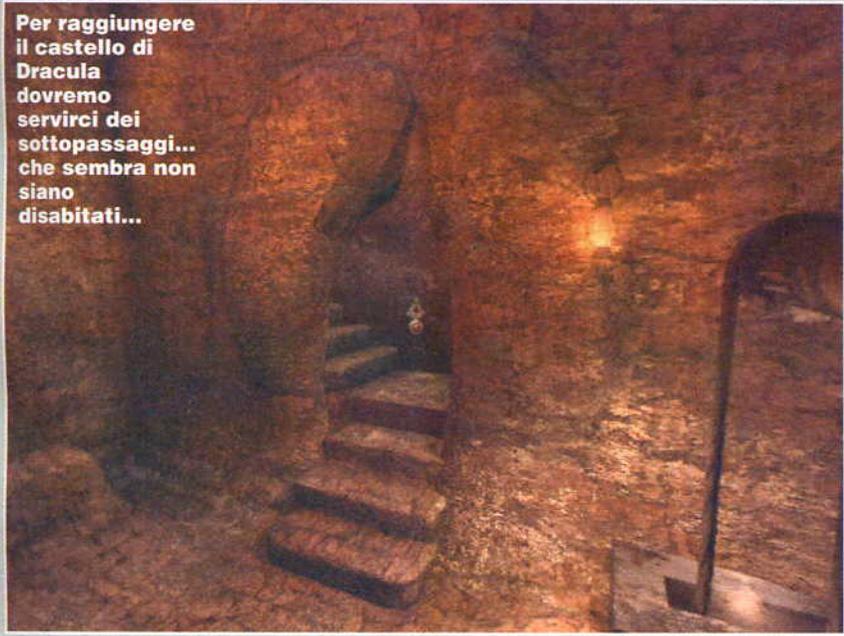


**CONTRO** Assoluta mancanza di libertà di movimento, staticità delle immagini, un paio di enigmi un po' troppo difficili. Troppo corto: difficilmente lo rigiocherete una volta finito.

**KOMMENTO** È uno di quei giochi che impegnano a fondo l'utente, lasciandolo nello sconforto dell'enigma non risolto o nell'euforia della giusta soluzione. Se da un lato lo stampo cine-fotografico dato dai programmatori e l'assoluto pedigree degli argomenti trattati intrigano il giocatore da subito, dall'altro l'ultimo lavoro della Index/FTM potrebbe non piacere proprio per la sua natura intrinseca di punta e clicca.



**La biblioteca del Vampiro. Buon per noi che di giorno non gira per il castello. Per riuscire a scoprire dove si nasconde Mina, dovremo mettere le mani su i suoi appunti...**



**Per raggiungere il castello di Dracula dovremo servirci dei sottopassaggi... che sembra non siano disabitati...**

accurata dei luoghi visitati, dato che ogni piccolo dettaglio sfuggito potrà 'arenare' la nostra partita. A questo proposito sono da segnalare sicuramente le schermate di gioco che, sebbene siano statiche a mo' di fotografia, hanno la caratteristica di poter essere 'visitare' a 360°, dando l'impressione di essere realizzate in 3D. Un effetto di distorsione naturale garantirà ancora di più l'effetto tridimensionale.

La qualità stessa delle immagini, poi, è veramente notevole, contribuendo alla creazione dell'atmosfera di gioco in modo considerevole. Di grande effetto anche le scene d'intermezzo, realizzate con cura nei dettagli e un'ottima scenografia. I dialoghi, tutti rigorosamente in italiano e di buona fattura, non sono mai banali, e ognuno di essi vi darà un aiuto sostanziale per il proseguimento dell'avventura. Una piccola riserva la farei sull'effettiva longevità del prodotto, che mi è sembrato un po' troppo corto. Questo è dato anche dal fatto che una volta finito, difficilmente lo rigiocherete. Gli enigmi, mai troppo difficili, vi porteranno via comunque un po' di tempo, visto che dovrete esplorare minuziosamente ogni singola locazione. L'uso degli oggetti, è molto intuitivo, dando modo all'utente di risolvere gli enigmi senza andare troppo per tentativi. Un prodotto quindi ben realizzato che non mancherà di entusiasmare i fan del genere e gli utenti che amano i giochi in cui bisogna ragionare, oltre che esplorare. **K**



**Il sistema di salvataggio è molto valido, dato che potrete salvare in qualsiasi momento e iniziare dallo stesso punto.**



**Sicuramente i programmatori hanno attinto a piene mani dalla struttura di gioco dei capolavori (del genere), che sono Myst e Riven, anche se Dracula a onor del vero è più semplice da risolvere.**

## DRACULA RESURRECTION

**Genere:** Avventura  
**Casa:** Canal+ Multimedia  
**Sviluppatore:** Index

**PC CD-ROM**

Processore 133 Mhz (raccomandato 166 Mhz), 16 MB di RAM, lettore Cd ROM a 4x. Contenti??

**K VOTO**

890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**G** \_\_\_\_\_

**A** \_\_\_\_\_

**QI** \_\_\_\_\_

**FK** \_\_\_\_\_

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

**K GIOCO** OTTIMO BUONO MEDIOCRE SCARSO

**N** **P**

MAH! SE PROPRIO VOLETE... SI PUO' FARE OK CORRETE!

**CURVA D'INTERESSE**

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5 4 3 2 1 0

# FAUST

“...e se Dio e il diavolo decidessero di assegnare a un essere umano il compito di aiutarli a decidere sulla sorte delle anime, vi piacerebbe essere i prescelti? Con Faust potrete scoprirlo...”



L'ultima fatica della Cryo rappresenta l'ennesimo sforzo delle software house di creare trame originali per i propri giochi (... le avventure, soprattutto). Vediamo un po', come posso cominciare... Ah sì, ho trovato. C'era una volta (evviva l'originalità) un parco dei divertimenti di nome Dreamland. In questo parco giochi, ormai abbandonato da molto tempo, una volta si intrecciavano storie di ogni tipo. Ora, dopo la morte degli abitanti di quel parco, Dio e il diavolo stanno discutendo su quali tra le anime dei defunti di cui sopra meritano il paradiso, e quali altre l'inferno. Per questo compito è stato scelto un anziano uomo di colore di nome Marcellus Faust. Egli dovrà tornare nel passato e rivivere le vicende di 7 personaggi "problematici" vissuti nel parco. Ognuno di essi rappresenta un peccato capitale e ognuno attende la sentenza che ne decreterà la



La giostra del menu è stata realizzata davvero bene.

destinazione. Ah già, quasi dimenticavo di dire che avrete (o per meglio dire, Faust avrà) un ospite d'eccezione che lo guiderà attraverso il parco mostrando come in certi casi è stato facile tirare fuori da ciascuno degli abitanti del parco la sua peggiore caratteristica.

## VIAGGIO NEL PASSATO

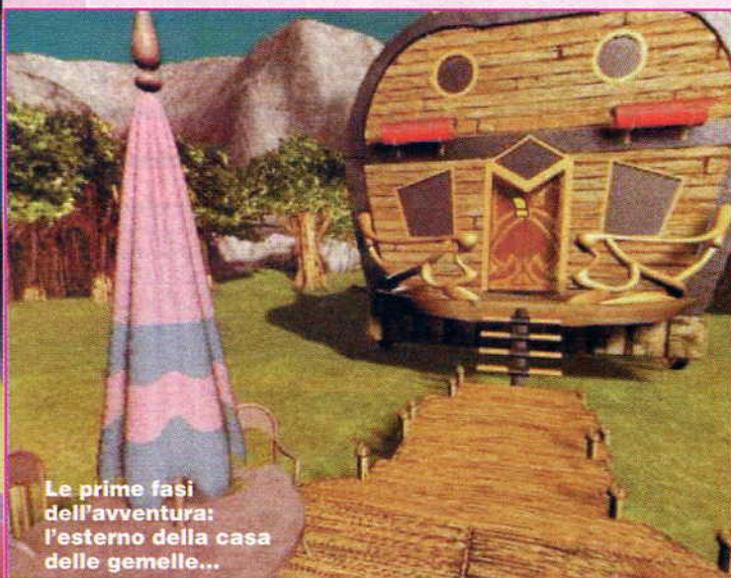
Dopo un'esauriente introduzione (peraltro di discreta fattura) verrete accolti dalla voce suadente del vostro ospite, che per l'occasione ha preso sembianze umane e si fa chiamare Mefistofele, Mefisto per gli amici. L'avventura ricorda da vicino capolavori come The 7th Guest e 11th Hour per struttura e complessità degli enigmi.

Premetto che il gioco è diviso in 7 capitoli che trovano spazio su ben 4 CD. I suddetti capitoli non possono essere giocati separatamente, ma devono essere giocati in sequenza, dal primo al settimo. Per accedere alla partita è richiesta una login, cioè una parola d'ordine che fa in modo di poter giocare più giochi contemporaneamente, tenendo separati i salvataggi. Bisogna riconoscere che si tratta di una trovata molto interessante e di sicura utilità se vi è più di un giocatore che usa lo stesso

computer (due fratelli, madre e figlio ecc.). Tutto il gioco si potrebbe giocare con il mouse, esistono tuttavia un paio di comandi che necessitano l'uso della tastiera. I movimenti all'interno dell'area da esplorare si effettuano quando il puntatore assume il simbolo dei passi. Quando ha forma di mano che si apre è indice che c'è qualcosa da prendere, mentre quando prende la forma di un paio d'occhiali, c'è da esaminare un indizio. Ed è proprio per esaminare gli indizi che entrano in gioco le due funzioni della tastiera, rispettivamente le frecce su e giù e la barra spaziatrice.

I primi due tasti servono per zoomare l'ambiente circostante e scorgere qualche indizio che altrimenti potrebbe non essere visibile dalla distanza normale. Il terzo tasto (la barra) serve per utilizzare i servizi dell'Homunculus, una creatura che potrete utilizzare

## La dimora delle gemelle siamesi.



Le prime fasi dell'avventura: l'esterno della casa delle gemelle...



**I sempreverdi Myst, Riven, 7th Guest, 11th Hour, sono un'ottima alternativa a Faust, nonostante siano un po' datati. Se invece preferite qualcosa sempre della Cryo, potreste dare un'occhiata al buon vecchio Versailles.**



**Il patto sta per esser stipulato.**

**Devo ancora capire perchè l'acqua possiede questo colore.**



come help in linea dal secondo episodio in poi e che vi suggerirà cosa esaminare e quando. Sempre dal secondo episodio in poi potrete utilizzare una mappa del parco, per meglio orientarvi all'interno di Dreamland.

**MA QUI GIRA TUTTO!**

Il motore grafico usato in Faust somiglia molto a quello dei due capolavori Trilobyte o a quello utilizzato in Zork Grand Inquisitor. Non viene fatto uso di grafica 3D reale, ma di una grafica 2D che vi avvolge completamente, riproducendo una discreta illusione tridimensionale. Per ruotare è sufficiente portare il puntatore del mouse nelle vicinanze dei bordi dello schermo. Più lo si avvicina e più veloce ruoterete la vostra testa. A questo proposito vorrei sottolineare l'impossibilità di regolare la sensibilità del mouse, che soprattutto quando lo zoom è al massimo diventa un po' troppo alta: vi troverete infatti spesso e volentieri a ruotare vorticosamente su voi stessi, alla ricerca della giusta posizione per esaminare un determinato punto della stanza. Ci vorrà quindi molta pratica per rendere tale gestione meno difficoltosa. Sfortunatamente la grafica adottata dal gioco, per quanto funzionale e poco esigente in termini di risorse, non raggiunge la definizione dei vari 7th Guest o Myst. C'è comunque da sottolineare che, se non si utilizza troppo lo zoom, l'aspetto circostante è decisamente buono. L'altro rovescio della medaglia lo si scorge

ascoltate separatamente acquistando la colonna sonora del gioco, mentre un plauso particolare va ai doppiatori italiani davvero molto bravi (quasi dimenticavo di dirvi che Faust è stato completamente localizzato). Le voci sono molto caratterizzanti e soprattutto quella di Mefisto rende perfettamente il tipo di personalità oscura, ambigua e tentatrice che ci si aspetta dal diavolo.

**ALLA FIN DELLA FIERA...**

Faust, oltre ai sopracitati difettucci, presenta una caratteristica di fondo che secondo me ne preclude l'acquisto per i giocatori meno esperti: l'enorme livello di difficoltà. Nonostante i passi per progredire siano il più delle volte logici e plausibili, entrare nella testa degli abitanti del parco per poterne comprendere le emozioni e le conseguenti azioni relative è veramente un compito arduo. Si deve possedere una mente portata alla psicologia e al contempo all'investigazione deduttiva (essere dei fan di Sherlock Holmes aiuta parecchio), e questa è una caratteristica che non tutti possiedono. E anche un sacco di tempo. Personalmente ho fatto una fatica del diavolo (scusate la battuta: non l'ho fatto apposta, giuro) per procedere di poche schermate e vi

assicuro che non è stato facile. In conclusione, ci troviamo di fronte a un prodotto dalla trama quantomai originale, dalla realizzazione tecnica di discreta fattura e dotato di un sonoro niente male. Come potete notare non sono rimasto entusiasta di nessuno dei sopracitati aspetti poiché non li ritengo di una spessore

sufficiente a farmi urlare al miracolo, soprattutto se comparato alla difficoltà media degli enigmi. Insomma, se siete dei fan dei giochi Trilobyte e avete molte notti da poter perdere, Faust è il gioco che fa per voi, altrimenti potete pure passare oltre. **K**



**PRO** Realizzazione tecnica tutto sommato discreta, così come il sonoro e la velocità di gioco.

Buone trasposizione in italiano del parlato e trama, sicuramente originale e intrigante.



**CONTRO** Troppo difficile per il giocatore medio. Poca interazione con i fondali e alcuni difetti (spero

vivamente solo della copia in mio possesso) di audio gracchiante durante le scene di intermezzo.

**KOMMENTO** Faust rappresenta la classica buona idea realizzata in maniera un po' deludente. Ai programmatori non sarebbe costato un grande sforzo creare il gioco in vero 3D (con tutti gli acceleratori che ci sono in giro), permettendo un livello di interazione molto più alto con i fondali. Pare si sia deciso di ricreare un gioco che ripercorre lo stile delle vecchie avventure del passato.

# FAUST



**Genere:** Avventura grafica  
**Casa:** Cryo  
**Sviluppatore:** Arxel Tribe

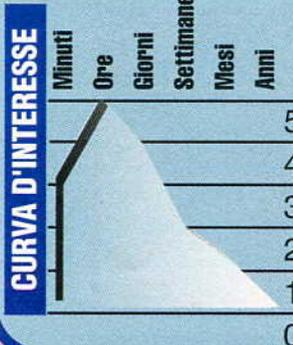
## PC CD-ROM

Per giocare a Faust vi occorre almeno un processore di classe MMX (il gioco non funziona su sistemi sprovvisti di tali estensioni) da almeno 200 MHz, circa 300 MB di spazio su Hard Disk, una scheda video con almeno 2 MB di memoria (il gioco funziona a 16 o 24-bit di profondità colore) e un lettore CD 12X.

**K VOTO**  
**783**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G									
A									
QI									
FK									



**Cosa terranno le gemelle qui dentro?**

**Ecco cosa c'era nell'armadio.**

Tutte le notizie su [www.rygel.com](http://www.rygel.com)

quando si zooma, poichè i fondali in 2D vengono semplicemente ingranditi col risultato di scalettare spixellare l'immagine oggetto della nostra attenzione. Sul piano sonoro non ci sono lamenti particolari. Le musiche di accompagnamento possono essere



# RACING



“ Avete mai pensato di fare una gara con la vostra Ka nuova o con la vostra vecchia Fiesta??? Adesso potrete fare tutti gli incidenti spettacolari che vorrete senza arrecare nessun danno all'amata utilitaria... ”

**T**utti conosciamo la casa automobilistica Ford. Probabilmente molti di voi useranno una Ka o una Fiesta per andare al lavoro o per farsi portare a scuola tutti i giorni. La Empire Interactive, in collaborazione con la casa americano/tedesca ha pensato di produrre questa simulazione automobilistica che ci metterà al volante di tutte le vetture della Ford, Ka e Puma comprese.



**Il livello di dettaglio generale è altissimo. Potrete vedere il guidatore muoversi ed agitarsi durante la corsa. Peccato che il controllo non risulti altrettanto curato**

### PARTENZE A RAZZO

Una volta settato il menu delle opzioni, piuttosto scarsino a dire la verità, potremo decidere se fare una Gara Singola o intraprendere un Campionato. Nel primo caso sarà una gara "spot" che non darà né punti né premi, ma permetterà di provare la macchina in una competizione non "ufficiale". Se invece preferirete buttarvi subito nella mischia, il Campionato è quello che fa per voi. All'inizio vi sarà concesso di poter correre solo con la Ka, ma vincendo le varie competizioni (quattro... ndr) potrete sbloccare macchine e circuiti ulteriori.

Selezionata l'automobile e il suo aspetto esteriore (potrete scegliere fra due diverse colorazioni), sarete praticamente pronti per la

gara. Una volta in pista non si potrà fare a meno di notare il notevole dettaglio grafico, curato e molto pulito. Le macchine sono tutte ben realizzate con ogni particolare al suo posto e dei bellissimi riflessi sulla carrozzeria. Una volta partiti, però, ci si rende subito conto che il controllo sulla vettura non è proprio

dei migliori. Lo sterzo ha troppa poca sensibilità all'inizio, poi interviene bruscamente, col rischio di mandare in derapata la macchina anche se non lo vogliamo. Ciò, specialmente nelle prime battute di gioco, potrà creare un senso di sconforto. Consiglio quindi caldamente di utilizzare per questo gioco un volante, per consentire una maggiore gradualità nel controllo della vettura. L'approccio di gioco è prettamente simulativo, con l'impressione di poter essere veramente sul circuito. Peccato che il gioco sia

una 'simulazione a metà' dal momento che la mancanza di qualsivoglia tipo di menu di settaggio che non sia quello della quantità di dettaglio grafico o dell'audio del gioco, si fa pesantemente sentire. Scordatevi quindi modifiche all'assetto o ai pneumatici della macchina o altri ritocchi del genere. Altra mancanza è costituita poi dal fatto di non aver previsto alcun tipo di danni all'autovettura. Andando a sbattere a 170 all'ora contro un muro, sentirete un gran rumore di vetri rotti e lamiere contorte, ma non vedrete volar via neppure una scheggia. Questo probabilmente perché la Ford non avrebbe troppo avuto piacere nel vedere le proprie autovetture incidentate...

Ribadiamo quindi che questo tipo di impostazione risulta a metà tra il gioco arcade e la simulazione e che quindi potrà lasciare delusi gli amanti del realismo approfondito.



La telecamera virtuale prevede anche le inquadrature più strane che, malgrado siano ingiocabili, risulteranno molto belle da vedersi



Il Motore Grafico è fluido e dettagliato

**Facendo i dovuti paragoni lo stile di gioco non si discosta poi molto dalla serie Need For Speed o quella dei vari Test Drive. In Ford Racing potrete usare però solo ed esclusivamente le macchine della Ford.**



## LE QUATTRO MACCHINE BASE

Nonostante il numero delle macchine disponibili totali sia sulla dozzina, il computer all'inizio vi permetterà di usarne solo quattro per la gara singola e solo la Ka per il campionato. Diamo un occhio alle caratteristiche tecniche delle macchine-base con cui potrete partire.



**KA:** la prima macchina che avrete a vostra disposizione. Purtroppo le sue prestazioni sono

rapportate alla sua categoria, e cioè sono a dir poco minime. Non dovrete avere particolari problemi a tenerla in strada anche grazie alla sua velocità di punta che non è elevatissima.



**ESCORT:** una delle migliori e più equilibrate autovetture di tutto il gioco.

Tutte le caratteristiche di guida sono abbastanza bilanciate, rendendo fluido e poco impegnativo il suo comportamento su strada. Uno dei pochi difetti è rappresentato dalla tendenza del mezzo a sovrasterzare in curva, rendendo necessaria una certa attenzione nel dosare il gas. Sarà abilitata solo dopo aver vinto dei Tornei con la Ka.



**F-150:** il pick-up di casa Ford è uno dei

mezzi più divertenti da guidare. La sua stabilità precaria, coadiuvata da prestazioni di tutto rispetto, lo rendono veramente impegnativo da guidare. Le corse con il pick-up risultano molto varie e divertenti. I colpi di scena non mancheranno, dato che sarà molto facile uscire di strada o andare a sbattere contro un altro guidatore.



**EXPLORER:** per il monovolume Explorer mi viene in mente solo una parola

per definirlo: una bara. Il suo assetto infame, unito al sistema di controllo del gioco non propriamente eccelso, trasformano ogni gara in un tentativo patetico di tenere in strada l'automezzo. Inoltre, il suo baricentro molto alto, amplificherà ogni vostro più piccolo errore, rendendo incontrollabile l'Explorer ogni volta che sbaglierete ad impostare una curva.



**La mappa trasparente posta nel centro superiore dello schermo vi aiuterà a impostare per tempo le migliori traiettorie.**

### LONGEVITÀ E SFIDA

Una volta intrapreso il primo Torneo avremo a disposizione solo un numero limitato di vetture. Questo è destinato ad aumentare proporzionalmente con il numero di vittorie che riusciremo ad ottenere. Sbloccando alcune vetture, potremo poi partecipare, al volante di queste ultime, a dei tornei dedicati. Il tutto contribuisce ad aggiungere un po' di "pepe" ed impegna il giocatore ad ottenere più trionfi possibili per vedere tutte le auto. Ogni mezzo possiede caratteristiche di comportamento stradale ben diverse, che le differenziano tra loro. Cio', anche se penalizzato dal succitato metodo di controllo, rende il gioco un po' più vario e dà la possibilità all'utente di trovare l'automobile con la quale più trovarsi a proprio agio. Una menzione doverosa, va fatta al gran numero di telecamere virtuali che trasformeranno i replay in filmati molto spettacolari. Purtroppo nessuna di queste è veramente giocabile, a conferma del fatto che si è badato durante lo sviluppo del gioco più all'aspetto esteriore che alla sostanza.

### COME IN TV

Sebbene Ford Racing sfrutti poche telecamere giocabili, una di queste potrà risultarvi particolarmente utile. Infatti con la pressione del tasto F5, potrete aprire un'altra finestra sul monitor che seguirà la gara con suggestive riprese televisive. Questo permetterà di tenere d'occhio il vostro inseguitore o uno qualsiasi degli otto corridori in pista ed approfittare di ogni loro eventuale errore di guida. **K**



**Il Pick-Up è sicuramente una delle vetture più instabili e bizzose...**



**PRO** Ford Racing ha un aspetto grafico molto curato. Il dettaglio pulito e molto definito lo rendono da questo punto di vista veramente appetibile.



**CONTRO** I difetti di questo titolo Empire, purtroppo sono molti e tutti fondamentali. Innanzi tutto il

sistema di controllo dell'autovettura risulta troppo lento fino a metà sterzata, dopodiché le ruote girano improvvisamente, trasformando il controllo della macchina in un rimbalzo continuo da un lato all'altro della strada. A tutto ciò si aggiungete la totale mancanza di un menu che consenta di modificare l'assetto delle autovetture, che toglie la possibilità all'utente di personalizzarsi la macchina. Altra mancanza di rilievo è una buona telecamera oltre a quella di default. Per i fan della visuale dall'interno ciò potrebbe pregiudicare a priori il giudizio sul gioco.

**KOMMENTO** Non ci siamo. A mio parere un

Racing game come si deve dovrebbe garantire all'utente un'alta dose di divertimento e di sfida attraverso una buona fisica delle auto e un metodo di controllo sensibile e reattivo. Peccato che così non sia. Purtroppo, nonostante la bella grafica il titolo non ha molto altro da offrire. I presupposti c'erano, bisognava stare solo un po' più attenti all'esigenze di noi videogiocatori.



**Genere:** Simulazione automobilistica  
**Casa:** Empire Interactive  
**Sviluppatore:** Epic

### PC CD-ROM

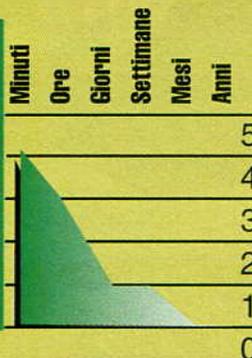
**La configurazione minima per giocare a Ford Racing è un processore Pentium II 400mhz, con 64MB RAM, CD-ROM, una scheda 3D e possibilmente un volante.**

**K VOTO**  
**785**

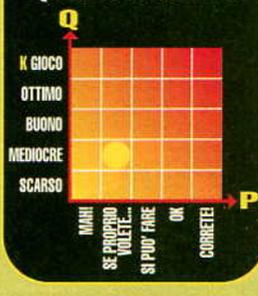
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



### CURVA D'INTERESSE



### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

SIMULAZIONE DI VOLO

# F/A-18E

# SUPER HORNET



“ Digital Integration ha fino ad oggi significato simulatori di volo di qualità, nel pieno rispetto dell'avionica propria dei velivoli trattati. Oggi esce con un simulatore dedicato ad un aereo per la verità non troppo all'avanguardia: il Super Hornet. ”

**L** F-18 Super Hornet è un caccia multiruolo nato fin dalle sue specifiche iniziali per essere imbarcato sulle portaerei della marina americana. E' proprio di questo modello che tratta il simulatore prodotto da Titus e sviluppato dalla Digital Integration, casa inglese nota per la sua specializzazione nel campo delle simulazioni di volo militare. Nel passato i suoi giochi di punta sono stati Hind, F-16 Fighting Falcon e lo stupefacente Apache Longbow, uno dei migliori simulatori di elicottero mai prodotti. Super Hornet è un simulatore piuttosto accurato, che però non arriva ai livelli esasperati dell'anzianotto F-16 Back to Baghdad o del recente Falcon

Il nostro F-18 mentre sgancia una serie di flare per sfuggire ai missili terra-aria del nemico.



mi ha incollato al monitor come facevano i film militari anni '80 che tanto mi piacevano. Tra una missione e l'altra, alcuni filmati spiegano lo svolgersi della storia, motivando ogni missione: pattuglia, scorta, attacco e difesa sono solo alcuni dei compiti che vi saranno richiesti, da effettuare da soli o in squadriglia. Più avanti nel gioco, infatti, avrete la possibilità di dare ordini anche ai vostri compagni d'ala. La campagna si svilupperà su ben quaranta missioni, un numero

4.0. Se questo sia un pregio o un difetto, giudicatelo voi. La particolarità è che, come avveniva in Top Gun: Fire at Will o in US Navy Fighter, le varie modalità di gioco seguono un filo logico, una campagna ben precisa che si snoda attorno ad una trama di tipo cinematografico. Lo testimonia la lunga e bellissima introduzione, composta da un filmato in parte recitato da attori veri e in parte realizzato in Computer Grafica.

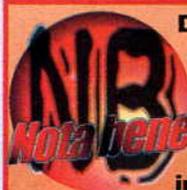
#### LA TRAMA

La storia prende spunto da un'ipotetica escalation bellica nei mari del nord, nel Mar di Barents, vicino alla Norvegia: le forze delle Nazioni Unite hanno creato una cintura di sicurezza in quei mari e il sommergibile statunitense Arizona che navigava in quelle acque viene affondato da due elicotteri sovietici. Subito viene allertata la flotta e dalla portaerei Ronald Reagan, viene lanciata una missione di soccorso. Un elicottero e quattro F-18 vengono inviati nella zona di crisi: mentre

l'elicottero pensa a recuperare i naufraghi, i caccia ingaggiano prima i due elicotteri e poi alcune fregate della

flotta nemica. Durante l'attacco, un F-18 viene abbattuto e l'elicottero si dirige a recuperare anche questo pilota, mentre gli altri caccia pensano alla copertura, senza perdere l'occasione di affondare un altro paio di navi. Questo, in poche parole, l'antefatto narrato dal filmato che

Un'immagine spettacolare del Super Hornet in decollo da una portaerei.



Di tutti i simulatori che ci sono in giro, io preferisco quelli di due software house in particolare: i prodotti della Novalogic per la loro semplicità che non sacrifica il realismo, quindi direi F-22 Lightning III. Il secondo consiglio va sui prodotti EA in collaborazione con Jane's, quindi Jane's USAF è l'altro titolo che mi sento di potervi consigliare.

ragguardevole distribuito su due zone d'operazioni: il Mare di Barents e l'Oceano Indiano. Per chi vuole buttarsi direttamente nell'azione, bypassando i video e tutto il resto, l'opzione Quickstart vi mette direttamente nel cockpit, già in volo e in zona d'azione. Ce ne sono due incentrate su uno scontro multiplo aria-aria, mentre le altre due richiedono l'abbattimento di bersagli al suolo. Comunque, tra le numerose simulazioni che mi è capitato di provare in

**Prima del decollo vengono alzate le paratie antifiamma sul ponte della portaerei...**



passato, ne ricordo ben poche con un Quickstart di così elevato livello di difficoltà...

**COCKPIT INTERATTIVO**

Una volta nell'abitacolo, potreste essere spiazzati da una grafica del terreno molto meno brillante del solito. Questo perché l'attenzione della CPU è incentrata sul cockpit stesso, vero fulcro dell'azione; la maggior parte dello schermo è infatti occupata dai comandi, offrendo una porzione di spazio d'orizzonte visibile inferiore a quella proposta da altri giochi dello stesso genere. Ovviamente le visuali possono essere cambiate e ce n'è una a schermo pieno che mostra solo l'HUD, l'Head Up Display; data però la particolare natura del cockpit, è una visuale che non serve a molto. Vi starete chiedendo che cosa ha di tanto particolare questa cabina di pilotaggio per meritare tanta attenzione. Ebbene, questo gioco offre una zona di comando interattiva ai massimi livelli: ad ogni funzione si può accedere non solo tramite la tastiera del PC, ma anche usando il mouse per azionare certi interruttori direttamente sullo schermo! A questo va aggiunta la possibilità di muovere la visuale all'interno

della cabina, direttamente col mouse o con il tasto HAT del joystick, se ne avete uno. Ma sono convinto che se acquistate un simulatore di volo, un bel joystick di questo tipo lo avete di già... Tra l'altro il gioco supporta una modalità nota come HOTAS, acronimo di Hands On Throttle And Stick, cioè 'mani sulla manetta e sulla cloche'. Questo significa che potreste controllare ogni funzione del vostro aereo senza mai staccare le mani dai comandi; sempre che abbiate l'hardware adatto a farlo (in altre parole un joystick con relativa manetta). Il classico sistema componibile Thrustmaster è una garanzia, ma se volete stare su cifre più basse, anche la Saitek offre prodotti interessanti, come il sistema X-36, un po' più economico ma sempre validissimo.

**REALISMO OPPURE NO?**

Tornando al gioco, è arrivato il momento di affrontare il discorso del modello di volo, ossia se e quanto il simulatore sia in grado di emulare le reali fisiche dell'aereo durante il suo corso di volo. Innanzitutto replico quanto detto all'inizio, e cioè che non vi è una ricerca spasmodica della realtà, in passato spinta dalla DI anche a livelli frustranti. Direi piuttosto che c'è un buon bilanciamento della componente realistica, opportunamente mediata da alcuni 'aiuti' forniti dalle funzioni di comando automatico dell'aereo (cosa non realistica, ma comunque comoda). Non mancano effetti come il black out e il red out, rispettivamente l'annebbiamento e l'arrossamento della vista, se mi sono concessi i termini, che è quanto vi accadrebbe se puntaste in alto o picchiaste troppo bruscamente: in pratica, l'effetto G (forza di gravità) che si ripercuote sul vostro corpo. La gestione delle armi è ormai standardizzata e chi ha provato altri simulatori in passato sarà di certo in grado di utilizzare in fretta le armi a disposizione dell'Hornet. Nel caso di attrezzature speciali, la sezione addestramento prevede alcune missioni incentrate sull'utilizzo di tali sistemi d'arma. Proprio la sezione training può essere uno dei vanti del gioco: è assai dettagliata e prevede diverse missioni per ogni argomento, con decolli e atterraggi da pista e portaerei e addirittura volo diurno e notturno in condizioni di calma e di tempesta! Non si contano quelle sull'utilizzo dei missili e delle bombe, queste ultime vere bestie



**PRO** Buon compromesso tra simulazione ed azione pura, senza cadere nel banale arcade. La trama e i filmati che spiegano il dipanarsi della trama sono senz'altro intriganti e aiutano non poco a calarsi nell'azione.



**CONTRO** Grafica sotto la media e lunghi caricamenti sono le note dolenti del gioco

**KOMMENTO** Un buon simulatore di volo che riuscirà ad ammaliarvi grazie al suo fascino cinematografico e alla sua semplicità d'utilizzo. Il cockpit interattivo è senz'altro un tocco pregevole che mancava da tempo. Consigliato a chi preferisce alla grafica stupefacente e alle campagne dinamiche autogeneranti, una buona vecchia storia da giocare.

nere dei piloti virtuali. Solo il cielo sa quanto abbiamo dovuto calibrare quelle picchiate per cercare di far collimare un diavolo di cursore sull'Hud, vero ragazzi?

**CONCLUDENDO**

Tirando le somme, possiamo tranquillamente promuovere F-18 Super Hornet (ormai abbrevio il nome perché lo conoscete); una grafica più curata avrebbe senz'altro giovato di più all'occhio, ma questo viene in parte bilanciato da una solidità del gameplay molto buona. L'attrattiva maggiore è senz'altro rappresentata dalla modalità campagna che, con i suoi filmati di tipo cinematografico vi calerà nel personaggio fin dall'inizio. **K**

**F/A-18E SUPER HORNET**



**Genere:** Simulazione di volo  
**Casa:** Titus  
**Sviluppatore:** Digital integration

**PC CD-ROM**

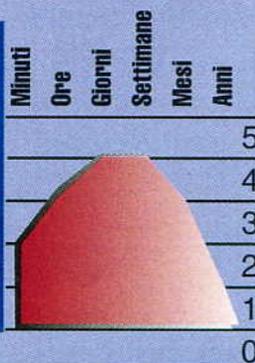
Un Pentium 200 è il minimo come processore. Il gioco sfrutta le Direct3D e supporta le schede accelerate più diffuse. L'importante è dotarsi di 64 MB di RAM e di un joystick con un sacco di pulsanti. Comunque un bel Pentium II 400 con è meglio.

**K VOTO**  
**849**

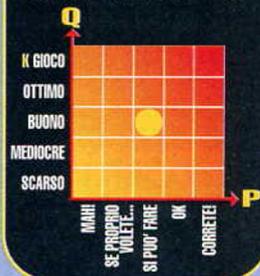
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



**CURVA D'INTERESSE**



**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**



**Le scie di condensazione permettono di meglio apprezzare le evoluzioni dei velivoli.**



DI GIUSEPPE RODRIGUEZ

SIMULAZIONE DI VOLO

# FLANKER 2.0

“Dopo un anno senza grosse novità, Flanker 2.0 della SSI si appresta a diventare il nuovo dominatore dei cieli virtuali con la simulazione di volo del Sukhoy Su-27 e della sua variante navale Su-33.”



Tra le possibili alternative, per l'F-16 c'è **Falcon 4** della MicroProse, per l'F-22 c'è **Total Air War** della DID o F-22 **Lightning 3** della NovaLogic, per l'F/A-18E

a breve uscirà **Super Hornet** della Digital Integration, mentre chi cerca un simulatore di volo 'onnicomprensivo', con aerei vecchi e nuovi, può orientarsi su **Jane's USAF** della Electronic Arts.

**F**lanker è l'identificativo NATO per una classe di aerei che va dal Sukhoy Su-27 fino al Su-37. Normalmente i russi non utilizzano le designazioni NATO, ma tanto fu il clamore suscitato tra gli osservatori occidentali quando l'Su-27 fu presentato per la prima volta in pubblico, che la Sukhoy ha deciso di commercializzarlo proprio con il soprannome Flanker. La simulazione della SSI vede come protagonisti il Sukhoy Su-27, un aereo con funzioni di intercettore e bombardiere, e il Sukhoy Su-33, un caccia multiruolo progettato per operare dalla portaerei Kuznetsov.

### MODALITÀ

Il menu è composto dalle solite voci, che vanno dalle modalità di gioco (Instant Combat, Training, Missions, Campaign e Network), all'Editor per le missioni, passando per Options e Encyclopedia. Quasi tutti i sottomenù sono piuttosto austeri, con un'impostazione

delle selezioni molto simile ai menu di Windows. Unica eccezione la modalità Training, che presenta diverse animazioni per suggerire il contenuto della lezione. Tra le varie modalità di gioco, l'Instant Combat è la sola che conceda qualche variante arcade, come la selezione del livello di abilità dei nemici, l'invulnerabilità dell'aereo o l'aggancio automatico dei missili ai bersagli. Missions e

Campaign, invece, non dispongono di parametri configurabili, se non variando i parametri di una missione tramite l'apposito Editor. Training e Encyclopedia, assieme al manuale cartaceo di oltre 260 pagine, costituiscono il 'programma di addestramento' all'uso del Flanker. Training, in particolare, è composto da un certo numero di lezioni che coprono le principali manovre aeree,

l'uso del radar di bordo e l'impiego dei vari sistemi di attacco, mentre Encyclopedia contiene le caratteristiche di tutti i mezzi militari presenti nella simulazione, siano essi aerei, navali o terrestri.

### A BORDO DEL FLANKER

I cruscotti dei due Sukhoy sono davvero ben fatti e dall'aspetto fotorealistico, con i principali strumenti nitidi e perfettamente leggibili. A parte un display multifunzionale situato sul lato destro, il resto della strumentazione è analogica, con



L'editor per le missioni è davvero ben fatto e dall'uso abbastanza intuitivo.



Le nuvole sono realizzate in 3D, e appaiono molto realistiche e con la giusta consistenza.



Uno dei tre specchietti retrovisori. Per ridurre l'impatto sul frame-rate si è scelto di mostrare l'immagine riflessa con una risoluzione inferiore.

Il Su-33 in procinto di atterrare sulla portaerei.



Il lancio di un missile a-a da parte di un Su-33.

## PATCH PER TUTTI I GUSTI

Nonostante la cura e l'impegno degli sviluppatori, purtroppo qualche difetto è riuscito a passare inosservato. In particolare, ci sono problemi di funzionamento con le schede video 3Dfx 3 2500 e 3000, per le quali sono state inclusi alcuni suggerimenti per aggirare gli inconvenienti, ma che verranno risolti definitivamente con il rilascio di una patch attualmente in corso di realizzazione. Nel frattempo, potrete personalizzare il vostro aereo con alcune delle modifiche presenti sui siti "non ufficiali" dedicati al Flanker. Tra le patch già disponibili, chi trova indigeste le scritte in cirillico del cruscotto le potrà convertire in inglese, mentre chi desidera maggiore realismo potrà trasformare in russo la voce inglese di Nadia, il computer di bordo. Tutto questo e molto altro sul sito ufficiale all'URL [www.flanker2.com](http://www.flanker2.com).

scritte in russo e misure nel sistema metrico decimale. A complicare ulteriormente la vita, al posto dell'orizzonte artificiale c'è un indicatore che funziona in modo diametralmente opposto, causando, soprattutto all'inizio, un po' di disorientamento. Da sottolineare la presenza della bussola magnetica, fissata sulla destra della struttura dell'HUD, e di tre specchietti retrovisori, montati su quasi tutti gli aerei militari da combattimento, ma raramente inclusi in una simulazione di volo. I comandi non sono azionabili tramite mouse ma solo da tastiera, oppure, grazie alla presenza delle configurazioni per le periferiche di gioco più diffuse (CH, Thrustmaster, Saitek, QuickShot), da joystick. In volo la grafica è davvero spettacolare, soprattutto alla risoluzione più alta pari a 1024x768, con la presenza di nuvole tridimensionali molto belle e scenari ottenuti da foto satellitari. Avvicinandosi agli insediamenti urbani o ai centri industriali, è possibile distinguere case, strade, ferrovie, ciminiere fumanti, elettrodotti, con una cura dei dettagli davvero unica. La manovrabilità degli aerei è davvero buona, grazie anche all'elevato frame-rate



**PRO** Modello di volo iper-realistico, strumentazione totalmente funzionante, grafica fluida anche alle risoluzioni più alte, editor per modificare o creare nuove missioni, scenari fotorealistici.

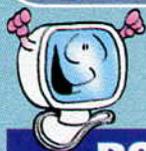


**CONTRO** Campagna di guerra di tipo semi-dinamico, area di gioco limitata alla Crimea, forze feedback non supportato, difficoltà di gioco veramente elevata, cockpit virtuale non interattivo.



**KOMMENTO** Flanker 2.0 è davvero un'ottima simulazione di volo, fluida e realistica, come non se ne vedevano da tempo. Assolutamente da non perdere per i piloti virtuali esperti, mentre ai neofiti e agli aviatori domenicali svogliati consiglio decisamente di orientarsi su qualcosa di meno impegnativo.

ottenibile anche senza un computer da sogno, ma la difficoltà è elevata, dato che non sono disponibili modalità di funzionamento semplificate degli strumenti e del radar. Nel complesso una simulazione di volo ai massimi livelli, il cui unico (piccolo) neo è di non disporre di una campagna di guerra completamente dinamica come in TAW o Falcon 4. **K**



## FLANKER 2.0

**Genere:** Simulazione di volo  
**Casa:** Strategic Simulations Inc.  
**Sviluppatore:** Flying Legends

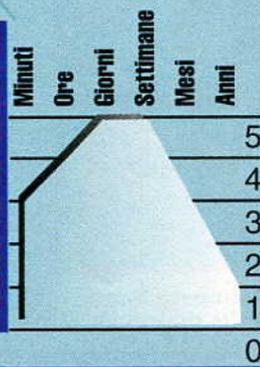
### PC CD-

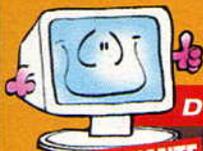
La configurazione minima richiede un Pentium 200, 32 MB di RAM, 460 MB liberi su HD, Win95, lettore CD-ROM 8x; quella ottimale richiede almeno un Pentium II 300, 64 MB di RAM, una buona scheda video accelerata 3D. Consigliato un joystick comprensivo di manetta e pedaliera.

**K VOTO**  
**920**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G									
A									
QI									
FK									

### CURVA D'INTERESSE





DI RICCARDO MELILLO

APPASSIONANTE

# SPACE CLASH

The last frontier

STRATEGIA IN TEMPO REALE

“ **La Dinamic Multimedia, dopo il successo della serie PC Calcio, tenta di farsi largo anche nel mercato della strategia in tempo reale...** ”

In un futuro non molto lontano quattro imperi galattici convivono in un difficile equilibrio; questa è la situazione di partenza come ci viene presentata e voi, guarda caso, potrete comandare una di queste civiltà e partire alla volta della conquista dell'universo. Space Clash è, a prima vista, uno strategico di stampo classico, ma al proprio interno presenta una sostanziale differenza: l'unione di due tipologie diverse di gioco. Mi riferisco a una parte tipicamente strategico-bellica, per intenderci alla Red Alert o alla Starcraft, e una decisamente più improntata sullo strategico-gestionale, molto simile al non recente Pax Imperia: Eminent Domain. Infatti, durante le varie missioni avrete dei momenti in cui, con le vostre astronavi interplanetarie, potrete passare da un mondo all'altro all'interno della galassia, gestendo gli aspetti politici e commerciali del caso, il che vuol dire scambio di materie prime, trattati e alleanze. Oltre a questo, ci sarà anche la possibilità di sbarcare fisicamente su ogni pianeta per conquistarlo o colonizzarlo, affrontando sia semplici ribelli, sia le più ostiche truppe degli altri imperi. Come già accennato, le fazioni sono quattro e si differenziano sulla base di caratteristiche

Le mie unità sono superiori di numero e i ribelli non possono che soccombere!!!



predefinite: i Krakeder sono dei buoni combattenti, senza particolari svantaggi; i Coriant sono più portati per la politica, i Seliani per il commercio e i Cibernia sono delle macchine da guerra. Oltre a ciò, potrete scegliere varie modalità di gioco, dalla campagna completa, comprensiva delle due diverse sezioni di gioco, alla campagna



L'interfaccia planetaria nella quale potrete muovervi di pianeta in pianeta.



Questa base è decisamente ben difesa e non sarà facile distruggerla.

terrestre, limitata alla parte planetaria; è inoltre possibile affrontare le missioni singolarmente ed è anche disponibile l'opzione multigiocatore. In definitiva, Space Clash è un gioco che non offre particolari novità né aggiunge al genere nulla che non sia già stato visto, ma è, nonostante questo, un buon titolo, soprattutto considerando l'eccellente rapporto qualità prezzo. **K**

**PRO** Space Clash è un gioco senza dubbio immediato e di media difficoltà, avvantaggiando un utente non particolarmente avvezzo a questo tipo di giochi; il fatto che esca in edicola a 35.000 lire non è cosa da poco, considerando il costo medio degli altri titoli. Quasi dimenticavo: il gioco è interamente in italiano, comprensivo di comodo manuale in formato .PDF (Acrobat Reader).

**CONTRO** La difficoltà non particolarmente elevata non stimolerà certo chi fa della strategia in tempo reale uno scopo di vita; l'interfaccia di gioco e la grafica non sono assolutamente niente di particolare, soprattutto se paragonate con quello cui le ultime uscite di prodotti concorrenti ci hanno viziato.

**KOMMENTO** Esorto chi ha consumato le sue notti su Starcraft e similari a giocare ai nuovi Age of Empires II o Tiberian Sun, e nei ritagli di tempo a dare, perché no, un'occhiata a questo più che onesto titolo: potrebbe rivelarsi interessante. Vivamente consigliato a chi si avvicina al genere per la prima volta, dal momento che è un titolo ideale per la sua accessibilità.

# SPACE CLASH



Genere: Strategia in tempo reale  
Casa: Dinamic Multimedia  
Sviluppatore: Enigma

## PC CD-ROM

Per poter giocare a Space Clash bastano un Pentium 166, 32 MB di RAM, 250 MB sul vostro disco rigido e una comunissima scheda SVGA.

**K VOTO**

**875**

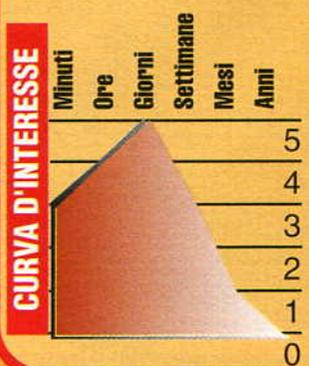
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G

A

QI

FK



**ENTRA NEL MONDO PLAYSTATION**

**IN EDICOLA C'É**

PLANET PLAYSTATION

**PLANET**

**PLAYSTATION**

**LA GUIDA INDISPENSABILE AI GIOCHI PSX AL PREZZO PIU' BASSO**



**SOLO  
L. 4.900**

**Anteprime**

**Recensioni**

**Speciali**

**Consigli**

**Guida  
all'acquisto**

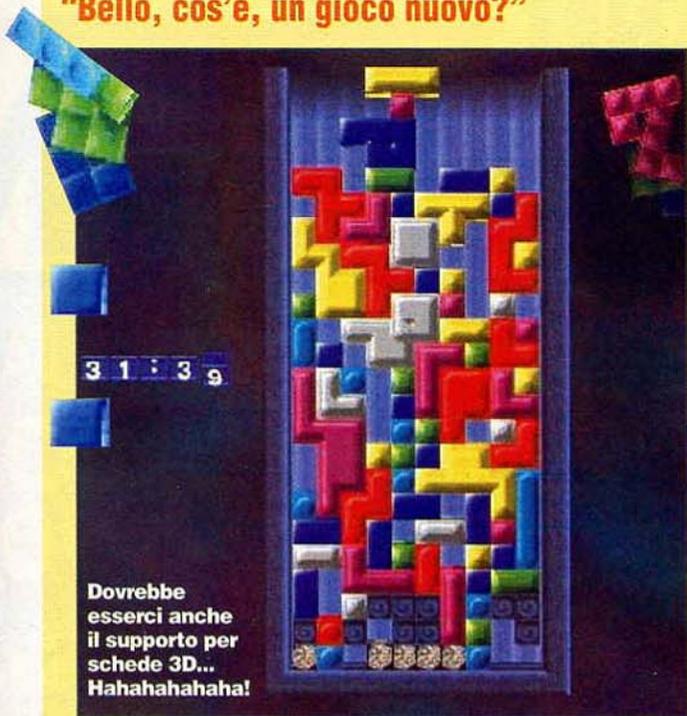
**Soluzioni**

DI RICCARDO MELLLO

DI DAVIDE DANIELI

# HASBRO INTERACTIVE NEXT TETRIS

"Bello, cos'è, un gioco nuovo?"



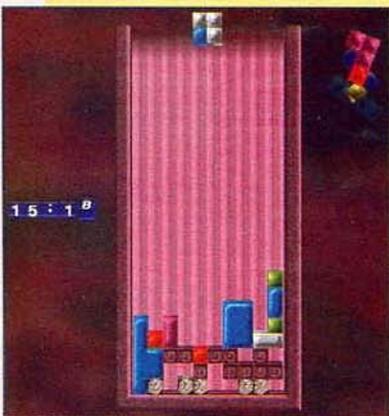
Dovrebbe esserci anche il supporto per schede 3D... Hahahahaha!

**E**ffettivamente il primo, mitico, inossidabile Tetris ha giusto qualche annetto; l'idea di base di questo titolo della Atari è praticamente uguale, eccezion fatta per l'introduzione di due 'nuove' modalità di gioco.

È semplice: dei pezzi formati da quattro quadratini, posizionati in modo da ottenere sette differenti combinazioni, scendevano lungo una 'griglia'; lo scopo era quello di combinarli in modo da riempire delle linee. A questo è stata aggiunta una variante: ogni pezzo può essere formato da quadratini di colori diversi che, una volta raggiunta la base della griglia, si 'solidificano' unendosi ai loro fratelli di ugual colore e permettendo a quelli di colore diverso di staccarsi e scivolare verso il basso, sempre che sia disponibile dello spazio. Un'altra cosa, forse unico vero grande pregio del gioco, è la possibilità di sfidarsi nell'uno contro uno.

Passiamo ora all'elenco dei difetti, sullo stile 'lista della spesa':

- la grafica è semplicemente orrenda;
- lo spazio è sfruttato malissimo e gli sfondi di gioco sembrano un ribollire di liquidi intestinali...
- Oltre a questo, c'è da sottolineare come un pezzo, una volta toccato il fondo, può essere girato e rigirato per un buon minuto di orologio... e non sto esagerando: l'ho contato!!!
- Concludendo, non posso che **SCONSIGLIARE** l'acquisto di un titolo simile; piuttosto, andate a cercarvi l'emulatore dell'originale su Internet!!!



Bello questo accostamento cromatico, non trovate???

**VOTO 450**

Genere: Arcade  
 Casa: Hasbro Interactive  
 Sviluppatore: Atari/Blur Planet Software

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G									
A									
QI									
FK									

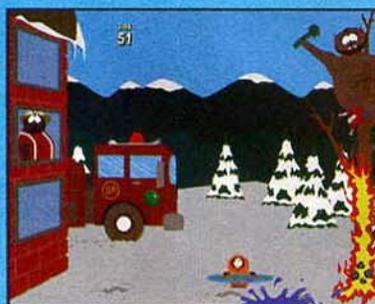


# SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

"Quattro piccoli psicopatici, un telequiz e una moltitudine di giochini demenziali: ecco gli ingredienti del gioco più strampalato dell'anno!"

Negli States la serie di cartoni animati di 'South Park' sta facendo milioni di seguaci osannanti, e fra non molto sbarcherà anche in Italia. Nonostante il tratto molto infantile possa trarre in inganno, la serie è destinata a un pubblico adulto, sia per i contenuti sia per i dialoghi molto coloriti, e questo gioco non fa eccezione.

Il concetto è molto semplice: potete giocare da soli o, molto meglio, con altri amici impersonando uno dei quattro protagonisti di South Park, Eric, Stan, Kyle e l'incomprensibile Kenny (che sono così devianti da far apparire Bart Simpson un vero chierichetto!), e partecipare al telequiz del momento. Dopo aver scelto la durata del gioco dovrete lanciarsi in una sfida contro il tempo, cercando di rispondere correttamente a più domande possibili e guadagnare così più punti degli altri. Come per ogni telequiz che si rispetti, anche in questo ci saranno dei giochetti demenziali e caustici da affrontare per incamerare ulteriori punti. Tanto



Una difficile operazione di salvataggio. Nonostante lalta risoluzione, 1024x768 (fatevi due risate: raccomandano un PII a 400 MHz...), la grafica è scarna e essenziale, in linea con i cartoni animati.

per fare un esempio, dovrete sculacciare un babbuino nella giusta sequenza o prendere a badilate degli animaletti-zombies che sbucano da un cimitero...

Detta così andrebbe ancora bene: un giochino tipo trivia senza pretese dedicato agli appassionati di South Park. Il problema è che difficilmente qualcuno si appassionerà di qualcosa che ancora non conosce. Il bello, oltretutto, è che le domande del quiz, ovviamente in inglese (niente localizzazione), sono spesso riferite alla serie e sempre piuttosto pazzi! Senza dubbio in U.S.A. questo gioco ha un senso, ma da noi? Me lo spiegate come faccio io a sapere in quale materia scolastica ha problemi Kenny? Facciamo così: segnatevi un appunto, aspettate che la serie arrivi in Italia e se vi piace, provate questo gioco; nel frattempo, approfittatene per ripassare un po' il genitivo sassone...



In questo mini-game facciamo il verso a Space Invaders: dobbiamo eliminare con il D.D.T. gli insetti che cercano di rovinarci il pic-nic.

**VOTO 660**

Genere: Quiz game  
 Casa: Acclaim  
 Sviluppatore: Inluno

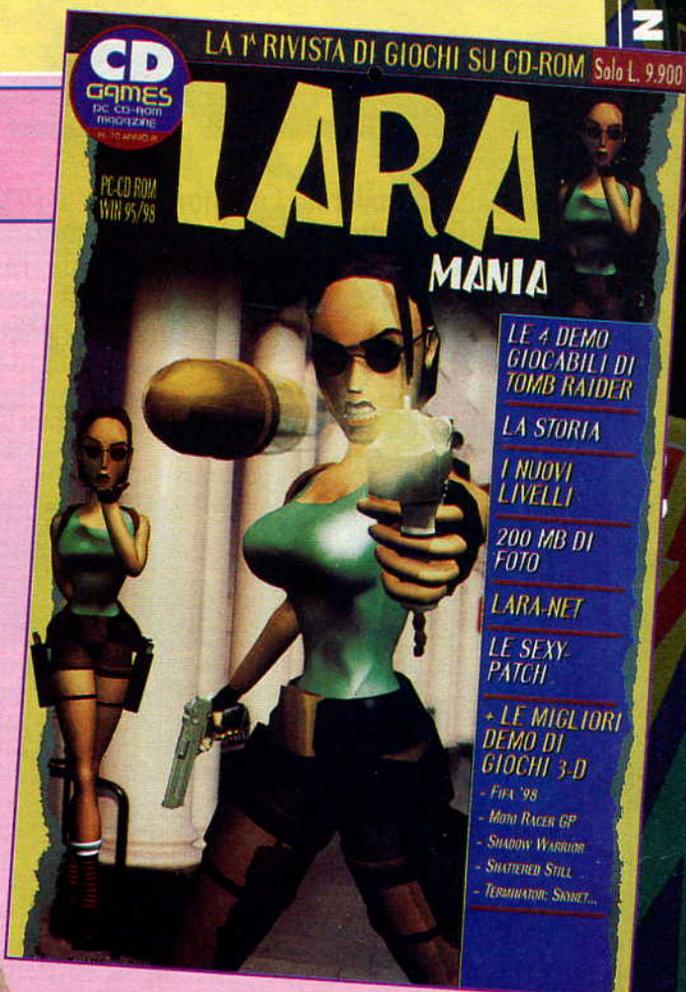
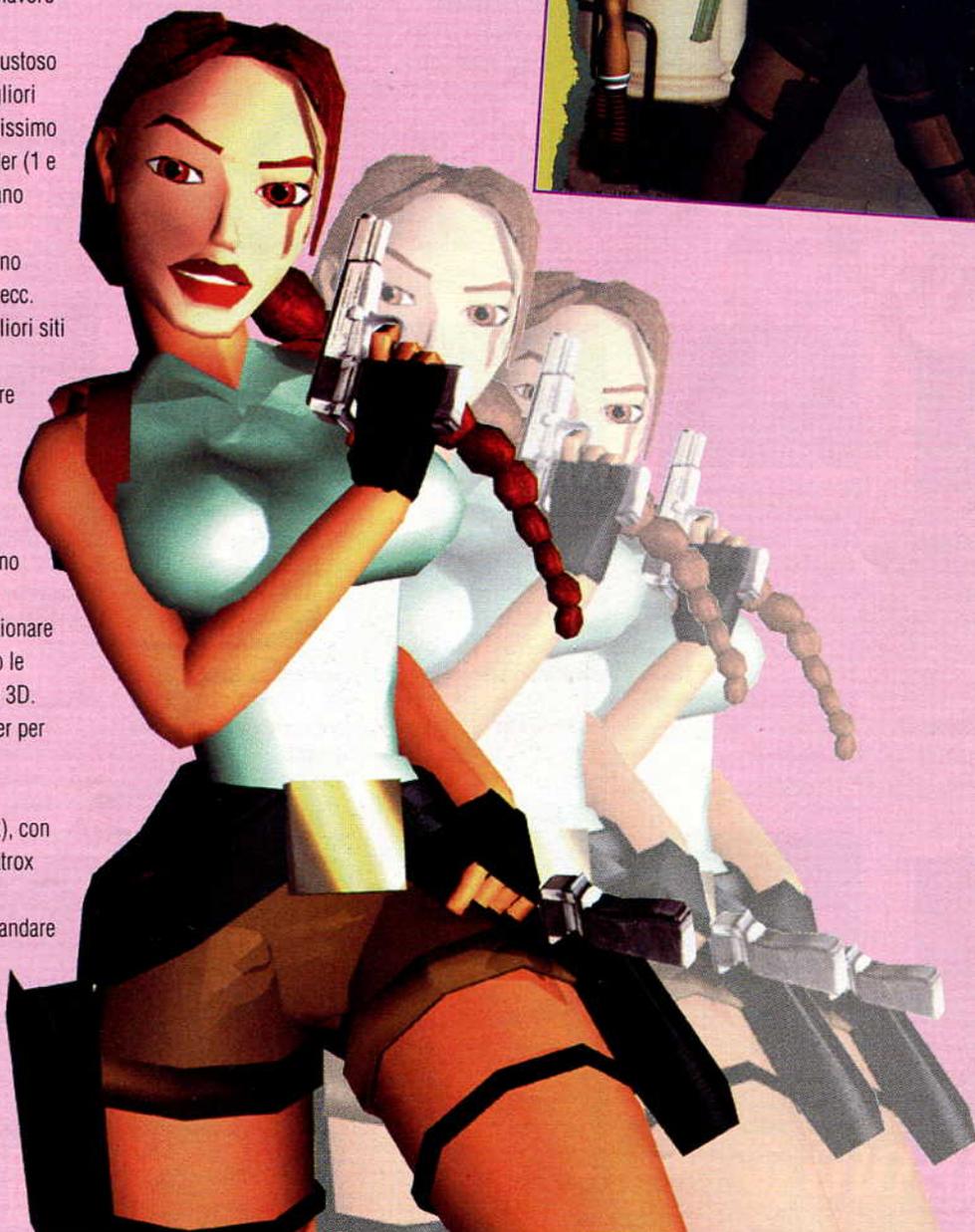
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G									
A									
QI									
FK									

# LARA MANIA

Le sue ultime avventure egiziane sono il bestseller della stagione natalizia. Volete fare un rapido ripasso di tutte le puntate precedenti? Arriva un magazine in CD-ROM che contiene tutto ciò che è necessario sapere sull'eroina virtuale più famosa della storia dei videogiochi...



Lara Mania è la prima raccolta di demo, foto e siti scaricati da Internet dedicata alla famosissima eroina protagonista della serie Tomb Raider, il capolavoro 3D realizzato dalla Core Design. Ecco che ci ritroviamo a parlare nuovamente di questo gustoso prodotto (venduto a 9.900 lire in tutte le migliori edicole). Ricordiamo che il CD-ROM è ricchissimo di foto, disegni e informazioni su Tomb Raider (1 e 2), oltre che su Lara in generale. Non mancano poi svariate immagini relative agli strumenti software grazie ai quali i programmatori hanno potuto realizzare i giochi: editors, renderers ecc. Sono poi presenti anche una decina dei migliori siti Internet copiati e adattati per funzionare direttamente da CD, così da poterli consultare senza dover spendere miliardi in bollette Telecom (naturalmente è presente anche il famoso sito in cui viene rappresentata Lara in desabillé con ogni dovizia di particolari...) Potrete poi giocare con le demo dei due episodi di Tomb Raider, dotate delle patch che vi consentiranno di poter far funzionare questi due capolavori sfruttando al massimo le potenzialità delle vostre schede acceleratrici 3D. Sono quindi a disposizione le patch e i driver per consentire sia alle demo che ai prodotti definitivi di girare al meglio con il chipset Voodoo e Voodoo Rush (schede 3Dfx), con quello Power VR, con le OpenGL, con la Matrox Mystique, con la 3D Blaster ecc. Ricordiamo, infine, che grazie alla scelta di andare solo in edicola il CD viene venduto a un prezzo veramente allettante (9.900 lire), che indica da sé il grado di convenienza all'acquisto: scaricare da Internet anche solo la metà del materiale contenuto nel CD vi costerebbe di più... e poi vi ritrovereste con l'hard disk intasato!



- LE 4 DEMO GIOCABILI DI TOMB RAIDER
- LA STORIA
- 1 NUOVI LIVELLI
- 200 MB DI FOTO
- LARA-NET
- LE SEXY-PATCH
- + LE MIGLIORI DEMO DI GIOCHI 3-D
- FIFA '98
- Moto Racer GP
- SHADOW WARRIOR
- SHATTERED STILL
- TERMINATOR: SHREK...

# games wanted

DI LUCIO PROSPERI

Qui di seguito troverete i migliori giochi per PC, scelti dalla redazione di K al completo, dopo lunghissime riunioni e accessissime discussioni tra tutti i redattori. Il risultato è una lista lunga e variegata di quasi 200 giochi, che spaziano tra i generi più vari (simulazioni, sparatutto, sportivi ecc.) e che rappresentano il meglio

della produzione degli ultimi due anni. Questa scelta di limitare temporalmente l'elenco è dovuta principalmente alla difficile reperibilità dei titoli più vecchi; i prodotti presentati dovrebbero infatti essere reperibili con facilità, a prezzo pieno oppure come budget.

I meno recenti, probabilmente, necessiteranno di un po' di ricerca, ma crediamo che tutti siano tuttora presenti sugli scaffali dei negozianti italiani. Avendo avuto l'occasione di riguardare nuovamente tutti questi giochi, abbiamo deciso di rivedere il punteggio di alcuni, in modo da rendere i voti più omogenei e 'al passo coi tempi'.

**A**

## AGE OF EMPIRE II

Strategico  
(Microsoft)



Interfaccia veloce e intuitiva, grafica ottimamente definita, grande giocabilità e un editor sia per le missioni sia per gli scenari per uno dei migliori strategici in circolazione.

970

## ALIENS VS. PREDATOR

Sparatutto  
(Fox Interactive)



Sparatutto in soggettiva che permette di affrontare il gioco nei panni di un uomo, di un alieno o di un Predator; ottima la grafica e l'atmosfera generale.

922

## ARMOR COMMAND

Strategico  
(Take2)



Wargame che unisce alcune novità al genere degli strategici in tempo reale, grazie alla possibilità di guidare direttamente i mezzi di combattimento.

900

## ASGHAN

Avventura  
(Grolier)



Vestite i panni di un ammazzadraghi in un titolo ben fatto e con una trama molto intrigante e coinvolgente; nemici molto vari e possibilità di usare magie d'attacco.

900

**B**

## BALDUR'S GATE

RPG  
(Interplay)



Gioco di ruolo molto complesso e arricchito di una storia convincente e ben articolata; vasto e molto curato dal punto di vista tecnico e dell'AI dei personaggi.

935

## BATTLEZONE

Azione/Strategia  
(Activision)



In piena Guerra Fredda nel futuro, dovrete impedire alle forze sovietiche di impossessarsi di un importantissimo metallo contenuto in meteoriti precipitate su alcuni pianeti del sistema solare.

916

## BLACK DAHLIA

Avventura grafica  
(Take 2)



Cleveland, 1941: un serial-killer impazza per la città, mentre una strana setta dedicata a riti celtici trama per infiltrare spie naziste negli USA. Una vera dark-story, impegnativa e coinvolgente. Buono l'uso di attori veri digitalizzati.

901

## BLOOD 2: THE CHOSEN

Sparatutto 3D  
(GT Interactive)



Sparatutto in soggettiva molto ben fatto, particolarmente violento e cruento; ambientazioni varie e diverse armi a disposizione.

902

## BRAVEHEART

Strategico  
(Eidos)



Tratto dall'omonimo film-culto di Mel Gibson, un titolo davvero ben realizzato, coinvolgente, complesso e arricchito da combattimenti esaltanti; il ritmo un po' lento lo rende consigliato ai giocatori più riflessivi.

900

**C**

## CARMAGEDDON II

Sim. Auto  
(SCI)



Il gioco che ha scatenato un putiferio di polemiche per la sua violenza gratuita; tecnicamente ben fatto è, al di là dei facili moralismi, davvero divertente.

933

## CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Manageriale  
(Eidos)



Buon gioco di calcio manageriale, che permette di tentare di far meglio degli allenatori di serie A.

902

## CIVILIZATION II - TEST OF TIME

Strategico  
(Microprose)



Evoluzione del gioco originale che, pur offrendo un buon multiplayer e una longevità pressoché infinita, riesce un po' del gorgoglio di un concept ormai un po' vecchiotto.

900

## CIVILIZATION: CALL TO POWER

Strategico  
(Activision)



Il gioco vi permette di seguire le sorti di una civiltà dai tempi della preistoria fino a un prossimo futuro, ai confini dello spazio; piuttosto difficile e complesso.

900

## CLOSE COMBAT 2 - A BRIDGE TOO FAR

Strategico  
(Microsoft)

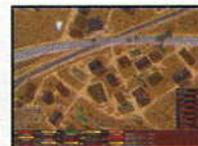


Wargame molto valido sia dal punto di vista tecnico che della giocabilità grazie all'introduzione di alcune innovazioni dal punto di vista del gameplay. Una battaglia delle Ardenne coinvolgente.

900

## CLOSE COMBAT III - THE RUSSIAN FRONT

Strategico  
(Microsoft)



Bellissimo strategico d'ambientazione militare che vi offre la prospettiva della Seconda guerra mondiale dal punto di vista dell'esercito russo.

901

## COLIN MCRAE RALLY

Sim. Auto  
(Codemasters)



Uno dei migliori simulatori di rally di sempre: fluido, tecnicamente impeccabile e giocabilissimo... Assolutamente imperdibile per appassionati e non.

938

## COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Sim. Volo  
(Microsoft)



Simulatore di volo, ambientato durante la Seconda guerra mondiale, che si avvale di una grafica davvero impressionante.

910

## COMMAND & CONQUER - TIBERIAN SUN

Strategico  
(Electronic Arts)



Ultimo capitolo della famosa serie il cui primo episodio risale al 1995; è senza dubbio il miglior titolo nel campo degli strategici in tempo reale: grafica molto bella, moltissime unità, waypoints programmabili e longevità... infinita!

950

**COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES**

Strategico in tempo reale (Eidos)



Titolo strategico che simula alla perfezione scontri ambientati in scenari di piccole dimensioni.

935

**CROC: LEGEND OF THE GOBBOS**

Platform (Fox)



Simpatico platform 3D che garantisce una notevole libertà di movimenti e una giocabilità immediata e coinvolgente.

918

**D**

**DARK FORCES II**

Sparatutto (LucasArts)



Il cammino di Kyle Katarn per diventare uno Jedi non è per niente semplice: combattimenti, enigmi, e non ultima la possibilità di usare la Forza in modo sbagliato, col rischio di avvicinarsi pericolosamente al Lato Oscuro...

925

**DARK REIGN: RISE OF THE SHADOW HAND**

Strategico (Activision)



Missioni aggiuntive per uno dei migliori strategici in tempo reale; sistema multi-

player ulteriormente migliorato.

902

**DEATHRAP DUNGEON**

RPG (Eidos)



Un Tomb Raider fantasy, ambientato in un labirinto infernale infestato da mostri e trabocchetti: già visto, ma pur sempre avvincente.

908

**DESCENT - FREESPACE**

Sparatutto (Interplay)



Simulatore di combattimenti spaziali, veloce, fluido e molto coinvolgente; grandissimi effetti di luce e buona giocabilità.

900

**DESCENT 3**

Sparatutto (Interplay)



Terzo episodio della saga di Descent. Ottima realizzazione tecnica, a partire dagli splendidi effetti di luce, e buona AI dei nemici; controllo un po' ostico.

900

**DISCWORLD NOIR**

Aventura (GT Interactive)



Nuova avventura basata sul fantastico mondo ideato dallo scrittore T. Pratchett; ambientazione che riprende molti classici film degli anni

'40 e dialoghi ironici e demenziali.

932

**DRAKAN**

Azione 3D (Psygnosis)



Originale arcade che unisce a un'azione alla Tomb Raider la variabile costituita dalla presenza del drago, il cui controllo garantisce varietà a un gioco divertente e molto ben fatto.

922

**DRIVER**

Sim. Auto (GT Interactive)



Divertentissima variante ai classici giochi di guida, vi mette nei panni di un malvivente che deve sfuggire alla polizia; grafica bella, sistema di controllo immediato e una giocabilità ottima lo rendono un classico.

945

**DUNE 2000**

Strategico (Virgin)



Evoluzione riveduta e messa al passo coi tempi dello splendido titolo targato Westwood; nessuna innovazione particolare, comunque piacevole e coinvolgente.

900

**DUNGEON KEEPER 2**

Strategico (Bullfrog)

L'ottimo seguito del primo gioco che vi metteva nei panni dei cattivi; costruite dungeon e trappole sempre



più complesse per ostacolare gli audaci avventurieri.

925

**E**

**EUROPEAN AIR WAR**

Sim. Volo (Microprose)



Simulatore di volo ambientato durante la Seconda guerra mondiale, curato e dotato di una buona curva di difficoltà.

910

**EXPENDABLE**

Sparatutto (Rage)



Ottimo shoot'em up, frenetico e immediato, valorizzato da una grafica veramente straordinaria, impreziosita da stupefacenti effetti di luce e tremende esplosioni; sonoro tridimensionale avvolgente.

923

**F**

**F-16 & MIC29**

Sim. Volo (Novalogic)



Due simulatori in uno per un totale di ben 80 missioni, veloci, facili da apprendere ma soprattutto divertenti.

906

**F22 ADF**

Sim. Volo (Ocean)



Un ottimo titolo, che è diventato uno dei punti di riferimento per i simulatori di volo militare grazie a una realizzazione tecnica eccellente.

914

**F22 LIGHTNING 3**

Sim. Volo (NovaLogic)



Simulatore di volo semplice, curato e divertente, arricchito da un valido editor per le missioni; ideale per i neofiti del genere.

921

**F22 RAPTOR**

Sim. Volo (NovaLogic)



Titolo 'must' per tutti gli appassionati di simulatori di volo dotato di un'ottima grafica e un sistema di controllo davvero immediato.

923

**FALCON 4.0**

Sim. Volo (Hasbro)



Il miglior simulatore di F-16 di sempre, con un livello di difficoltà configurabile, un completo editor di missioni e scenari fotorealistici.

931

**FALLOUT**

RPG (Interplay)



Gioco di ruolo che sfrutta un'ambientazione diversa e particolare; il mondo dopo una catastrofe nucleare. Storia molto intrigante.

939

**FALLOUT 2**

RPG (Interplay)



Titolo davvero vastissimo, arricchito da una trama varia e non lineare; personaggi molto ben caratterizzati e ambientazione suggestiva.

909

**FARAON**

Strategico/Gestionale (Sierra)



Un completissimo gioco strategico che vi offre la possibilità di mettervi nei panni di un faraone e partecipare alla costruzione di alcune delle più importanti opere dell'umanità; complessità gestionale piuttosto elevata... Consigliato solo agli appassionati.

940

**FIFA 2000**

Sim. Calcio (EASports)

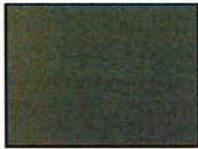


Il miglior gioco di calcio disponibile: grafica e animazioni splendide, un sacco di squadre, stadi e giocatori. Ottima musica composta da Robin Williams (ex-Take That).

Cura di ogni dettaglio, telecronaca divertente ma una giocabilità molto arcade.

935

**FIFA '99**  
Sim. Calcio  
(EASports)



Il più famoso gioco di calcio di tutti i tempi: graficamente validissimo, arricchito da una miriade di statistiche e animazioni curatissime.

942

**FIGHTER SQUADRON**  
Sim. Volo  
(Activision)



Simulatore di volo che vi mette ai comandi, tra gli altri mezzi, dell'Avro Lancaster, il più potente bombardiere della Seconda guerra mondiale; graficamente valido, è un titolo interessante.

915

**FIGHTING FORCE**  
Picchiaduro  
(Eidos)



Picchiaduro a scorrimento orizzontale (ma in 3D) divertente ed estremamente giocabile nonostante una realizzazione non impeccabile. Consigliatelo se vi piace il genere, altrimenti...

906

**FINAL FANTASY VII**  
RPG  
(Eidos)



Dopo lo straordinario successo riscosso sulla PlayStation, ecco il re dei giochi di ruolo d'ispirazione nipponica.

940

**FLIGHT SIMULATOR '98**  
Sim. Volo  
(Microsoft)



Uno dei classici tra i simulatori di volo; ottima grafica, database aeroporti vastissimo e giocabilità elevata.

924

**FLIGHT SIMULATOR 2000**  
Sim. Volo  
(Microsoft)



La nuova edizione del simulatore di volo per eccellenza (la prima versione risale a ben 17 anni fa...), molto curata e con diversi nuovi aerei inclusi.

935

**FLIGHT UNLIMITED 2**  
Sim. Volo  
(Eidos)



Sequel di un titolo già buono che ne riprende (e migliora, adeguandola ai tempi) la grafica a discapito, però, della giocabilità.

905

**FLIGHT UNLIMITED III**  
Sim. Volo  
(Electronic Arts)

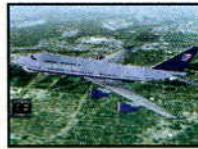


Terzo capitolo di questo complesso simulatore di volo civile, valorizzato da una

grafica eccellente e una grande attenzione alla qualità degli scenari di gioco.

925

**FLY**  
Sim. Volo  
(Take2)



Curatissimo simulatore di volo che offre una perfetta riproduzione della superficie terrestre, condizioni meteo eccezionali e un sistema di controllo dei velivoli certificato dai costruttori; ottimo multiplayer.

942

**FORCE 21**  
Strategico  
(RedStorm)



Wargame un po' particolare che unisce agli schemi classici del genere una giocabilità più immediata, grazie anche alla presenza degli scenari in 3D e a una buona realizzazione tecnica.

903

**FORSAKEN**  
Sparatutto  
(Probe)



Sparatutto dotato di un gameplay eccezionale sia nel single game che nella splendida modalità multiplayer in rete. La grafica è favolosa con qualsiasi scheda video.

944

**FREESPACE 2**  
Sim. spaziale  
(Interplay)

Shoot em up in soggettiva, d'ambientazione spaziale,



**GRIM FANDANGO**  
Aventura  
(LucasArts)



tecnicamente molto curato, divertente e immediato; sonoro eccellente e possibilità del gioco in multiplayer.

951

G

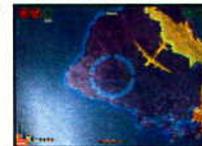
**GANGSTERS - CRIMINE ORGANIZZATO**  
Strategico  
(Eidos)



Un titolo che vi permette di vestire i panni del boss mafioso; grafica pulita, dialoghi in italiano e schema di gioco immediato.

900

**GLOBAL DOMINATION**  
Azione/Strategico  
(Psygnosis)



Titolo che vi consente di vestire i panni del dominatore del mondo, veloce e frenetico anche se alla lunga un po' ripetitivo.

900

**GRAND PRIX LEGENDS**  
Sim. Auto  
(Sierra)



Simulatore di guida che permette di pilotare vecchie auto da corsa lungo i tracciati originali; ottima riproduzione della fisica comportamentale dei mezzi. Molto difficile ma tecnicamente curatissimo, è consigliato ai veri esperti.

913

per un titolo che unisce lo splendido motore grafico di Quake 2 a una giocabilità impareggiabile. Consigliatissimo agli amanti del genere fantasy classico.

932

**HEROES III OF MIGHT AND MAGIC**  
Strategico  
(Ubisoft)



Terzo capitolo di una delle più amate saghe fantasy. Curata sotto ogni punto di vista e adatta solo ai veri appassionati di giochi strategici. Curva di apprendimento non delle più facili.

905

**HIDDEN & DANGEROUS**  
Strategico  
(Take2)



Strategico d'ambientazione militare ai tempi della Seconda guerra mondiale che, a una sapiente ricostruzione storica del periodo, contrappone una grafica non sempre all'altezza. Motore 3D che ricorda talvolta Quake.

912

**HOMEWORLD**  
Strategico  
(Sierra)



Strategico 3D in tempo reale che si avvale di un aspetto grafico eccellente, di un sonoro epico e grandioso e di una giocabilità ottima garantita da una curva d'apprendimento ben calibrata. Splendido da giocare anche in Internet o in rete locale.

948

**HALF-LIFE**  
Sparatutto 3D  
(Sierra)



Il miglior sparatutto in soggettiva disponibile, e uno dei giochi più belli in assoluto; realizzazione tecnica strepitosa e un'ambientazione da Oscar. Se volete convincere un vostro amico che è ora di comprarsi il PC, fatelo giocare ad Half-Life!

979

**HEAVY GEAR II**  
Sim. di Mech  
(Activision)



Sparatutto che vi mette alla guida di un mech e che gode di una realizzazione tecnica di un certo spessore e di una giocabilità elevata anche grazie alla possibilità di collaborare con i compagni di squadra.

933

**HERETIC II**  
Sparatutto 3D  
(Activision)



Una visuale alla Tomb Raider

I

**INCOMING**Sparatutto  
(Rage)

Sparatutto frenetico che vi permette di controllare differenti sistemi d'arma lungo 10 vasti scenari molto dettagliati. Grafica da urlo e giocabilità semplificata.

904

**INCUBATION**Strategico  
(BlueByte)

Ambientazione in stile 'Alien' per uno strategico a turni capace di coinvolgere come un gioco d'azione. Splendide le ambientazioni e l'atmosfera.

912

**INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE**Azione  
(LucasArts)

Nuovamente un gioco con protagonista l'archeologo più famoso del mondo; buona caratterizzazione del protagonista (molto somigliante a Harrison Ford), ottima giocabilità... Un po' troppo simile a Tomb Raider.

922

**ISRAELI AIR FORCE**Sim. Volo  
(Origin)

Simulatore di volo che permette di rivivere tutte le missioni che hanno visto impegnata l'aviazione israeliana.

910

**I-WAR**Sim. spaziale  
(Patricle Systems)

Simulazione spaziale tra le più complete e realistiche, ne costituisce sia il maggior pregio che il più grande difetto, soprattutto per i meno esperti. Un gioco difficile ma dalla trama epica e coinvolgente.

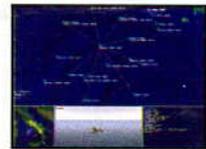
900

J

**J.NICKLAUS 6 - GOLDEN BEAR CHALLENGE**Sim. Golf  
(Activision)

Nuovo capitolo dei giochi di golf dedicati a Nicklaus; ottima realizzazione tecnica e sistema di controllo non particolarmente originale... Consigliato agli appassionati del genere.

912

**JANE'S FLEET COMMAND**Strategico  
(Electronic Arts)

Simulatore di combattimento militare che vi mette al comando di un'intera flotta navale; ben fatto, è estremamente realistico e per questo non adatto a tutti, ma solo agli appassionati del genere aeronavale moderno.

939

**JANE'S F-15**Sim. Volo  
(Electronic Arts)

Validissimo simulatore del più potente e costoso aereo da guerra di tutti i tempi; imperdibile per tutti gli appassionati.

930

**JOINT STRIKE FIGHTER**Sim. Volo  
(Eidos)

Simulatore di volo molto attento alla componente strategica delle missioni, in parte penalizzato da un sistema di controllo un po' complesso.

900

K

**KINGPIN**Sparatutto  
(Interplay)

Ambientazione curatissima e grafica splendida per uno dei migliori sparatutto in circolazione; molto violento e sanguinario, si avvale di una giocabilità incredibile e di un ottimo multiplayer.

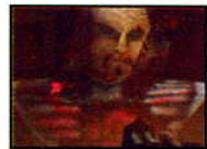
930

**KING'S QUEST VIII**Avventura  
(Sierra)

Titolo d'ambientazione fantasy che si ispira, come meccanica di gioco, a Tomb Raider; musiche d'atmosfera

davvero coinvolgenti.

920

**KLINGON HONOR GUARD**Sparatutto 3D  
(Microprose)

Sparatutto in soggettiva ambientato nell'universo di Star Trek, dotato di una trama particolarmente interessante nei panni di un guerriero Klingon. Il motore grafico è lo stesso di Unreal, ma delude un po' nella resa finale.

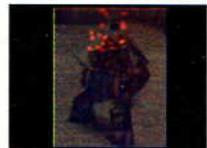
905

L

**L'AMERZONE**Avventura  
(Microids)

Avventura sullo stile di "The 7th Guest", splendidamente realizzata e arricchita da una storia strana e originale; il sistema di gioco può non piacere a tutti.

915

**LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER**Avventura  
(Eidos)

Gioco che miscela sapientemente azione e combattimenti, si avvale di un'ottima grafica, molte armi, nemici vari e un'ottima giocabilità, frutto di un sistema di controllo semplice e di facile apprendimento. Grafica più che buona grazie ad un ottimo dettaglio e una particolare fluidità.

925

**LONGBOW 2**Sim. Volo  
(Electronic Arts)

Un ottimo simulatore di elicottero, ben fatto ed estremamente giocabile; modalità multiplayer davvero fenomenale. Livello di difficoltà insolitamente elevato.

925

**LORDS OF MAGIC**Strategico  
(Sierra)

Strategico d'ispirazione fantasy in perfetto stile Sierra: valido, longevo e dannatamente coinvolgente, soprattutto per i fan della serie.

905

M

**MLA. MISSING IN ACTION**Sparatutto  
(GT Interactive)

Ambientato durante la guerra del Vietnam, ben fatto e molto vario grazie alla possibilità di utilizzare molti mezzi da combattimento.

917

**MACHINES**Strategico  
(Acclaim)

Esponente principe della nuova generazione di strategici 3D in tempo reale, molto bello graficamente ed estremamente impegnativo,

sebbene divertente e mai frustrante.

917

**MECH COMMANDER**Strategico  
(Microprose)

Gioco che unisce la giocabilità di uno strategico in tempo reale all'azione di uno sparatutto in soggettiva a bordo di un mech.

932

**MECHWARRIOR 3**Sim. di Mech  
(Microprose)

Terzo capitolo per il miglior simulatore di mech disponibile che si avvale di una realizzazione grafica strepitosa (i robot sono costituiti da più di 500 poligoni ciascuno) e da un maniacale rispetto delle leggi fisiche.

945

**MICROMACHINES V3**Sim. Auto  
(Codemasters)

Uno dei giochi più divertenti di sempre, per merito di una giocabilità straordinaria e di un sistema di controllo immediato.

930

**MIDTOWN MADNESS**Sim. Auto  
(Microsoft)

Simulazione automobilistica 'sui generis' che vi permette di sfogare la frustrazione di una giornata in mezzo al traffico cittadino; ottima realizzazione della fisica comportamentale delle vetture e della grafica.

915

**MIG ALLEY**

Sim. Volo (Empire)



Simulatore che offre una realistica riproduzione del comportamento degli aerei e dei modelli di volo; grafica curata, effetti di luce davvero realistici e accurata riproduzione del periodo storico.

918

**MIGHT & MAGIC 6 - MANDATE OF HEAVEN**

RPG (New World Computing)



Storia ricca, livelli di gioco lunghi e complessi e caratteristiche dei personaggi molto curate per un ottimo gioco di ruolo basato sulla storica saga di M&M.

925

**MIGHT & MAGIC VII**

RPG (3DO)



Settimo capitolo di una delle saghe fantasy più amate e complesse di sempre; non eccelso graficamente, dà il meglio di sé dal punto di vista della complessità della trama... Solo per gli amanti del genere.

919

**MONACO GP RACING SIMULATION II**

Sim. Auto (Ubisoft)



Ottimo simulatore di Formula 1, graficamente superbo ed estremamente realistico e dunque molto difficile. Destinato ai veri 'pilotti virtuali' che desiderano confrontarsi con una AI sensibilmente sopra la media.

948

**MONSTER TRUCK MADNESS 2**

Sim. Auto (Microsoft)



Simulatore di fuoristrada giganteschi, veloce e soprattutto divertente anche grazie a un ottimo sonoro e numerosi tracciati.

909

**MORTAL KOMBAT 4**

Picchiaduro (Midway)

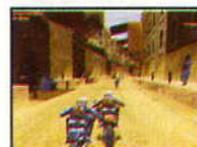


Quarto capitolo di uno dei picchiaduro più celebri e sanguinolenti della storia dei videogiochi; grafica ed effetti davvero ben fatti ma non paragonabili a Tekken per PSX.

902

**MOTO RACER 2**

Sim. Moto (Electronic Arts)



Un ottimo motore grafico, pulito e veloce, per un simulatore di moto molto ben fat

to e con un divertente editor per costruire i propri tracciati.

920

**MYTH - THE FALLEN LORDS**

Strategico (Gti)

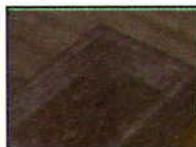


Primo episodio di un titolo che riprende la meccanica di Warcraft, arricchendola di missioni molto ben congegnate e di una eccellente ambientazione in vero 3D. Graficamente impressionante.

900

**MYTH II SOULBLIGHTER**

Strategico (Bungie Software)



Titolo strategicamente molto impegnativo, molto curato soprattutto dal punto di vista dell'ambientazione fantasy.

906

**NBA LIVE '99**

Sim. Basket (EASports)



Simulazione di basket dotata di un'ottima grafica, animazioni spettacolari e una giocabilità davvero degna di nota.

908

**NEED FOR SPEED - HIGH STAKES**

Sim. Auto (Electronic Arts)

Ottimo simulatore automobilistico che permette di con-



trollare alcune tra le vetture più potenti e belle del mondo; grafica super e motore veloce e fluido.

924

**NEED FOR SPEED 3**

Sim. Auto (Electronic Arts)



Terzo episodio del gioco di corse che vi offre la possibilità di guidare alcuni dei titoli di più potenti disponibili sul mercato. Molto tecnico e dotato di una buona fluidità grafica.

920

**NHL2000**

Sim. Hockey (EASports)



L'ennesima edizione del miglior gioco di hockey disponibile; grafica e animazioni 'da urlo', editor di tattiche e giocatori e statistiche delle squadre aggiornatissime... consigliato a tutti i fans del genere.

948

**NIGHTMARE CREATURES**

Azione (Kalisto)



Un titolo che trasporta la meccanica di gioco di Tomb Raider in un mondo popolato da creature terribili e sanguinarie.

900

**NOCTURNE**

Avventura (Take2)



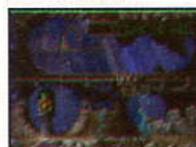
Una splendida avventura d'ambientazione horror che si avvale di una realizzazione tecnica decisamente all'avanguardia ma purtroppo penalizzata da un sistema di controllo ostico e da una richiesta hardware elevatissima.

900

**O**

**ODDORLD: ABE'S EXODUS**

Platform (GT Interactive)



Seguito delle avventure del simpatico Abe, con molte innovazioni sia a livello grafico che di gameplay che lo rende davvero originale.

915

**OUTWARS**

Azione (Microsoft)



Sparatutto con vista dalle spalle del protagonista, veloce e frenetico; grafica convincente e una buona giocabilità per chi ama i titoli poco riflessivi.

919

**P**

**PANZER COMMANDER**

Strategico (Mindscape)



Un gioco di strategia unita all'azione che deriva dalla possibilità di controllare un carro armato.

Un gioco di strategia unita all'azione che deriva dalla possibilità di controllare un carro armato.

900

**PC CALCIO 7**

Manageriale (Dinamic)



Ricchissimo gioco manageriale di calcio per rivivere tutte le emozioni del campionato; aggiornatissimo e completo, è ideale per i maniaci della sfera di cuoio e venduto a un prezzo 'budget'.

925

**PC CALCIO**

Manageriale (Dinamic)



Manageriale calcistico che unisce alla gestione di tutti gli aspetti strategici la possibilità di disputare la partita.

924

**PLANE CRAZY**

Sim. Volo (Europress)



Simulatore di volo arcade che permette di affrontare entusiasmanti gare all'interno di moltissimi circuiti diversi.

900

**POPULOUS 3 THE BEGINNING**

Strategico (Bullfrog)



Terzo capitolo dello splendi-

do "simulatore divino" della Bullfrog, davvero completo, vario e giocabilissimo; un titolo consigliato agli amanti di questo genere di giochi.

951

**PRINCE OF PERSIA 3D**  
Platform 3D  
(Broderbund)



Evoluzione del vecchio e famosissimo Prince of Persia. Offre animazioni incredibili, belle ambientazioni e una realizzazione complessiva davvero ottima, utilizzando un motore in vero 3D. Sistema di controllo un po' complesso. Velocità di gioco sensibilmente inferiore agli episodi precedenti.

934

**PRO18**  
Sim. Golf  
(Psygnosis)

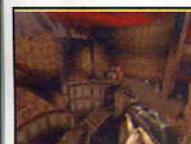


Gioco di golf completo e immediato; grafica molto buona e una longevità assicurata da tre campi di 18 buche ciascuno. Esclusivamente per gli appassionati del genere.

900

Q

**QUAKE II**  
Sparatutto  
(ID Software)



Semplicemente il termine di paragone con cui devono confrontarsi tutti gli sparattutto in soggettiva che si affacciano sul mercato. In attesa di Quake III rimane il gioco più giocato in rete.

938

**QUAKE II: GROUND ZERO**  
Sparatutto 3D  
(ID Software)



Mission pack che aggiunge 14 livelli deathmatch, 4 nuove armi e 5 agguerritissimi nemici al secondo episodio di Quake.

920

**QUAKE II: THE RECKONING**  
Sparatutto 3D  
(Activision)



Una serie di missioni aggiuntive per rivitalizzare il secondo capitolo dello sparattutto più famoso e celebrato.

910

**QUEEN: THE EYE**  
Azione  
(Electronic Arts)



Valido gioco d'esplorazione con elementi di picchiaduro valorizzato dalla colonna sonora composta dai Queen.

900

**QUEST OF GLORY - DRAGONFIRE**  
Avventura  
(Sierra)



Avventura classica che riprende la meccanica di gioco di alcuni dei più grandi successi di casa Sierra; ottimi grafica e sonoro e trama intricata e appassionante.

905

R

**RALLY CHAMPIONSHIP**  
Sim. Auto  
(Magnetic Fields)



Splendido gioco di rally che si avvale di un'ottima realizzazione tecnica sia per quel che riguarda il motore grafico sia per l'ottima caratterizzazione delle auto e dei tracciati.

961

**RAYMAN 2**  
Platform 3D  
(Ubisoft)



Divertentissimo platform che si avvale di una grafica strepitosa, personaggi simpatici, un ampio numero di mosse eseguibili, una grande interazione con gli elementi dei fondali e un'ottima giocabilità.

956

**REAH**  
Avventura  
(Two Interactive)



Avventura che per impostazione ricorda Myst, dotata di una grafica eccellente e un'ambientazione tra sogno e realtà.

900

**RED BARON II**  
Sim. Volo  
(Sierra)



Simulatore di volo che grazie

alla sua ambientazione e a una notevole longevità s'impone tra i migliori titoli del genere.

900

**REDGUARD**  
RPG  
(Bethesda Software)



Gioco di ruolo che offre un'ampia libertà di movimento all'interno di ambientazioni vaste e molto dettagliate; trama intrigante e complessa e dialoghi molto belli. Grafica in vero 3D non particolarmente entusiasmante.

900

**REDLINE RACER**  
Sim. Moto  
(Ubisoft)



Valido simulatore di bolide su due ruote, arricchito da una buona grafica, numerosi tracciati e alcuni mezzi piuttosto bizzarri. Molto carino il tracciato che vi porta sulle spiagge del Pacifico.

905

**REQUIEM**  
Sparatutto 3D  
(Ubisoft)



Sparattutto in soggettiva di ambientazione 'religiosa', che vi fa vestire i panni di un angelo vendicatore dotato di moltissimi poteri; ben fatto e molto divertente anche grazie all'atmosfera sicuramente azzeccata. Se giocato di notte con le luci spente, vi farà certamente correre dei brividi lungo la schiena.

905

**RESIDENT EVIL 2**  
Avventura  
(Capcom)



Direttamente dal successo ottenuto sulla PlayStation, il miglior adventure d'ambientazione horror, graficamente curato e davvero appassionante; diversi finali a seconda del personaggio utilizzato.

918

**REVENANT**  
RPG  
(Eidos)



Un ottimo titolo che miscela con cura elementi di un gioco di ruolo all'azione di un'avventura; grafica molto bella e splendida caratterizzazione dei veri personaggi a cominciare dal protagonista.

943

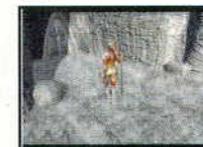
**RE-VOLT**  
Sim. Auto  
(Acclaim)



Divertentissimo simulatore di macchinine radiocomandate che potrete controllare all'interno di moltissimi circuiti, graficamente curati e originali; sistema di controllo molto fedele alla realtà.

931

**RING**  
Puzzle Game  
(Cryo)



Puzzle game che si avvicina come struttura quasi a un'avventura; grafica affascinante

e colonna sonora unica, per un gioco davvero particolare.

905

**ROGUE SQUADRON**  
Sparatutto  
(LucasArts)



Sparattutto che vi mette al comando dei mezzi resi famosi dalla trilogia di Guerre Stellari; grafica varia e velocissima e sistema di controllo molto immediato. Sonoro come al solito sontuoso e che utilizza le colonne sonore originali di John Williams.

919

**ROLLCAGE**  
Sim. Auto  
(Psygnosis)



Simulazione di auto futuristiche che permette di utilizzare svariate armi per sbarazzarsi dei nemici o distruggere parti di pista; veloce ed estremamente frenetico sia nella grafica che nella giocabilità. È l'unico gioco di guida che permette di guidare anche con l'auto capovolta...

932

**ROLLERCOASTER TYCOON**  
Gestionale  
(Hasbro)



Il primo simulatore di montagna russe della storia, dotato di una grafica spiritosa; divertente e complesso, alla lunga tende a essere ripetitivo. Uno dei pochissimi prodotti adatto a essere giocato assieme da padri e figli.

922

**S****SANITARIUM**Avventura  
(ASC Games)

Avventura piuttosto originale, ricca di enigmi (non sempre impegnativi) e molto curata dal punto di vista grafico e sonoro.

**900****SCARS**Sim. Auto  
(Ubisoft)

Gioco di corse d'ambientazione futuristica; graficamente bello, si avvale di un'ottima giocabilità e di uno split-screen quadruplo. Consigliabilissimo se giocato con gli amici.

**912****SEGA RALLY 2**Sim. Auto  
(Sega Soft)

Ottima conversione dell'omonimo coin-op dotata di una grafica spettacolare, di una notevole giocabilità e un valido split-screen per sfidare gli amici. Nessun gioco è ancora riuscito a superarle sue esaltanti derapate.

**905****SHADOW COMPANY - LEFT FOR DEAD**Strategico  
(Ubisoft)

Strategico molto ben fatto che si avvale di scenari vari e intriganti, condizioni meteo variabili e un'ottima AI dei personaggi; ampia scelta tra i mezzi controllabili.

**910****SHADOWMAN**Sparatutto  
(Acclaim)

Uno dei migliori sparatutto in circolazione, arricchito da una trama avvincente e da una realizzazione tecnica davvero curata; l'ottima ambientazione completa i pregi di un titolo assolutamente da avere. Sconsigliato ai giocatori impressionabili.

**922****SHOGO**Sparatutto 3D  
(Microids)

Un buon titolo per tutti gli amanti dei giochi sullo stile di Quake, graficamente curato e piuttosto divertente e vario. Consigliato a chi ama i robot giapponesi. Sezione multiplayer assolutamente esaltante e ben bilanciata.

**925****SID MEIER'S ALPHA CENTAURI**Strategico  
(Electronic Arts)

Ancora oggi uno dei migliori giochi di strategia a turni disponibile; grandissimo e molto complesso, è indicato solamente per i veri appassionati del genere.

**930****SILVER**Avventura  
(Infogrames)

Gioco di Ruolo che si ispira alla saga di Final Fantasy, e che si fa apprezzare per la giocabilità e una realizzazione tecnica davvero di prim'ordine e per la capacità di miscelare genere diversi.

**925****SIN**Sparatutto 3D  
(Activision)

Sparatutto in soggettiva davvero accattivante, molto curato tecnicamente, violento e divertente quanto basta.

**901****STAR WARS EPISODE I - LA MINACCIA FANTASMA**Azione  
(LucasArts)

Avventura ispirata al recente film della nuova trilogia di Guerre Stellari, di cui riprende lo svolgimento narrativo; ottimi gli effetti sonori e l'atmosfera di gioco, ma grafica non eccezionale ed eccessiva facilità.

**924****STAR WARS EPISODE I - RACER**Sim. di Guida  
(LucasArts)

La riproduzione per PC della splendida corsa di podrace vista nell'ultimo film di Guerre Stellari; graficamente im-

pressionante, offre uno dei motori più fluidi e veloci mai visti... Splendido.

**920****STAR WARS: REBELLION**Strategico  
(LucasArts)

Strategico in tempo reale ambientato nel mondo creato da George Lucas, con tutti i personaggi della saga di Guerre Stellari.

**902****STARCRRAFT**Strategico  
(Blizzard)

Tuttora uno dei migliori giochi di strategia arricchito da una grafica splendida e da uno spessore di gioco davvero notevole... Un 'must'.

**939****SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP**Sim. Moto  
(EASports)

Semplicemente il miglior simulatore di moto sul mercato, graficamente eccezionale, offre una giocabilità infinitamente superiore a tutti i giochi analoghi.

**949****SYSTEM SHOCK 2**RPG  
(Electronic Arts)

Ottima atmosfera fantascientifica per un titolo che coinvolge fin dai primi minuti di gioco. Miscela sapientemente azione e suspense, utilizzando molti elementi di gioco tratti dagli RPG. Motore grafico 3D particolare, come particolare e originale è anche la trama.

**928****TEAM APACHE**Sim. Volo  
(Mindscape)

Simulatore dell'omonimo elicottero: graficamente superbo, è estremamente giocabile grazie alla semplificazione del sistema di controllo. Consigliato a chi vuole volare senza dover per forza prendere una laurea in ingegneria.

**925****TEX MURPHY OVERSEER**Avventura  
(Access)

Bellissima avventura che si avvale di ottimi filmati e di una sceneggiatura degna di uno dei migliori film noir.

**906****THE FIFTH ELEMENT**Azione  
(Kalisto)

Direttamente dalla sala cinematografica, un'avventura alla Tomb Raider veloce, intrigante e decisamente ben realizzata.

**914****THE NOMAD SOUL**Avventura 3D  
(Eidos)

Avventura molto intrigante, varia (grazie alla presenza di diverse sezioni di combattimento), ricca di dialoghi interessanti ed enigmi impegnativi e mai frustranti; impostazione cinematografica estremamente godibile.

**911****THE X-FILE THE GAME**Avventura  
(Fox)

Il gioco offre la possibilità di rivivere le avventure paranormali di Mulder e Scully. Ricchissimo di filmati originali e nel complesso ben congegnato.

**900****THIEF: DARK PROJECT - L'OMBRA DEL LADRO**Azione  
(Eidos)

Sparatutto in soggettiva tecnicamente ben realizzato, con un'ambientazione e giocabilità piuttosto originali. Il gioco si basa infatti più sulla perlustrazione e sulla furtività, che sul brutale scontro fisico.

**935****TIGER WOODS '99**Sim. Golf  
(Electronic Arts)

Simulatore di golf sponsorizzato

zato da uno dei migliori giocatori del momento; grafica definita e una giocabilità più immediata rispetto ad altri titoli similari.

902

**TOCA 2 - TOURING CAR**

Sim. Auto (Codemasters)



Tuttora uno dei migliori giochi di guida disponibili; graficamente superbo, stupisce per la fedeltà nella realizzazione del comportamento della vettura in pista. Livello di difficoltà elevato.

925

**TOM CLANCY'S RAINBOW SIX**

Azione (RedStorm)



Titolo che permette di vestire i panni di un comandante di una squadra speciale antiterrorismo per affrontare una serie di coinvolgenti missioni in cui l'aspetto della preparazione strategica preventiva la fa da padrone. Decisamente sconsigliato a quanti cercano giochi immediati e adrenalinici.

900

**TOMB RAIDER 3**

Azione (Eidos)



Il terzo capitolo della famosissima e ormai immortale saga di Lara Croft; schema di gioco collaudato e grafica molto valida. Peccato sia decisamente poco innovativo.

905

**TOMB RAIDER IV**

Azione (Eidos)



Il quarto spettacolare capitolo della saga di Lara, molto curato graficamente (splendidi gli interni) e particolarmente ricco di enigmi; simpatica l'idea di sostituire "La Casa di Lara" con un flashback che vi farà conoscere la proce archeologa all'età di 16 anni.

946

**TONIC TROUBLE**

Platform (Ubisoft)



Personaggi molto carini e simpatici per un platform 3D divertente, valorizzato da un'ottima grafica e da una giocabilità strepitosa; piccola pecca costituita da una difficoltà calibrata male.

900

**TOTAL AIR WAR**

Sim. Volo (Ocean)



Un ottimo titolo che miscela sapientemente elementi di un simulatore di volo e di un gioco strategico; ottima l'AI dei nemici.

925

**TOTAL ANNIHILATION - KINGDOMS**

Strategico (GT Interactive)



Strategico in tempo reale,

d'ambientazione fantasy, dotato di una bella grafica, ottime animazioni e moltissimi scenari e unità a disposizione.

922

**TRICK STYLE**

Corsa Arcade (Acclaim)



Gioco di corse futuristiche su hoverboard, molto ben realizzato, discretamente originale e con moltissimi traccianti a disposizione; possibilità di eseguire molte evoluzioni per guadagnare un maggior punteggio.

925

**TUROK 2**

Sparatutto (Acclaim)



Uno degli sparatutto classici, tecnicamente eccezionale e dotato di un'atmosfera di gioco davvero intrigante; divertente e immediato. Graficamente spettacolare, possiede un sistema di controllo genialmente semplice e immediato. Un'ottima alternativa a Quake II.

940

**U**

**UBIK**

Azione (Cryo)



Azzecato mix tra un gioco d'azione e uno strategico, valorizzato da una buona grafica; sistema d'inquadrature non sempre impeccabile.

901

**ULTIMATE RACE PRO**

Sim. Auto (Kalisto)



Arcade automobilistico molto ben fatto con numerosi traccianti, tutti molto vari; sezione multiplayer davvero eccitante.

931

**UNREAL**

Sparatutto (Epic)



Grandissimo sparatutto, graficamente stupefacente e ricco di un'atmosfera capace di far accapponare la pelle; ottima AI dei nemici e giocabilità eccelsa.

959

**UNREAL TOURNAMENT**

Sparatutto (GT Interactive)



Sparatutto in soggettiva che dà il meglio di sé nell'ottimo sistema di gioco in multiplayer; l'eccellente livello di AI dei nemici e la realizzazione 'da urlo' lo rendono divertente anche nel single game.

948

**W**

**WARGASM**

Strategico (Infogrames)



Wargames piuttosto particolare che unisce gli schemi tradizionali del genere alla giocabilità di un titolo di

combattimenti 3D.

920

**WARZONE 2100**

Strategico (Eidos)



Titolo di strategia piuttosto originale e dotato di un'interfaccia flessibile e di facile apprendimento; la realizzazione tecnica molto buona lo rende un titolo assai godibile.

900

**WILD METAL COUNTRY**

Sparatutto (Gremlin)



Sparatutto in cui potrete controllare dei bizzarri mezzi su altrettanto bizzarri pianeti; grafica eccezionale e buona giocabilità, garantita anche dall'ampia libertà di movimento.

913

**WING COMMANDER PROPHECY**

Sparatutto (Origin)



Nuovo capitolo per una delle saghe spaziali più amate di sempre; grafica ottima e una serie di missioni varie e coinvolgenti.

929

**WORMS 2**

Platform (Microprose)



Simpatico platform molto giocabile e arricchito da un arsenale e un audio davvero demenziale; nel complesso, molto divertente.

902

**X**

**X WING VS TIE FIGHTER**

Simulatore spaziale (LucasArts)



Uno simulatore spaziale ispirato alla lotta tra le forze dei ribelli e quelle dell'Impero, tratto dalla trilogia di Guerre Stellari. Straordinaria giocabilità in multiplayer e ottima grafica.

925

**X-WING ALLIANCE**

Simulatore spaziale (LucasArts)



Simulatore spaziale ambientato nel mondo di Guerre Stellari, molto ben fatto ed estremamente curato; moltissime missioni a disposizione, davvero molto varie, astronave di Ian Solo inclusa.

930

**Z**

**ZOMBIEVILLE**

Avventura/Arcade (Psygnosis)



Nei panni di un giornalista vi ritrovate a indagare sugli strani accadimenti in un paesino, che si rivela essere infestato dai non-morti: un vero horror, anche per la difficoltà del gioco.

903

# DRAKAN:

## the order of the flame

**TERZA  
PARTE**

*Questo mese entreremo ancor più nel vivo di quest'avventura, scoprendo alcuni aspetti della vita passata di Abrok. Difatti il drago ha combattuto un'antica e furiosa battaglia contro alcuni demoni potentissimi al fine di preservare la razza umana con la quale la sua stirpe ha stretto eterna alleanza.*

### **Livello 4 - Grotto**

Dopo essere usciti dalla grande porta dentata posta al termine della caverna che aveva l'ingresso nella vallata aperta della puntata scorsa, dovrete montare in



**Foto 1:** La mappa indica come sulla sinistra si trovi la locazione della prossima grotta da esplorare.

grotta al drago e volare seguendo la cartina fino all'indicazione posta all'estrema sinistra (foto1)

**Foto 2:** La grande porta d'entrata è chiusa da un campo di forza. Il trucco sta nell'entrare nella porticina di sinistra



Dovrete fare attenzione alle bestie alate perché sono molte (5 o 6) e vi attaccheranno in gruppo.

Fate fuori anche i giganti; non sarà un problema in grotta al vostro destriero. Ora dovrete trovarvi di fronte a un'altra porta dentata, ma questa volta chiusa da un campo di forza.

L'unico modo per disattivarlo è individuare un piccolo ingresso in cima alla parete rocciosa posta sulla sinistra della porta stessa (foto2).

Dopo aver fatto fuori i soliti Wartoks, seguite il sentiero che vi conduce a un ponte. Fate attenzione al gigante che dal basso vi tirerà contro di tutto.

Percorrete il sentiero sulla destra fino a giungere a un punto in cui si presenta una discesa innevata (foto3).

Proseguite scendendo lungo la costa e, se ve la sentite, affrontate il gigante. Altrimenti continuate lungo il sentiero sempre a destra fino a trovarvi dall'altra parte della porta.

Proprio davanti a voi si troverà un'area

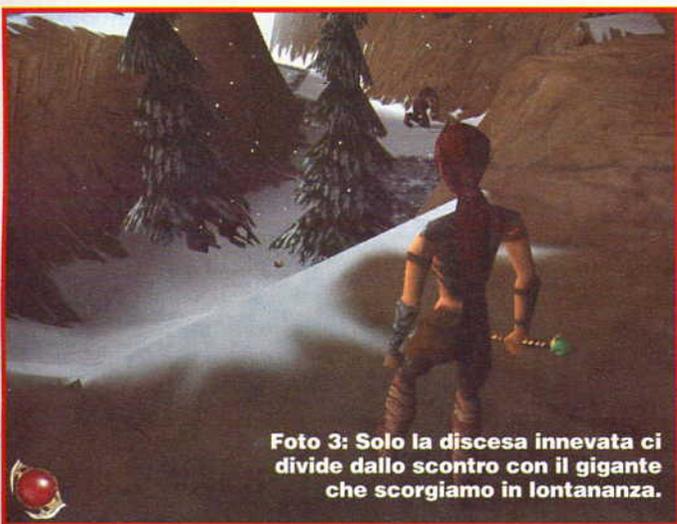


Foto 3: Solo la discesa innevata ci divide dallo scontro con il gigante che scorgiamo in lontananza.



Foto 4: Una volta atterrati, per prima cosa dovremo risalire il ripido sentiero innevato sulla sinistra

rialzata con un simbolo sul terreno. Calpestatelo per attivare il meccanismo di sbloccaggio del campo di forza. Dopo che il drago vi avrà raggiunto fate fuori il gigante (se non l'avete fatto prima), seguite il bivio dalla parte destra (tornando indietro) e affrontate i soliti mostri alati e un po' di giganti. Arriverete a un'altra porta dentata chiusa da un altro campo di forza. Non vi scoraggiate, poiché il meccanismo di apertura è lì vicino (foto 4). Tutto ciò che dovete fare è seguire il sentiero che vedete a sinistra della porta per raggiungere quel piccolo anfratto appena sopra a fianco dell'ingresso dentato. Dopo aver fatto fuori i soliti Wartoks, scendete la scala a pioli e uscite all'aperto. Percorrete il sentiero

sulla destra fino a giungere a un punto in cui troverete un'entrata. Azionate il meccanismo e tornate davanti alla porta dentata passando dall'altra parte. Vi troverete faccia a faccia con **Wherok**, un vostro compagno millenario che ora serve i Dark Lords, coloro che hanno rapito vostro fratello. Dopo un breve dialogo inizierà il combattimento. Questo nemico ha come punto di forza una grande velocità nel portare gli attacchi e nello spostarsi. Dovrete riuscire a seguirne i movimenti per poterlo attaccare, prevenendo le sue mosse. Personalmente utilizzo sempre la seconda arma del fuoco poiché, a differenza degli altri attacchi, non viene lanciato un proiettile a ogni pressione del corrispondente pulsante ma, se il

tasto viene tenuto premuto, permette la fuoriuscita di un getto continuo di fuoco veramente devastante di cui si può modificare la mira durante l'effetto. Dopo averlo fatto fuori, vi si presenterà il secondo cristallo magico, quello del ghiaccio. Prendetelo ed entrate nell'ultima porta dentata di fronte a voi.

### LE ISLANDS

Al vostro arrivo sulle Islands verrete accolti con tutti gli onori da tre misteriose creature alate. Queste creature vi diranno che il commercio delle Grimstones (quelle che venivano estratte un paio di livelli fa) in quei territori è controllato da un mago di nome **Rimril**. Vi dicono che **Sheila**, la regina di quei luoghi, non può fare niente perché egli è molto furbo e molto potente. Inoltre, vi consigliano di cercare vostro fratello partendo proprio da lui. Voi e Ahrok non sembrate molto convinti, perciò vi recate dal mago. Il suo palazzo è situato in alto sulla cartina, proprio al centro. Ovviamente dovete disintegrare tutto ciò che vi ostacola per giungere a destinazione. Qui incontrate **Rimril**, il quale si rivela come un amico di vecchia data di Ahrok. I due hanno combattuto la Guerra Oscura, e ora Rimril è l'ultimo custode del **Rift Crystal**, un potente amuleto che potrebbe sconfiggere i cattivi definitivamente. Lui vi informa che in realtà è Sheila che sta dietro al traffico delle Grimstones e che è lei a far parte della Dark Union. Inoltre, vi svela che per poter accedere al



Foto 5: La mappa ora indica la locazione di Bellhammer e dell'amuleto elementale.



Foto 6: Sotto di noi si trova l'entrata della grotta in cui troveremo il martello fatato.

suo palazzo e per poter conquistare il cristallo è necessario ritrovare due artefatti situati tra le isole: il **Bellhammer** e l'**Amuleto Elementale** disperso nella base dei Goblin. Ora sulla mappa saranno apparse queste due nuove figure sulla parte sinistra (foto5). In alto si trova l'amuleto, in basso il **martello**.

### IL BELLHAMMER

Dopo essere arrivati di fronte all'entrata della grotta (foto6) dovrete smontare da Ahrok ed entrare. Fate attenzione alle trappole e ai **goblin** che vi tireranno addosso di tutto.

Siate accorti una volta arrivati in un corridoio con una porta chiusa sulla **destra** e una specie di **binario** per terra. Appena entrerete nel corridoio la porta si aprirà, e una sorta di macchina con **lame rotanti** inizierà a fare avanti e indietro lungo il binario stesso.

La cosa importante è **NON** ripararsi nell'apertura sulla destra poiché è piena di

aculei retrattili. Proseguite invece dritti fino all'uscita del **corridoio**.

Dopo un po' di scale arriverete nella stanza dove è situato e fortemente custodito l'**amuleto**. Come noterete è appoggiato su di un **tavolo di pietra** ma, se entrate nel

cerchio posto attorno a esso, verrete imprigionati dalla gabbia e del **gas velenoso** comincerà a fuoriuscire dal pavimento: morte assicurata. Se volete spuntarla, dovrete fare attenzione alla **colonna** posta a sinistra del tavolo (quella più alta). Se vi posizionate contro la colonna volgendo lo sguardo verso il tavolo e spingete, la colonna rovinerà al suolo proprio dove sarebbe caduta la gabbia. Non solo. Questa inizierà a dondolare permettendovi di prendere l'amuleto prima che il gas possa cominciare a uscire. Ora non vi resta che uscire. L'ultima prova consiste nel prendere il tempo per poter saltare sulle due **piattaforme** oscillanti. Come avrete notato, esse raggiungono un punto di vicinanza massima, ed è in quell'istante che dovrete saltare. Risalite le **scale a pioli** e uscite. Ovviamente vi saranno nuovi mostri ad aspettarvi e ovviamente dovrete eliminarli senza pietà. Ora siete pronti per ritrovare il Bellhammer.

### IL SOUL CRYSTAL

Dopo essere entrati nel **cancello** posto al di sotto della montagna (foto7) verrete accolti dallo spirito di **Tuiri**, un'antica guerriera che, come voi, cavalcava un drago.

Essa non può riposare in pace fintanto che il **Soul Crystal** del suo drago, della cui morte lei si sente responsabile, non le sarà riportato (foto8).

Dovrete ritrovarlo se volete poter accedere alla camera in cui si trova il martello. Ora vi si presenterà una nuova **mappa** (foto9).

Volate fino a una grossa **porta di ferro** con una più piccola a fianco. Fate fuori tutti quanti i goblin e poi azionate la **leva** posta tra le macerie alla vostra destra: si aprirà la porta grande.

Uccidete il gigante e girate a **sinistra**.

Arriverete di fronte a un passaggio dove potrete passare solo a piedi.

Entratevi e raggiungete la sala ove è custodito il cristallo.

Ora saranno apparsi due **cavalieri infuocati**. Sono molto forti, perciò equipaggiatevi con un'arma potente se avete intenzione di affrontarli.

Se riuscirete a sconfiggerli vi lasceranno al suolo le loro spade.

Tornate da Ahrok e notate come la porta sulla sinistra si sia chiusa mentre quella sulla destra si sia aperta.

Ovviamente, dovrete trovare un'altra strada per raggiungere Tuiri.

Proseguite e individuate il **raccordo** sulla destra sigillato da un altro **doppio cancello**. Entrate nella porta piccola e correte fino all'accampamento per azionare la **leva** che apre il cancello grande. Ora potete tornare a prendere



Foto 7: In basso a sinistra si può notare l'ingresso della caverna in cui...



Foto 8: ... incontreremo lo spirito di Tuiri.



Foto 9: La mappa indica il luogo in cui troveremo Rimril il Mago.



Foto 10: Ecco uno degli Altari delle Rune.

Ahrok e fare a pezzi il gigante. Tornate all'accampamento e proseguite per il **sentiero**. Ritrovate la strada che porta al luogo in cui Tuiri vi sta aspettando e posizionate il cristallo sulle sue spoglie. Ora dovrete partire alla ricerca delle **sei rune magiche** che dovranno essere portate sull'altare di fronte alla stanza in cui è custodito il martello. Fate attenzione alle trappole, ai pavimenti che crollano e ai salti troppo lunghi. I vari punti ove sono dislocate le rune appariranno di volta in volta sulla mappa dopo che ne avrete trovata una (foto10). Entrate quando il campo di forza si sarà infranto e affrontate il mostro a guardia del martello (foto11). Dopo esservi ritrovati con il vostro fido draghetto, disintegrate il bestione e recuperate il Bellhammer dalla sua nicchia. Abbattete i soliti mostri alati e distruggete le **gemme** in cima alle torri che vi circondano (quelle che emettono fulmini). Uscite e tornate da Rimril, il

quale vi informerà di quanto siete stati ravi, ma vi avverte che la torre stessa ove si cela il Rift Crystal sarà un test mortale delle vostre capacità. Ora potete entrare nella **torre**. Cercate dappertutto, poiché ci sono passaggi segreti un po' ovunque (controllate eventuali sporgenze sospette che escono dai muri). Dopo una serie di prove di abilità e un paio di puzzle arriverete nella stanza ove si trova la **campana** (foto12). Utilizzate il **martello** e verrete trasportati in un sotterraneo in cui si trova il cristallo per mezzo di una spettacolare sequenza automatica. Seguendo i sentieri giungerete alla stanza del cristallo. Noterete che è protetto da una **barriera** e che su di esso pende un grosso **cristallo azzurro**. Ai lati si trovano due entrate che conducono alle corrispondenti **lenti di ingrandimento** poste al piano superiore. Per ottenere la rottura della barriera dovrete modificare i **simboli** e liberare il

**raggio luminoso** (seguito da un fenomeno legato all'elemento prescelto). Per sicurezza, fate in modo che l'ultimo sia il fulmine. Se non vi riesce al primo tentativo non demordete, neanch'io ho capito precisamente cosa si deve fare, e perché, ma dopo qualche prova alla fine riuscirete a infrangere la barriera e il cristallo sarà vostro. Ora il portale che prima era chiuso si sarà aperto. Rituffatevi nel **vortice azzurro** e tornate all'ingresso della **torre**. Troverete Rimril morente e Ahrok scomparso. Egli, prima di spirare, vi dirà che il drago è stato catturato da Sheila e dalle sue succubi per impedire a voi di trovare il modo di fermare la Dark Union e salvare vostro fratello. Il vostro prossimo obiettivo sarà quindi la tana delle succubi alla ricerca di Ahrok e di Sheila... Ma anche per questo mese lo spazio a mia disposizione è terminato. Ci vediamo il mese prossimo.

*Fabio Dellerba*



Foto 11: Il mostro a guardia di Bellhammer sarà un osso duro.

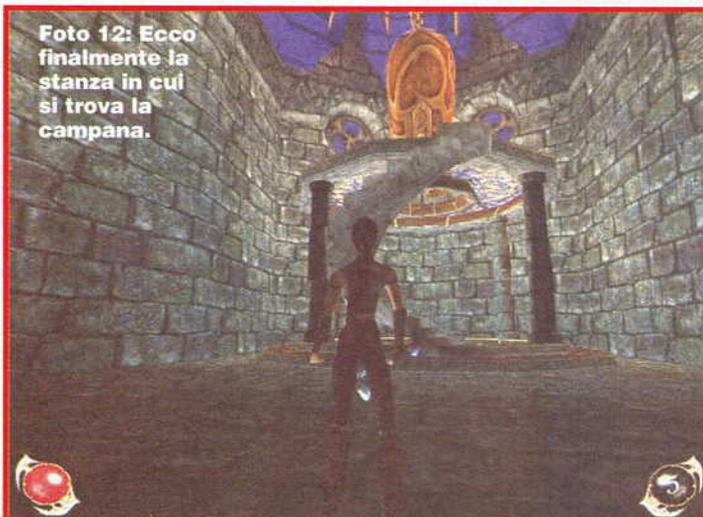


Foto 12: Ecco finalmente la stanza in cui si trova la campana.

# Cyber<sup>K</sup>master

## Help desk

### COMMAND & CONQUER

#### **RAMmendato Cyber Master,**

sono bloccato alla missione del "Dott. Moebius" in Command & Conquer. L'elicottero viene subito abbattuto e non so più che cosa fare. Puoi aiutarmi con un consiglio o una strategia? (Naturalmente gioco con i GDI).

**Umberto Mascone - Modena**

HARDiscosco Umberto, la tattica che ti consiglio è questa: dopo che l'elicottero è stato abbattuto (al momento giusto ne arriverà un altro) concentrati sulle truppe di

terra in arrivo da sinistra (cioè da sotto il fiume). Dovrai poi esplorare questa zona di terreno, correndo al riparo della torre lanciamissili non appena verrai a contatto con qualche unità nemica. Fatto questo, dovrai avventurarti prudentemente e con una forza adeguata oltre il ponte verso nord. Salva spesso e con nomi differenti le varie situazioni, in modo da non dover ricominciare da capo la missione nel caso in cui la situazione si facesse davvero disperata. Io, dopo due tentativi falliti, sono poi riuscito a vincere... Non sarà facile, ma fattibile.

### STAR TREK: BORG

#### **Infingardo Cyber Master,**

so che solo tu sei in grado di aiutarmi: ho comprato Star Trek: BORG. Il gioco mi piace (sembra un film!), ma non riesco a finirlo a causa dell'inglese dei dialoghi. Mi puoi dare la soluzione del gioco, per favore?

**Antonio Faccenza - Bari**

Antonissimo Antonio, di solito a chi mi chiede "Mi dai la soluzione completa di questo/quel gioco" io non rispondo, dal momento che dovrei utilizzare fino a quattro o cinque pagine di K per esaudire una simile richiesta. In questo caso posso fare un'eccezione, dal momento che il tuo problema è di facile risoluzione: dopo ogni scena filmata ti troverai a dover prendere una decisione tra quelle illustrate nel menu di

comando. In questo momento sarà sufficiente digitare il codice-gabola [HUGH] per selezionare automaticamente la giusta decisione. Nel caso in cui invece voleste esplorare tutte le possibili opzioni dell'albero decisionale (... e vedervi così tutte le scene del film), potete digitare in qualsiasi momento [BORG] per tornare indietro di una scena e [OBEY] per riuscire a saltare alla scena successiva...

### DIABLO

#### **Sintetico Cyber Master,**

ti scrivo per chiederti aiuto. Io e il mio babbo siamo bloccati a un gioco di avventura fantastica chiamata Diablo, e non riusciamo a capire perché. Abbiamo un guerriero abbastanza forte, ma siamo fermi al problema delle 'pietre del sangue'. Mi puoi aiutare?  
P.S.: ho 10 anni.

**Carlo Arnovini - Vercelli**

O mio prode avventuriero, immediatamente mi cingo ad aiutarti! Devi sapere che il problema delle BloodStone (pietre di sangue) va risolto così: devi portare la prima bloodstone che trovi all'altare e toccare con questa l'altare stesso (vai all'altare, poi apri la finestra di inventario e infine fai click sulla pietra). Si aprirà una porta segreta, e

da lì appariranno alcuni demoni abbastanza duri da battere. Combattili e sconfiggili utilizzando la tattica che più ti sembra appropriata. Esplorando la nuova stanza, troverai una seconda bloodstone. Portala sull'altare e ripeti l'operazione di prima... Manco a farlo apposta, si aprirà una seconda porta segreta con ancora più demoni da far fuori!

Finito il combattimento troverai una terza pietra. Ripetendo l'operazione per 4 volte in totale, ti troverai ad aver abbattuto un numero altissimo di demoni, e nell'ultima stanza segreta scoprirai la famosa Arkaine's Valor, una delle migliori armature di tutto il gioco!

P.S.: Ricordati solo di recuperare tutta l'energia e di avere le armi migliori a portata di mano tra uno scontro e l'altro. Ciao!

### STAR CONTROL 3

#### **Oleoso Cyber Master,**

ho bisogno da te un augusto aiuto: ho comprato da un bel po' di mesi Star Control 3, e pur essendo andato avanti non riesco a capire esattamente cosa devo fare per finire il gioco. Ti prego aiutami, "sei la mia unica speranza...". Un grazie anticipato e universale.

**Luca Antonio - Milano**

Starwaresco Luca, anzitutto ho colto al volo la tua citazione dal primo film di Guerre Stellari e ti ringrazio di aver paragonato un essere puramente cibernetico come me con un vero cavaliere Jedi come Obi-Wan Kenobi. Passando a Star Control 3, l'aiuto che mi vai chiedendo non è proprio dei più facili, dal momento che questa epica avventura spaziale è una delle più intricate e complesse che mi sia mai capitato di incontrare. Comunque, ti posso svelare che il fine ultimo del gioco è quello di portare abbastanza energia psichica al punto di raccolta alieno (chiamato Silo delle Sensazioni) sul pianeta denominato Highpoint 7. Qui, la misteriosa razza degli Eterni si potrà rifornire senza più pericolo per i pianeti abitati della galassia, i sistemi stellari non collasceranno più e il bene tornerà a trionfare... Un altro consiglio che mi pare indispensabile riguarda l'arrivo degli Araldi (dalla tua lettera mi pare che tu non li abbia ancora incontrati). Dovrai farne fuori a decine, e dal momento che preannunciano l'arrivo degli Eterni, dovrai affrettarti a effettuare precise rilevazioni tecniche sulle loro astronavi in modo da poterti preparare per tempo il raccoglitore psichico, che come ti ho già detto sarà indispensabile per risolvere l'avventura. Infatti, una volta arrivati in forze gli Eterni, potrai dire addio alla possibilità di finire con successo la partita...

**Z****Superturbizzato Cyber Master,**

dopo enormi fatiche sono finalmente riuscito ad arrivare all'ultimo livello di Z, il mitico gioco dei Bitmap Brothers. Saranno due mesi che mi scorno contro le truppe del computer, ma non riesco a vincere. Mi puoi aiutare dicendomi come finire questo ca@#] di livello? Te ne sarei infinitamente grato.

**Stefano Aristelli - Aosta**

Stefanoso Stefano, ancora qualcuno che gioca a questo anzianissimo capolavoro dei Bitmap Brothers? Per aiutarti, ti darò le tattiche che ho utilizzato per superare il livello incriminato. Ti avverto però che sarà davvero dura, perché il computer ti manderà addosso veramente di tutto. Tieni conto che, comunque, per semplificare al massimo la difficoltà del livello puoi sempre rallentare al massimo la velocità del gioco, e se non basta, puoi anche lavorare sul setup del BIOS del computer per rallentare anche la velocità del microprocessore...

**Livello 20**

Questa è proprio una corsa contro il tempo, dal momento che è quanto mai vitale costruire le unità il più velocemente possibile. Indispensabile è poi subito correre verso nord (rispetto alla vostra base) per catturare il carro armato pesante e il carro lanciamissili lasciati abbandonati. Per fare questo, dovrete distruggere alcune montagne. Intanto, con i robot dovrete usare la gru per riparare i due ponti fatti saltare precedentemente dal nemico. Attenti a quando arriva il carro armato nemico: facendo saltare il ponte posto più in basso, lo obbligherete a fargli perdere un sacco di tempo, dal momento che dovrà tornare indietro per fare la strada più lunga. È poi consigliabile costruire almeno un cannone (meglio due...) nell'angolo costituito dai due fiumi che si intersecano in alto a destra della vostra fortezza. Da lì potrete colpire con efficacia tutte le unità in transito che il computer cercherà di lanciarvi addosso. L'isola, poi, è indispensabile per vincere: se riuscite a far saltare il ponte mentre vi passano sopra un po' di unità nemiche, acquisirete un buon vantaggio che sarà difficilmente colmabile.

**CYBER MASTER**

NOME: \_\_\_\_\_

COGNOME: \_\_\_\_\_

VIA: \_\_\_\_\_

C.A.P.: \_\_\_\_\_

CITTÀ: \_\_\_\_\_

ETÀ: \_\_\_\_\_

LA MIA DOMANDA È: (MAX 55 PAROLE)  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso  
Media Group - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

**COMING  
SOON****DELTA FORCE****NOVALOGIC - THE ART OF WAR™**[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

Immergiti nel mondo di Novaworld



©1999 Novalogic, Inc. Novalogic, Novel Space e il logo Novalogic sono marchi registrati di Novalogic, Inc. Il logo Novalogic, Novalogic - The Art of War, Delta Force, il logo Delta Force e Voice Over Net sono marchi registrati di Novalogic, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi. È richiesta hardware di decoding SurroundSound per Dolby SurroundSound, Dolby e il simbolo della doppia-D sono marchi registrati di Dolby Laboratories Licensing Corporation. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari. Brevetto, U.S. Patente n. 5.621.759 e 5.553.959. Stampato in E.U.

# Tnt cheat

## Codici e trucchi

### MECH COMMANDER

Viste le continue richieste di aiuto, questo splendido gioco della Fasal Interactive deve far passare brutti momenti a un bel po' di gente! Mi raccomando: questi codici sono validi solo per la versione 1.8 e successive. Aprite la cartella in cui avete installato Mech Commander, selezionate il file "windows.fit" e ripetete due volte l'operazione copia-incolla. A questo punto non vi resta che rinominare il nuovo "windows.fit" con "ixtliimceourl.dat" e il file "copia di windows.fit" con "buymechcommander.2". Ora lanciate il gioco e avrete a disposizione i codici per la fase strategica e di combattimento.

Durante la fase strategica digitate:

**Poundofflesh** – Aumenta i crediti di 1.000.000  
**Rockandrollpeople** – Elimina i vincoli di tonnellaggio massimo dalla missione corrente.

Durante la fase di combattimento digitate:

**[Ctrl]+[Alt]+W** – Per vincere la missione!  
**Deadeye** – Aumenta al massimo la mira dei piloti.  
**Lordbunny** – Munizioni illimitate. Tenendo premuto "b" e il tasto sinistro del mouse colpirete istantaneamente l'obiettivo.  
**Lorrie** – Vengono riparati i danni a scudi e armi.  
**Minneyeshaveseentheglory** – Mostra tutta la mappa del settore.  
**Osmium** – Mech e mezzi invincibili.

### DARK COLONY

Caro Alessandro Boggi di Sorano, ti comunico ufficialmente che, dopo una ricerca estenuante, ho trovato 2 codici per Dark Colony. Non è molto, ma credo che probabilmente risolveranno i tuoi problemi. Dunque, nella Chat Bar (che sarebbe la zona bassa dello schermo dove il computer manda i messaggi) devi digitare:

**SLAG NET** – Per vedere tutta la mappa  
**WE NEED EQUIPMENT** – Per avere 10.000 petra.

### NEED FOR SPEED HIGH STAKES

Il giovanissimo Matteo Brandani di Roma mi chiede qualche cheat per questo splendido gioco di corse. È presto fatto, nello spazio riservato al tuo nome prova a digitare:

**Flash** – Per avere la Phantom car.  
**Hotrod** – Per la Titan.  
**Nfs\_pd** – Per avere più polizia.  
**Whirly** – Per l'elicottero.

### COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Ecco un truccetto veloce veloce: durante il gioco digitate "gonzo1982" per abilitare il cheat mode. A questo punto, provate a inserire uno di questi codici per attivare la cheat corrispondente:

**[Ctrl]+I** – Invincibilità.  
**[Ctrl]+[shift]+N** – Per passare alla missione successiva.  
**[Shift]+V** – Invisibile al nemico.

### EXCESSIVE SPEED

Ecco tutti i codici che il disperato Roberto Vecchi di Milano mi ha richiesto. Da inserire nel menu principale:

**Addearthquake** – Terremoto  
**Addenergy** – Aumenta l'energia  
**Addghost** – Per avere la macchina fantasma  
**Addlife** – Dà la vita  
**Addmine** – Dà la mina  
**Addmissile** – Dà il missile

**Addschild** – Dà gli scudi  
**Addturbo** – Dà il turbo  
**Allcars** – Tutte le auto disponibili  
**Alltracks** – Tutti i circuiti disponibili

Se proprio non vi accontentate, durante il gioco digitate:

**Winflygame** – Per attivare la modalità volo  
**Winrace** – Per vincere la gara

### DESCENT3

Sono molto combattuto. Dare le gabole di questo splendido sparattutto della Interplay potrebbe rovinare l'atmosfera del gioco... Okay, okay, e poi venitemi a dire che non sono buono.

**Byebymonkey** – Visuale da inseguimento  
**Burgergod** – God mode

**Deadofnight** – Per distruggere tutti i bot  
**Frameleight** – Vi mostra il frame rate  
**Ivegotit** – Per avere armi, energia e scudi al top  
**Moreclang** – Per passare al livello successivo  
**Shananigans** – Modifica le texture dei livelli  
**Testicus** – Invisibilità  
**Tuberacer** – Infligge un danno da 210

### SYSTEM SHOCK 2

Per evitare di essere sopraffatto dalle ondate di richieste, ecco un po' di codicilli per questo splendido sparattutto. Ogni tanto mi chiedo se per caso non sto cominciando a viziarmi! Durante il gioco digitate:

**Psi\_full** – Per avere il massimo di

punti psichici  
**Ubermensch** – Trasforma il personaggio in homo superior

Digitate "summon\_obj x" dove 'x' è:  
 Medical kit  
 Assault rifle  
 Laser pistol  
 Shotgun

Pistol  
 Psi Amp

Questo comando (summon) dovrebbe valere per oggetti, armi, munizioni, armature, mostri e tutto quello che c'è nel gioco. Provate a inserire altri nomi e fatemi sapere!

### THEME HOSPITAL

Andrea Pinti di Roma vorrebbe qualche gabola per questo esilarante gioco della Bullfrog che, nonostante i primi segni dell'età, è ancora molto divertente e impegnativo. Vediamo se riesco a soddisfarvi... Durante il gioco attivate il fax e inserite questi 2 codici (e ricordatevi poi di inviare il fax premendo il tasto verde!):

**7287** – Dopo aver completato con successo un

livello, otterrete sempre un minilivello bonus  
**24328** – Attiva le gabole vere e proprie  
**[SHIFT]+[C]** – Per avere subito un bonus di 10.000 dollari (ripetibile)  
**[CTRL]+[C]** – Per effettuare istantaneamente tutte le ricerche medico-scientifiche  
**F11** – Per perdere (?) la partita nel livello in corso  
**F12** – Per superare con successo il livello in corso

## ARMY MEN II

I soldatini di plastica continuano a farvi passare notti insonni? E cosa pensate che ci stia a fare il vostro Dott. Kernal? Per abilitare il cheat mode non dovete fare altro che, durante il gioco, premere la barra spaziatrice, digitare "I when all else fails" e dare [Invio]. Ora, premendo nuovamente la barra spaziatrice potrete immettere i seguenti codici:

**!beautiful nikita** - Per poter avere l'uso infinito dello sniper rifle

**!doctor doctor** - Per recuperare tutta l'energia

**!geronimo** - Per bombardare i nemici con un attacco aereo

**!give up** - Per ricominciare il livello

**!god of gamblers** - Per ottenere un oggetto a caso

**!I have a rock** - Per avere granate infinite

**!jumpjets** - Per volare

**!night of the walking dead** - Per trasformare le unità in zombie

**!ninja arts** - Per entrare in stealth mode (invisibilità)

**!paper dolls** - Per ottenere i paracadutisti

**!patton's speech** - Per abilitare le promozioni sul campo

**!roach spray** - Per avere infinito spray Aerosol

**!rubber clement** - Per avere un medikit

**!santini** - God mode!!!

**!spidey senses tingling** - Per vedere l'intera mappa

**!surprise party** - Aumenta il numero dei nemici

**!veni vidi vinci** - Per vincere la missione

**!village people** - Per ottenere lanciafiamme infiniti

## CAESAR'S III

Nonostante l'età questo approfondito strategico ambientato ai tempi dell'antica Roma miete ancora parecchie vittime. Vista la situazione questi codicilli potrebbero fare al caso vostro: durante il gioco dovete posizionare il cursore su un pozzo e premere il tasto destro del mouse; ora premete [ALT]+K per abilitare il cheat mode ed eccovi serviti!

**[ALT]+C** - otterrete un bel po' di soldi in più

**[ALT]+V** - avanzerete al livello successivo beccandovi pure una promozione

## KINGPIN: LIFE OF CRIME

Per la gioia di Luigi Tinti di Bologna, ecco altri codici per "giocare sporco" a Kingpin! Dovete digitare durante il caricamento del gioco "+ developer 1" e durante la partita il tasto "" per vedere attivata la console. Ora non vi resta che scrivere "GIVE"+ l'oggetto che volete ricevere (es.: GIVE BAZOOKA).

### ARMI:

**AMMO** - Tutte le munizioni

**WEAPONS** - Tutte le armi

**BAZOOKA** - Bazooka

**GRENADE LAUNCHER** - Lanciagranate

**HEAVY MACHINEGUN** - Mitragliatore pesante

**PISTOL** - Pistola

**TOMMYGUN** - Tommygun

### OGGETTI:

**ADRENALINE** - Adrenalina

**ARMOR** - Corazza

**HELMET ARMOR** - Elmetto

**JACKET ARMOR** - Giubbotto

**LEGS ARMOR** - Gambali

**LARGE HEALTH** - Medikit grande

**SMALL HEALTH** - Medikit piccoli

**PISTOL RELOAD** - Ricarica automatica della pistola

**SPISTOL** - Silenziatore

## FINAL FANTASY VIII

Viste le numerosissime richieste, ripropongo un trucchetto interessante per facilitarvi il compito di portare a termine questo GdR davvero... fantastico! Mi raccomando: ricordate che molte cheat sono le stesse della versione Playstation. Comunque, prendete il W-Item Materia, equipaggiatelo e cominciate il gioco. Una volta iniziato selezionate l'Item e utilizzatelo. Quando più avanti il gioco vi richiede un altro item selezionate lo stesso: a questo punto la freccia dovrebbe cominciare a volteggiare su uno dei personaggi. Ora premete il tasto [Canc] e il W-Item Materia dovrebbe riapparire: continuate a premere prima [Enter] e poi [Canc], fino a un massimo di 99 volte per rifornirvi alla grande!

## COLIN MCRAE RALLY

Le richieste di codici per uno dei simulatori di corse più belli di sempre sono le benvenute. Spero che altrettanto bene accoglierete voi queste simpatiche gabole! Al posto del vostro nome è sufficiente inserire uno dei seguenti codici:

**ALIENGOO** - Jelly car

**ALLWHEELS** - Super steering (4WD!)

**BACKAGAIN** - Guiderete tutti i circuiti al contrario

**BIGGUNS** - Potenza doppia

**DARKSIDE** - Guiderete tutte le gare di notte

**WHITEOUT** - Guiderete tutte le gare con la nebbia

**FREEWAY** - Sblocca tutti i circuiti

**ROCKETMAN** - Turbo boost

## OUTWARS

Per selezionare qualsiasi livello di questo gioco, leggete qui di seguito: durante il gioco digitate "jump(nome livello)", utilizzando come nomi dei livelli "oasis", "anubis", "ragnarok", "juggernaut" e "dead". Non è finita! Per chiudere i conti mi è sembrato doveroso inserire anche qualche gabolina, giusto per gradire.

**Macleod** - Invincibilità

**Keymaster** - Scudi, munizione e salute

**Dirtyharry** - Munizioni infinite

**Framerate** - Mostra il framerate

**Phantom** - Premete [f11] e [f12] per spiare

**Gohome** - Ritorna alla posizione iniziale

**Thrasher** - Visualizza tutti i nemici sul radar

**Snipsnip** - Rende i personaggi un po' più sexy (!!!)

**Timewarp** - Setta il timer

**Bigears** - Setta il sonoro

**Shwall** - Tutta la mappa

**Weaponcam** - La telecamera segue i missili

## SMALL SOLDIERS

Il piccolo Riccardo Cordelli di Roma è rimasto impantanato in questo divertente strategico e mi chiede un piccolo aiuto. Come rimanere insensibili a un tale accorato appello? Ora fate attenzione: durante il gioco premete [Shift]+[Ctrl]+S+X. Rilasciate il tasto S e aspettate più o meno 3 secondi prima di rilasciare anche gli altri. Se l'operazione è stata eseguita correttamente vi apparirà nella parte in basso a sinistra dello

schermo un cursore rosso lampeggiante, segno che la modalità cheat è abilitata. Ora non vi resta altro da fare che digitare:

**MCLEOD 1** - God mode

**MCLEOD 0** - Disabilita God mode

**CLEAR** - Niente più nebbia nei combattimenti

**TOYS [NUMERO]** - Seleziona il numero di soldatini necessari

# Dott. Kernal

c/o Mediagroup - Via Pagliano, 37 - 20149 Milano

## RICHIESTA CHEAT

Nome.....

Cognome.....

Via.....CAP.....

Città.....Età.....

Nome gioco.....

.....

# 2000

## consigli per il

DI GIAMPAOLO MORASCHI

Negli ultimi mesi siamo stati letteralmente inondati di nuovi prodotti per PC, molti dei quali di qualità decisamente elevata. Non disponendo di abbastanza spazio per poterli recensire tutti subito, abbiamo pensato di segnalarvi i prodotti che qui in redazione hanno riscosso maggior successo per caratteristiche innovative, facilità d'uso, utilità e, non ultimo, un prezzo particolarmente interessante.

### CREATIVE

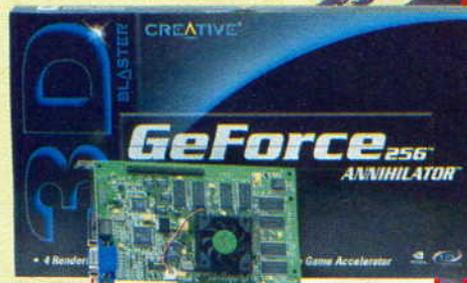
## 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR

L'ultima scheda grafica prodotta da Creative impiega il processore grafico GeForce 256 della nVidia, permettendo prestazioni da capogiro: 15 milioni di triangoli e oltre 480 milioni di pixel al secondo con filtro bilineare e multi-texture. La scheda, di tipo AGP, è equipaggiata con 32 MB di memoria sincrona ad alte prestazioni e un RAMDAC da 350 MHz, in grado di gestire risoluzioni 2D e 3D fino a 2048x1536, con

32-bit di profondità colore e frequenze di refresh fino a 240 Hz. Inoltre la scheda è ottimizzata per riprodurre

video MPEG-1, MPEG-2, con Motion Compensation per la decodifica ottimale MPEG-2 utilizzata nei DVD-Video. Tra il software incluso, il classico pannello di regolazione Creative BlasterControl; il riproduttore InterVideo WinDVD per vedere i film in DVD; i file MPEG video e i Video CD; Evolve Scout, uno dei primi giochi progettati specificamente per sfruttare le straordinarie capacità del processore GeForce 256 e i famosi nVidia Technology Demos; dei programmi dimostrativi che mostrano le potenzialità della scheda con strabilianti effetti luce, riflessi in tempo reale, cube environment mapping, nonché modelli e

personaggi animati in geometria super-dettagliata. Dedicato a chi vuole sempre possedere il top della tecnologia.



**Prezzo indicativo:** 529.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Creative Labs S.r.l.  
**Tel:** 02-82.28.161

### CREATIVE

## CD-RW BLASTER CD-STUDIO

Per chi desidera entrare nel mondo della masterizzazione dei CD, la Creative ha approntato un ottimo kit che comprende tutto il necessario per poter realizzare CD con le vostre compilation audio preferite o salvare i vostri insostituibili archivi in modo permanente e sicuro. Il kit comprende un masterizzatore con connessione standard ATAPI-IDE in grado di scrivere CD-R e CD-RW a una velocità

massima di 4X e di leggere i CD-ROM ad una velocità massima di 24X. 10 CD-R scrivibili e 1 CD-RW riscrivibile, oltre a uno splendido kit completo per l'etichettatura dei CD, comprensivo di uno speciale applicatore e delle etichette relative da incollare sul lato superiore dei CD appena realizzati. Il software fornito a corredo comprende Nero 4.0 Burning ROM CD Creator, uno dei migliori programmi per la masterizzazione in assoluto, e Prassi abCD, un programma che impiega la tecnologia "packet writing" mettendovi in grado di utilizzare un CD-RW come se fosse un normale disco fisso.

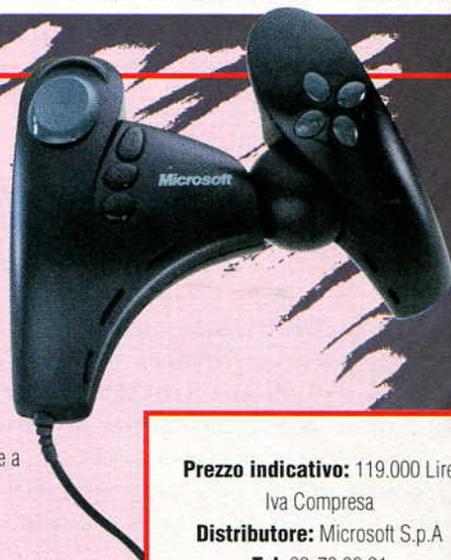


**Prezzo indicativo:** 479.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Creative Labs S.r.l.  
**Tel:** 02-82.28.161

**MICROSOFT****SIDEWINDER  
DUAL STRIKE**

Con il SideWinder Dual Strike, la Microsoft ha deciso di rinnovare radicalmente l'aspetto e le caratteristiche del joypad, la periferica più amata dai videogiocatori, aggiungendo uno snodo sull'impugnatura destra che permette così anche un controllo tridimensionale molto preciso del punto di vista, che risulta particolarmente utile negli sparatutto 3D in prima persona quali Quake III, Half-Life ecc. Oltre a questo, sono presenti 6 pulsanti programmabili, 2 grilletti,

un pulsante "start" e un pad a 8 direzioni. Il Dual Strike si collega al PC tramite la porta USB e dispone già di 20 profili di configurazione per i giochi più popolari, attivabili tramite il software di gestione SideWinder Game Controller Software incluso nella confezione, che permette di realizzare nuovi profili o personalizzare al meglio quelli già esistenti. Inizialmente sarà un pò difficile abituarsi all'inusuale sistema di controllo, ma col tempo potrete godere degli indubbi benefici di giocabilità che una tale periferica riesce a consentire.



**Prezzo indicativo:** 119.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Microsoft S.p.A  
**Tel:** 02-70.39.21

**MICROSOFT****INTELLIMOUSE  
CON INTELLIEYE**

Aria di novità anche per quanto riguarda il buon vecchio mouse, il sistema di controllo universalmente utilizzato su quasi tutti i computer moderni. La Microsoft ha infatti realizzato un nuovo mouse veramente originale e a dir poco rivoluzionario, con un sensore ottico al posto della classica pallina, eliminando così qualsiasi elemento meccanico per la rilevazione del movimento. Questa innovazione comporta, oltre a una maggior leggerezza del

dispositivo (dovuta alla riduzione degli attriti), anche una maggiore affidabilità, grazie all'assenza di parti mobili che neanche a farlo apposta sempre e comunque si possono sporcare o rompere nei momenti meno opportuni. L'IntelliMouse è un mouse a tre tasti con rotellina di scroll centrale e, grazie all'innovativo IntelliEye, un sensore ottico scandisce oltre 1500 volte al secondo la superficie sotto il dispositivo, per cui è possibile impiegare il mouse su quasi tutte le superfici, rendendo praticamente obsoleto il vecchio tappetino. Ideale per le superfici su cui la pallina tende a sporcarsi velocemente.



**Prezzo indicativo:** 129.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Microsoft S.p.A  
**Tel:** 02-70.39.21

**TRUST****DVD/CD-ROM MOVIE  
AND GAMER KIT**

Trust è giustamente rinomata per produrre accessori per PC dotati di un rapporto qualità/prezzo particolarmente interessante. Anche in questo caso la casa di Taiwan non si smentisce, con un kit di aggiornamento composto da un drive DVD adatto per tutti i PC che ancora non ne sono dotati. Grazie alle sue notevoli doti di compatibilità, il drive DVD della Trust può comunque sostituire integralmente un classico lettore di CD-ROM mantenendo la capacità di

leggere tutti i formati con una velocità massima pari a 32X. La velocità massima per la lettura DVD è di 8X, che è quanto di meglio oggi disponibile. Il drive è corredato di software per la decodifica MPEG-2, che permette la visione di DVD-Video (oltre 300 titoli in lingua italiana già disponibili) con una qualità attualmente insuperata da qualsiasi altro sistema casalingo; basta avere un PC equipaggiato con almeno un Pentium II 300MHz e un buon monitor da 17 pollici dotato di una buona nitidezza e di colori vivaci e contrastati.

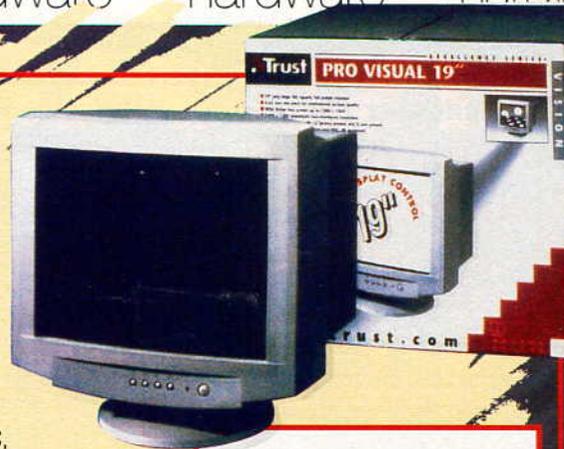


**Prezzo indicativo:** 319.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Aashima Italia S.r.l.  
**Tel:** 051-66.35.947

**TRUST****PRECISION VIEWER  
19" EXCELLENCE  
SERIES**

Per i videogiocatori che desiderano letteralmente immergersi nei loro giochi preferiti, la Trust propone un nuovo monitor da 19 pollici e dot pitch di soli 0,25mm, a un prezzo decisamente interessante. Non propriamente al top della categoria per quanto riguarda la qualità d'immagine, questo monitor riesce a dare il meglio di sé a una risoluzione di 1024x768

100Hz, risultando così adattissimo per i videogiocatori in cerca di enormi dimensioni d'immagine. Pur essendo in grado di reggere una risoluzione massima pari a 1600 x 1200 (in modalità non interlacciata) e di 1280 x 1024 a 85Hz, non risulta particolarmente consigliato per un utilizzo grafico o CAD. Da non sottovalutare il fatto che la confezione comprenda anche i driver software per PC, in modo da poter regolare senza difficoltà il monitor per quanto riguarda le importantissime frequenze di refresh.

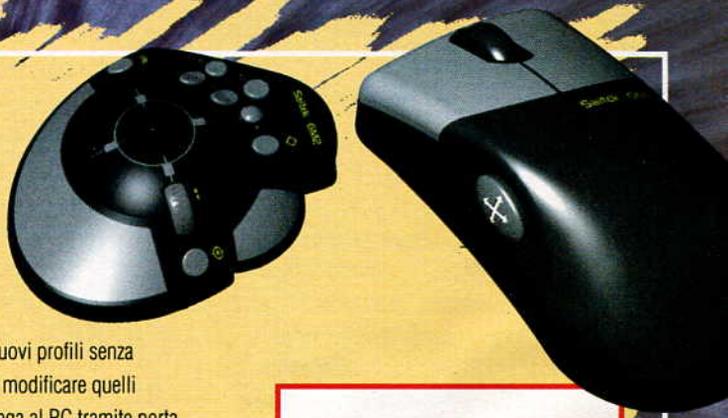


**Prezzo indicativo:** 949.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Aashima Italia S.r.l.  
**Tel:** 051-66.35.947

**SAITEK****GM2 ACTION PAD  
& MOUSE**

Studiato appositamente per i giochi di tipo sparattutto con visuale in prima persona, la nuova periferica di gioco della Saitek è composta da un mouse tre pulsanti, dotato sia di una rotella di 'scroll' che di un originale selettore "hat" a 4 posizioni attivabile con il pollice destro, completata da un un Pad per la mano sinistra, cioè un dispositivo costituito da una sezione di sfera con 6 pulsanti programmabili, un rotella per lo 'strafe' con centraggio a molla, un pulsante 'shift' e un

selettore "hat" a 4 posizioni, per un totale di 15 funzioni programmabili tramite l'accluso software di configurazione che contiene già i profili per i giochi più popolari. La semplice e intuitiva interfaccia grafica permette la realizzazione di nuovi profili senza perdere tempo, come pure di modificare quelli esistenti. La periferica si collega al PC tramite porta USB, mentre una porta PS/2 presente sull'Action Pad permette di usare anche un mouse diverso da quello fornito.



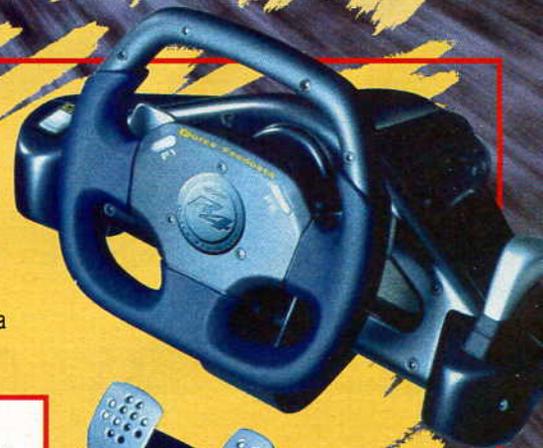
**Prezzo indicativo:** 109.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** 3D Planet S.r.l.  
**Tel:** 02-48.86.711

**SAITEK****R4 FORCE FEEDBACK  
WHEEL**

Arrivata sul mercato italiano nel Natale '98, dopo oltre un anno la periferica della Saitek continua a essere il miglior sistema di guida con effetto force feedback attualmente disponibile sul mercato.

Costituito da un volante a tre razze estremamente ergonomico, è regolabile in altezza con un cambio a leva sul lato destro, due pulsanti più due leve sul volante, freno e acceleratore con durezza delle molle regolabili e sistema di ancoraggio centrale a singola

leva. Utilizza per gli effetti force feedback il collaudato sistema della Microsoft, che richiede solo una porta giochi MIDI compatibile per poter funzionare. Inclusi nella scatola, oltre ai cavi e all'alimentatore, un CD-ROM "Limited edition" con il software di gestione, i driver e ben otto giochi di guida in versione demo per poter provare subito l'ebbrezza della velocità.



**Prezzo indicativo:** 359.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** 3D Planet S.r.l.  
**Tel:** 02-48.86.711



**PANASONIC****MONITOR  
PANASYNC/PRO PL70I**

Realizzato pensando agli utilizzatori più esigenti, questo nuovo monitor per PC della Panasonic da 17 pollici è equipaggiato con un tubo catodico accorciato, (tecnologia ZenTan) che permette una profondità inferiore a quella di un monitor da 15 pollici tradizionale.

Lo schermo è di tipo piatto, trattato con un rivestimento antiriflesso per migliorare la visione delle alte risoluzioni, con un dot pitch di 0,25 mm

(0,21mm orizzontale) e regge una risoluzione massima di 1.600 x 1.200 a 75Hz, con una banda passante di 202,5 MHz, ottenibile tramite la connessione professionale RGB a connettori BNC. Il monitor dispone di un sistema di controllo digitale con visualizzazione OSD e la possibilità di richiamare 16 regolazioni impostate dall'utente. La confezione comprende i driver software per PC, cavo rete e cavo video con connettore SVGA a vaschetta a 15 poli D-sub.



**Prezzo indicativo:** 1.100.00 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Panasonic Italia S.p.A.  
**Tel:** 02-67.07.25.56

**GUILLEMOT****MAXI SOUND  
FORTISSIMO**

La nuovissima scheda audio PCI a quattro canali della Guillemot è equipaggiata con il versatile DSP della Yamaha YMF744B che permette fino a 128 voci in polifonia (64 via hardware) e dispone di un banco Wavetable Yamaha da 2 MB, per un totale di 676 strumenti e 21 drum kit.

La scheda è fornita di 4 ingressi (microfono, linea, porta joystick/MIDI, connettore CD audio interno) e 2 uscite stereo indipendenti

per connettere 4 altoparlanti. La scheda audio è anche perfettamente compatibile con le nuove tecnologie di suono spaziale, come DirectSound, EAX, A3D e Sensaura Interactive Positioning implementate nei più recenti videogiochi. Il software incluso comprende, oltre ai driver per Windows, Sound Foundry Acid DJ, per mixare musica techno, Acid jazz ecc, Media Station, un'interfaccia grafica con funzioni di mixer, registratore wave, player MIDI e CD-Audio e Yamaha XG Studio, un arranger/player MIDI con jukebox integrato.



**Prezzo indicativo:** 119.000 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Ubi Soft S.p.A.  
**Tel:** 02-83.31.21

**GUILLEMOT****MAXI FLAT  
SPEAKERS 2.0**

Studiate appositamente per chi ha problemi di spazio, i nuovi altoparlanti ultrapiatti basati su tecnologia Slab Bi-Planar garantiscono un'elevata qualità audio anche in soli 12mm di spessore, con una banda passante da 150Hz a 20KHz e una potenza di 2x6 Watt RMS ottenuti tramite un amplificatore esterno molto compatto con controllo di volume e controlli di tono (bassi e alti) indipendenti. Gli speaker sono forniti di un cavo lungo 180cm

terminato con jack stereo da 3,5 mm o spinotti RCA, in modo da poterli collegare sia alle schede audio dei PC, sia a unità di tipo audio/video. Ogni altoparlante può poi essere appeso alla parete, smontando i supporti da tavolo di cui è fornito, conferendogli una versatilità unica nel suo genere. Veramente comodissimi.



**Prezzo indicativo:** 49.900 Lire  
Iva Compresa  
**Distributore:** Ubi Soft S.p.A.  
**Tel:** 02-83.31.21

# K Internet

## Net games

A cura di  
Riccardo 'Bonifacio VIII' Melillo

### DOVE TROVARE LA DEMO

Per quanti siano in possesso solo della versione cartacea di K, non sarà possibile installare la demo finale di QUAKE III: ARENA con un semplice click del mouse... Comunque, niente paura: potrete sempre trovarla nel sito ufficiale della ID software (<http://www.quake3arena.com/demo/index.html>).

# QUAKE III: ARENA DEMO

## SPECIALE ON-LINE

Finalmente ci siamo!!! Quake III: Arena è in dirittura d'arrivo (correte a leggervi la recensione a pag. 56), e la demo finale (scordatevi quindi i vari Qtest) è stato rilasciato e prontamente inserito sul K Disk!!! Pertanto, ci sembrava doveroso dedicare entrambe le pagine legate al mondo Internet a questo evento del tutto speciale. Ecco qui di seguito spiegato come poter giocare senza problemi su Internet con questo capolavoro del gioco multiplayer.

#### PREMESSE

Per prima cosa nella demo è presente la modalità single player che sarà presente anche nel gioco finale; vi consiglio dunque di familiarizzarvi un po' con i Bot, i vostri avversari artificiali, in modo da acquisire una buona capacità di gioco. Tale modalità è strutturata come una sorta di torneo a quattro livelli: il primo è un duello contro Major (uno dei Bot), il secondo e il terzo sono dei Deathmatch, mentre il terzo è un altro duello, questa volta con Sarge.

Ovviamente, potrete scegliere il livello di difficoltà: ce ne sono ben cinque e sono ottimamente bilanciati; dal più facile "I CAN WIN", in cui anche chi non è esperto riuscirà a destreggiarsi, per passare a "BRING IT ON" e a "HURT ME PLENTY" (splendida citazione di Doom...) e concludere con "HARDCORE" e "NIGHTMARE!", che riusciranno senza dubbio a impegnare anche i più esperti, ve lo posso assicurare!!!

#### MA QUANDO SI GIOCA?

E per giocare in rete, come fare? Entriamo subito nel dettaglio: lanciate il gioco; vi apparirà una schermata di questo tipo:



Cliccate su Multiplayer e attendete... Dovrebbe ora visualizzarsi una schermata simile a questa accanto:



Posso capire che una dimensione di 46 Megabyte non siano certo una bazzecola, ma vi posso assicurare che ne

vale veramente la pena. In ogni caso, potete sempre decidere di investire 9.900 lire nell'acquisto della rivista completa di CD-ROM: invece che dare questi soldi alla Telecom (in ogni caso dovrete pagare la bolletta telefonica, no?), dandoli all'edicolante potrete portarvi a casa un CD che oltre a Quake 3 è pieno zeppo di altre tavolose demo!

Major entered the game

La grafica è semplicemente favolosa...



Hai fatto male a metterti sulla mia strada!!!



## IL SERVER DI K!!!

Anche il nostro server **K-zone.energy.it** verrà presto aggiornato, permettendovi di giocare senza dover patire le connessioni d'oltreoceano, solitamente abbastanza proibitive per noi giocatori del vecchio continente. Il procedimento per connettersi è sempre il medesimo: lanciate il gioco, poi scegliete multiplayer e "Specify Server", inserite "K-energy.it" e il gioco è fatto...

Potete scegliere ora tra varie opzioni: **SERVERS**: potete scegliere tra i vari server disponibili (internet, locale, mplayer...); **GAME TYPE**: divide gli indirizzi per modalità di gioco (deathmatch, ctf ecc.); **SORT BY**: l'ordine in cui il programma elenca i server: vi consiglio di tenerlo ordinato per "PING TIME", cioè secondo la famigerata perdita in millisecondi... che

più è bassa, meglio è!

**SHOW FULL**: consente di visualizzare anche i server già pieni;

**SHOW EMPTY**: consente di visualizzare anche i server vuoti.

Bene, ora scegliete dove giocare (non mi stancherò mai di dirlo: cercate sempre dei server che vi "vedono" con ping non superiori ai 250 / 300) e cliccate su "FIGHT". Avrete anche modo di collegarvi ad un server particolare (tipo quello di Kappa - vedi box), nonché di aggiornare la lista disponibile. Potrà capitarvi che, una volta scelto il gioco e cliccato su "FIGHT", verrete brutalmente rispediti alla

schermata principale: non preoccupatevi, poiché ciò è causato dal fatto che il programma "vede" anche i giochi creati con la versione test del demo, nonostante non sia compatibile con la versione in vostro possesso. Non dovete far altro che cambiare gioco, scegliendo possibilmente quelli che indicano specificatamente la versione del gioco accanto al nome... Avvertenze: prima di tutto, assicuratevi di aver settato correttamente la velocità del vostro modem dal menu delle opzioni/multiplayer, in modo da garantirvi una velocità di trasferimento dati ottimale. Non posso ora che

augurarvi buon divertimento, e soprattutto buon massacro!!!



## MA CHE DIAVOLO SONO QUESTI BOT...

Altri non sono che i vostri simpatici e amichevoli compagni di gioco. Nello specifico, sono degli avversari artificiali controllati dal vostro computer; i primi furono gli Omicron

e i Frogbot per Quake, poi vennero gli Eraser e i Gladiator (solo per citarne alcuni) per Quake II; questi venivano aggiunti come dei mod, ovvero sia delle varianti del gioco in vendita sugli scaffali, scaricabili via Internet, e costituivano un must per il "Quaker professionista".

Quello che è importante è che simulano uno scontro in Multiplayer come fossero degli allenatori virtuali; ogni singolo bot ha infatti delle caratteristiche che gli dovrebbero permettere di ricalcare lo stile di gioco e i limiti di un giocatore umano.

Gli sviluppatori della ID software, essendo partiti da un'idea di base di un gioco prevalentemente in rete, hanno deciso di inserirli nel gioco stesso, permettendo a tutti di usufruirne; come nel gioco finale, così anche in questo demo avrete a disposizione dei bot differenti, con caratteristiche, nome, skin e abilità proprie. Eccone un piccolo esempio... E mi raccomando, non fatevi massacrare troppo...



## SARGE

Height: 6'1"  
Weight: 175 lbs  
Genotype: Human  
Gender: Male

**PROFILE:**  
Original and feared by a lifetime of combat, Sarge proudly claims to be a master of modern warfare. He's all the warriors legends you can think of rolled into one and it's all the arrogance to prove it. Perfectly poorly and he'll make you drop and gasp for twenty.

# R O S S O   S A N G U E

Per difendersi dal nemico non bisogna mai voltarsi. Sguardo e fermezza rivolti sempre avanti, concentrati sul bersaglio, avanzando senza pietà.

# HD HIDDEN & DANGEROUS

**FIGHT FOR  
FREEDOM**

# G R I G I O   P I O M B O

Ma quando tutto tace, la morte arriva da dietro, silenziosa, avvolgente, impietosa. Colpisce laddove nessuno avrebbe mai pensato. La guerra non riposa mai.



# Windows K 98

## Ottimizza il tuo PC

di Fabio Dellerba

**Dietro richiesta di molti lettori, questo mese ci occuperemo nuovamente di come migliorare la connessione a Internet, che come molti di voi già sanno è spesso fonte di problemi.**

Le due tecnologie (K56 Flex e X2) che sono state messe a punto circa due anni fa e che permettono di oltrepassare il limite fisico di ricezione delle comuni linee analogiche, ora sono state standardizzate in una sigla che probabilmente alcuni di voi hanno già sentito nominare: V.90. Per mezzo di tale soluzione tecnologica (grazie all'impiego di linee digitali tra il vostro provider e il resto di Internet) è possibile ricevere dati alla velocità di massimo 56.000 bps (equivalenti a circa 5 Kb al



## Alla scoperta dei segreti di Windows 98

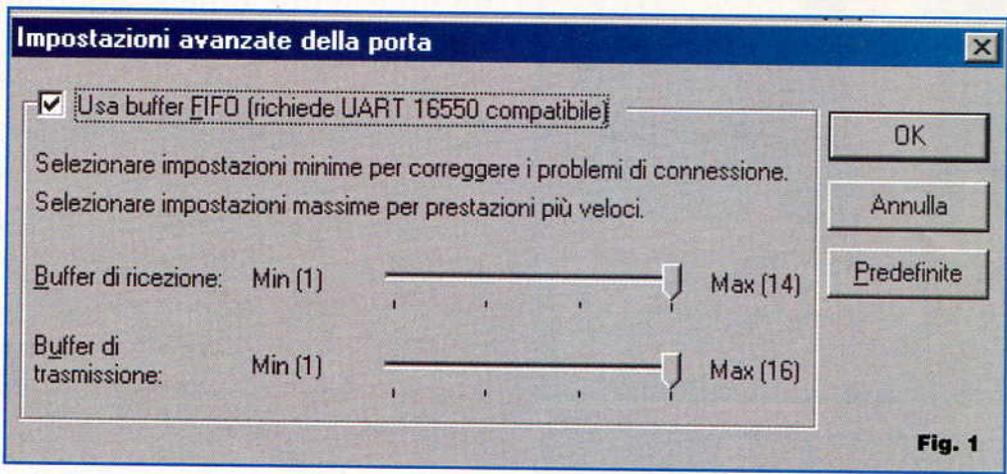


Fig. 1

secondo), rimanendo invece a 33.600 bps per quanto riguarda l'invio dei dati stessi. Questa tecnologia, pur permettendo solitamente un'ottima velocità, non riesce a impedire talvolta che la connessione diventi lenta, intasata o perfino bloccata.

Le ragioni possibili sono diverse e sono legate nella maggior parte dei casi al sovraccarico dei provider che forniscono l'accesso alla rete. Altre cause possono ricercarsi nell'aggiornamento dei driver del modem, nella qualità della propria linea telefonica, nei disturbi a cui viene sottoposta la linea analogica e in alcuni altri parametri che vanno considerati nella fase di setup del modem in nostro possesso.

Esaminiamo ora proprio quest'ultima parte... Solitamente, dopo aver installato il modem utilizzando il disco dei driver fornito dal produttore, non tutti i parametri di trasmissione saranno ben tarati, per cui controllate che siano settati correttamente (Fig. 1).

Un altro aspetto molto importante da tenere presente è la porta COM alla quale il modem è connesso (che esso sia interno o esterno non fa differenza).

Per accedervi andate in Start, Impostazioni, Pannello di Controllo, Sistema. Poi Gestione periferiche, Porte e scegliete quella a cui è collegato il modem. Fate doppio click (generalmente) su Com2 e selezionate 'Impostazioni della porta' come nella Figura 3.

La velocità di tale porta dovrebbe essere sempre pari o superiore alla velocità massima raggiungibile dal modem, onde evitare colli di bottiglia nella ricezione dei dati.

Generalmente la velocità 115.200 bps è la più adeguata per qualsiasi modem seriale. Fate bene attenzione che il controllo di flusso sia impostato su "Hardware", indubbiamente più veloce della modalità software Xon/Xoff.

Fatto questo il vostro modem dovrebbe essere configurato per fornire prestazioni ottimali.

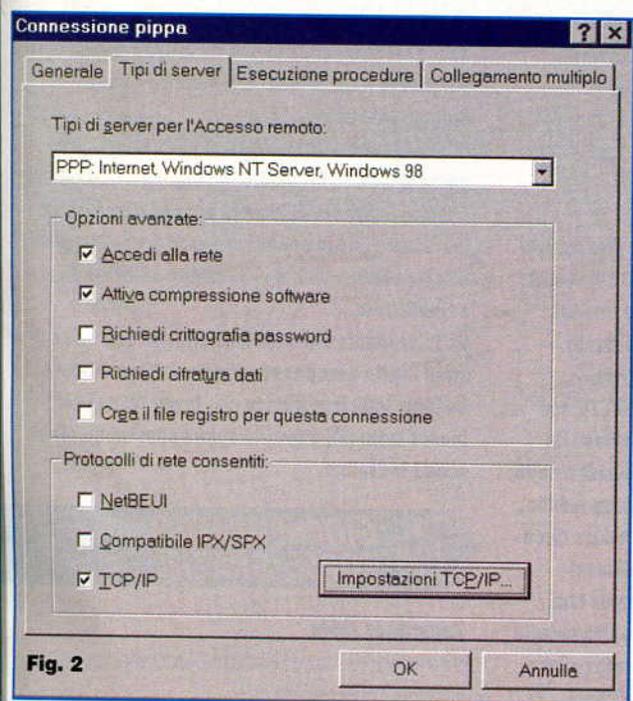


Fig. 2

Il buffer di ricezione deve essere sempre attivo e la dimensione in ricezione e trasmissione deve essere massima. Per accedervi andate in Start, Impostazioni, Pannello di Controllo, Modem. Poi cliccate sul pulsante Proprietà e selezionate la cartella Connessione, Impostazioni della Porta.

Per velocizzare al massimo la procedura di connessione potete poi cliccare Risorse del computer e Accesso remoto, e poi selezionare il vostro provider col pulsante destro del mouse e scegliere Proprietà. Selezionate Tipi di server e regolate il tutto come nella Figura 2.

Ricordate che potete anche cercare di disabilitare la voce 'Accedi alla rete', ma ricordate che alcuni provider (Iol, per esempio) la richiedono obbligatoriamente.

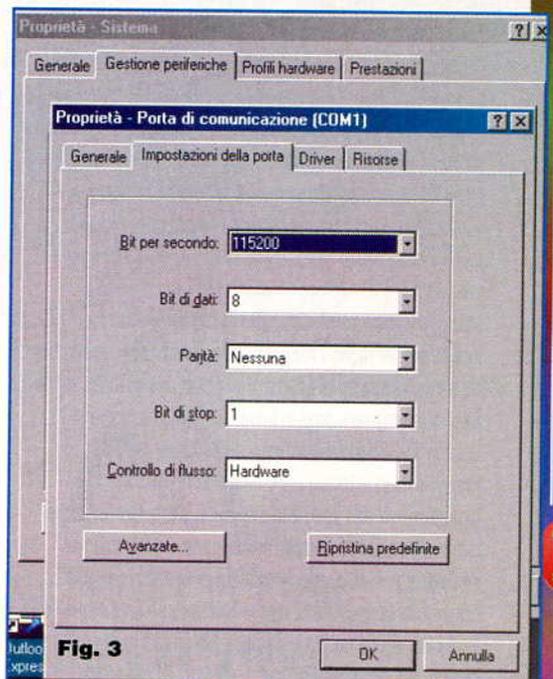


Fig. 3



# K box

La posta  
di Silvia

**SCHEDE VIDEO  
E GIOCO IN LINEA**

**Ciao a tutta la redazione di K!**

È la prima volta che provo a scrivere al K-Box e spero naturalmente di venire pubblicato, anche se non penso di avere molte speranze! Volevo farvi una domanda e rispondere all'"appello" lanciato da Roy nell'editoriale del numero di Novembre, e cioè il gioco on-line in Italia. Ma andiamo con ordine. Vorrei chiedere a Fabio Dellerba una piccola precisazione riguardo al suo articolo sulle schede video 3D: avendo un Pentium 3 e acquistando una Voodoo3 3500 TV, cosa perderei rispetto alla G400 MAX? Oltre a velocità anche qualità dell'immagine? Se sì, in modo sostanzioso? Ho letto infatti che converrebbe la G400 per i Pentium 3, ma mi interessa molto l'opzione TV che non c'è nelle schede Matrox, quindi vorrei prima capire bene cosa perderei in fatto di accelerazione 3D. Ma ora passiamo al fulcro della lettera, cioè al gioco in Internet in Italia. Io ho provato diversi giochi on-line e posso dire che quello che mi ha impressionato di più per quanto riguarda il ping è sicuramente Jedi Knight con la sua espansione Mysteries of the Sith, perchè rispetto a tutti gli altri che ho provato (Quake, Quake 2, Hexen 2 e Unreal) ha un notevole vantaggio: il ping viene applicato solo agli avversari e non al proprio personaggio, e questa non è decisamente una cosa da poco, perchè se i comandi vengono eseguiti dopo aver premuto il tasto, anche in caso di ping bassi si viene penalizzati tantissimo. Ne deduco che per il multiplayer il motore della Lucas è nettamente superiore agli altri, ed è senza dubbio il migliore. Io gioco sempre sul server Microsoft (www.zone.com) e ho avuto la fortuna di incontrare dei ragazzi italiani (e ce ne sono ben pochi) che mi hanno proposto di entrare in un clan di Mysteries of the Sith. Attualmente siamo in nove e la nostra squadra si chiama The Shadow Academy, all'indirizzo <http://Seswenna.tripod.com>. Ci troviamo in Zone generalmente due volte alla settimana più la Domenica, e diamo vita a partite sempre entusiasmanti!! Riusciamo sempre a giocare a velocità più che accettabili per quanto riguarda la connessione, e presto sfideremo anche qualche altro clan in una partita a squadre. Saremmo molto felici se qualcuno/a decidesse di unirsi a noi; in tal caso, dal

Ragazzi, ben trovati! Come avrete potuto notare, K sta seguendo un nuovo corso, cercando di raggiungere un'utenza più ampia: sapete quindi che, se ci trovate più didascalici del solito, è perché una nuova fascia di pubblico si è aggiunta alle schiere dei vecchi lettori. Il nostro intento è quello di spiegare anche a chi non mastica troppo di computer, game on line, internet, intranet, infonet e casonet, in che mondo si trova. Questo però senza 'annoiare' i lettori più scafati, a cui comunque una ripassata dei fondamentali non farebbe male... Questo mese il K Box ospita un 'esule politico', un ragazzo che ha chiesto aiuto al Cyber Master in maniera tanto pittoresca che non potevo non citarlo. Ho quindi deciso di pubblicare nel mio spazio il suo sonetto. Sapete com'è, sono un'incredibile romantica; vecchio stampo, direi. Mi piacciono ancora le poesie, i fiori (le rose sono sempre il massimo della classe), i tramonti e le albe... Beh, non è il caso di andare oltre: spero che il grande fratello Y2K vi abbia portato molte buone cose e che ve le possiate godere davvero. Sempre che l'Apocalisse non vi abbia spazzato tutti a Capodanno, nel qual caso non potreste neanche leggere queste mie righe...

Silvia

momento che il sito non è ancora ultimato e la registrazione on-line non è disponibile per adesso, bisognerebbe mandare una e-mail al Leader del clan (nome da battaglia Lord Cervex) a [coruscant@hotmail.com](mailto:coruscant@hotmail.com) oppure a me a [d.bordiga@tiscalinet.it](mailto:d.bordiga@tiscalinet.it) (attenti al punto), possibilmente avendo un pochino di esperienza nel gioco (attenzione, Mysteries of the Sith non Jedi Knight), ma comunque giocando on-line si migliora in fretta! Spero di non essere stato troppo prolisso e saluto tutta la redazione di K! Bordo

**Caro** bordo, la differenza tra le due schede 3D (G400 Max e 3DFX 3500 TV) risiede nel differente utilizzo del bus AGP, oltre che nel differente tipo di processore grafico utilizzato. Mentre la scheda Matrox è già predisposta addirittura per l'AGP 4X, la Voodoo3 3500 TV non utilizza alcuno dei vantaggi velocistici offerti da questa connessione (infatti ne esistono anche delle versioni utilizzanti l'interfaccia PCI). Senza dubbio, acquistando la 3Dfx si vengono a risparmiare circa 200.000 lire rispetto alla Matrox G400 Marvel (Marvel, non Max), che è il modello Matrox che, analogamente a 3Dfx 3500, permette uscita/entrata TV. D'altra parte, la Matrox ha una visualizzazione molto più raffinata, potendo contare su una

qualitativamente superiore riproduzione dei colori. Comunque, i giochi che utilizzano la profondità di colore a 32-bit sono ancora pochi (es. Unreal, Drakan, Quake III Arena), anche se saranno sempre di più... Comunque, i programmatori si stanno dando da fare per ottimizzare l'utilizzo di così tanti colori senza sacrificare in maniera eccessiva le prestazioni.

Infatti le prestazioni calano di circa il 30% passando da 16 bit (655.536 colori) a 32 bit (più di 4 miliardi di colori). Ricorda poi che solo Matrox consente l'Environmental Mapped Bump Mapping, effetto che fornisce un impressionante effetto 3D delle texture.

Se ti interessa una soluzione per l'editing video di buon livello a un prezzo relativamente contenuto, la Voodoo 3500 è la scheda che fa per te; se vuoi invece tutto (TV e qualità colore superiore), allora scegli la Marvel.

**GIOCHI GRATIS?  
FORSE, GRAZIE!**

**Appetitoso Silvia,**

chi ti scrive è un umile ragazzo di 24 anni appassionato di computer, ma soprattutto di K.

Ho deciso di scrivervi per la prima volta perché volevo festeggiare il nostro anniversario. Infatti, il 9 Novembre di due anni fa comprai la vostra stupenda rivista per la prima volta. Quel Natale mi sarebbe arrivato un Pentium nuovo di zecca, e decisi di comprare una rivista specializzata per tenermi aggiornato sui migliori giochi in uscita. Le riviste fra cui scegliere erano molte, ma una fra tutte attirò la mia attenzione... indovinate quale? Da quel giorno ho aspettato con eccitazione l'uscita del numero successivo e così succede ogni mese, sempre come fosse la prima volta. E sono orgoglioso di dirti che non vi ho mai tradito, nemmeno una volta!

Siete davvero eccezionali, non lo dico per lusingarvi, ma perché lo penso veramente e lo devono pensare in molti visto che ogni mese è una battaglia per trovare la vostra rivista. Il mese scorso ho dovuto girare ben sei edicole prima di trovarvi, andate via come il pane, ma che dico... come una dolce frittella!!

Non voglio annoiarvi oltre con il mio monologo, però prima di lasciarvi voglio chiedere il tuo aiuto: si tratta dello strepitoso SHADOW MAN, purtroppo sono bloccato nel tempio del fuoco, ho attivato i due interruttori per far abbassare la piramide al centro della stanza, ma non riesco più ad andare avanti, cosa devo fare? Ho bisogno di qualche oggetto o sono solo io a essere un incapace? (PS Ho già un pezzo dell'eclipseur). Ti prego, dammi una delle tue soavi mani, dolce fata, non so più cosa fare e sono due settimane che giro a vuoto!

Ancora una cosa: hai notato che stanno uscendo un sacco di riviste che danno in regalo giochi completi come IL QUINTO ELEMENTO, DIABLO 2, MITH 2? Tu cosa ne pensi, credi che sia un bene per il mondo dei videogames?

Un bacione, tuo Lupo Solitario

P.S. Continuate così!

P.P.S. Ma quando esce Daikatana?

**Cara** Volpe Appassita, mi fa piacere che tu non ti sia perso neanche un numero di K. Suppongo quindi che tu abbia sempre letto la rubrica della posta, da grande appassionato che sei. Orbene, rispondi tu a una domanda: cosa c'era scritto nel sommario della posta sul numero di Novembre? Ti risparmio la fatica di cercare il numero, te lo dico io: c'era scritto che le richieste d'aiuto per gli adventure (risoluzione d'enigmi e affini) vanno indirizzate al Dott. Kernal, mentre le richieste di cheats particolari andavano indirizzate al Cybermaster. Se effettivamente non ti perdi un numero di K, mi sembra strano come ti sia potuta sfuggire una precisazione del genere, scritta bella grossa e a caratteri rossi. Comunque, riesco lo stesso a trovare il pretesto per risponderti: i giochi in regalo sono un bene o un male nella misura in cui ci fai l'abitudine. Se cominciano a proporti dei giochi gratis e tu prendi il vizio, comincerai a ritardare sempre più i tuoi acquisti; finché arriverà un bel momento in cui nessuno comprerà più giochi perché se li aspetta gratis sui giornali. L'importante è non entrare in questo circolo vizioso... Per quanto riguarda Daikatana (che in

antico linguaggio afro/cubano/napoletano significa 'Il Più Rimandato della Storia'), a meno di impedimenti dell'ultim'ora dovresti trovarlo su queste pagine. Ma con Daikatana, non si sa mai...

## IL GRANDE PIANO

**Cara Silvia,**

questa è la prima volta che scrivo al tuo K-box; sono un ragazzo 17enne appassionato di computer e, manco a dirlo, di videogames. Colgo l'occasione per complimentarmi per la vostra rivista, che è molto valida e puntuale nelle recensioni dei giochi. Ciancio alle bande, voglio ora raccontarti di un fatto imbarazzante che mi è capitato. Nella ricerca di qualche gioco vecchio e magari mai provato, mi sono imbattuto in un CD pieno di giochi sorpassati ma comunque interessanti. Avendo già giocato ad Alone in the Dark e avendolo ritenuto un gioco carino e coinvolgente anche se a tratti palloso, ho pensato bene di scaricare il secondo episodio di questo gioco targato Infogrames. Lo so che si tratta di un gioco ormai vecchio e con una grafica da mettersi le mani nei capelli, ma quello che segue ha dell'incredibile sotto un aspetto logico (spero che trova la soluzione all'enigma).

Inizio il gioco normalmente, stendendo lo zombie che avevo precedentemente stordito con l'esplosione e raccolgo il mitra, il caricatore e la borraccia. Cammino verso gli altri due zombie che mi si fanno avanti e ammazzo anche questi, e qui arriva il bello. Ora devo spingere la statua a forma d'ancora che ostruisce il passaggio del labirinto di siepi: tutto bene mi dirai, invece no! Quella stramaledetta statua non vuole saperne di spostarsi, l'ho spinta da tutte le parti possibili ma non accenna a smuoversi. Ho provato a reinstallare il gioco ma senza successo, ho prestato il CD a un mio amico e a lui funziona come dovrebbe, la statua si sposta. Ora non so più cosa fare, non può essere che si sia danneggiato il CD perché al mio amico gli funziona la spinta della statua, non può essere nemmeno il fatto che sbagli io a spingere, perché seleziono dall'inventario la voce "spingi" e premo poi la barra spaziatrice per agire, come di consueto. Questo a mio avviso è un vero enigma; o forse è solo una stupidaggine risolvibile facilmente, ma per me al momento lo reputo essere un vero mistero informatico. Spero in una tua risposta perché credo che sia una curiosità che a te e a molti lettori di K interessa, e io voglio andare avanti nel gioco!

Baci e saluti!!

"Little Pedro-RGG" - Torri di Quartesolo (VI)

**PEEDRO!** Sono veramente felice che qualcuno si appassioni ancora a questo tipo di giochi; senza contare che Alone in the Dark è proprio uno dei padrini del genere action/adventure. Per quanto riguarda il tuo problema, intravedo una motivazione: il caro, vecchio, buon, semplice BUG. Dirai tu: "Ma come è possibile? Se c'è un bug, perché il mio amico non ne risente?". E'

presto detto: oggi lavoriamo su piattaforme assemblate (leggi: computer) che hanno combinazioni infinite. Pensa solo alle variabili: motherboard, schede 2D, schede 3D, schede 4D, RAM, ROM, RUM... La combinazione di tutti questi elementi, benché standardizzata dalle Direct X (lo so, la sto facendo facile...), crea infiniti sistemi, tutti diversi tra loro. Se possiamo dare per quasi certa la compatibilità degli ultimi giochi con questi infiniti sistemi, comunque non possiamo pretendere che i giochi così vecchi siano stati testati. Purtroppo. Una soluzione per la tua statua comunque c'è: recati in una notte di plenilunio (o di pediluvio, è uguale) a un crocevia maschio, cioè a T. Sacrifica due sarcopedonti e un ratto muschiato al govi (divinità) di quel crocevia. Poi cerca la Scimmia di Giada e il Vello dorato del Montone sacro: a quel punto, il Grande Piano comincerà a prendere forma...

## C'E' ANCORA CHI HA UN 486

**Carissima Silvia,**

sono un appassionato lettore della vostra rivista dal luglio 1995 e ho apprezzato molto i vostri cambiamenti in meglio. Ti scrivo supplicante sperando che tu possa aiutarmi. Possiedo un vecchio 486 dal lontano '93, con scheda audio Sound Blaster compatibile e lettore CD-ROM aggiunti in seguito, e da poco tempo ho acquistato un PIII 500 Mhz con masterizzatore. La mia intenzione è quella di registrare su CD alcuni vecchi giochi, su più dischetti, per il 486 affinché non occupino troppo spazio sul suo piccolo hard disk, obbligandomi a cancellarne qualcuno nel caso voglia giocare con un altro. Però molti di essi, quando salvo la mia posizione, la registrano automaticamente nella directory del gioco. Volevo quindi chiederti se non fosse possibile modificare qualche impostazione dei giochi affinché registrino i salvataggi, per esempio, in un dischetto inserito nel drive "a".

Ringraziandoti in anticipo nel caso riesca ad aiutarmi, ti mando un bacione.

Michele '79 - Muggia (Trieste)

**Vetusto** Michele, non pensavo che ci fossero ancora 486 in circolazione, a parte quello di un nostro ex collaboratore (Dani! Dove sei?). Il tuo problema è piuttosto anomalo, posto che sia un problema; ce n'è di cose peggiori al mondo... Che so: il telefono occupato, accordare un pianoforte, la pasta scotta... Non riesco a vedere il tuo dilemma: anche se registri i giochi su CD, dovrai installarli su disco fisso, no? E quando ben ti si è creata la directory, i giochi vanno a posizionarsi lì. Ma forse tu parli di giochi che non si installano e girano direttamente da CD... Beh, anche in quel caso, dovrebbe crearsi una directory Temp, penso. E poi, suavia, quei file ti occuperanno pochi kappi!...

## IL 2D NON È MORTO

**Cara Silvia,**

ti scrivo sostanzialmente a titolo informativo: sono infatti un grande appassionato, direi anzi innamorato delle avventure a scorrimento orizzontale di Eric Chahi, Another World, Flashback e il recente Heart of Darkness, giochi un tempo in grado di scatenare gli animi del popolo videoludico, ma che oggi sembrano ormai aver esalato l'ultimo respiro. Ne è la testimonianza il semi flop di HoD (Heart of Darkness), che nonostante fosse un gioco divertente, appassionante, intrigante ed enormemente giocabile, ha avuto la colpa di uscire con quasi cinque anni di ritardo e di presentarsi con una veste grafica, seppur bella e coloratissima, realizzata con un vetusto 2D, tant'è che voi stessi lo definiste per così dire "un gioco dal sapore antico", giudizio che probabilmente condivisero la maggior parte dei videogiocatori, visto che dopo neanche un anno dalla sua uscita non si trovava HoD in nessun negozio. Ma mi domando io, avere una veste 2D è una colpa così grave? Dal mio punto di vista no, anzi, conferisce una maggiore giocabilità, combinata con una grande immediatezza ed essenzialità, senza implicare necessariamente semplicità; inoltre, la grafica 2D rende i videogiocchi molto simili a un cartone animato, mentre la 3D che cerca di riprodurre la realtà ne è ancora molto lontana (sebbene da quanto visto finora la PSX2 promette mooolto bene). Tirando le somme, a me pare che oggi sia forse più importante gustarsi qualche effetto luce in più con la 3Dfx che divertirsi realmente giocando. Con questo non voglio dire che i giochi 3D siano privi di giocabilità, ma in rapporto ai 2D la percentuale è molto bassa e questo forse perché molte case produttrici preferiscono avere un certo numero di vendite sicure con una grafica da urlo, che arrischiarsi a sacrificarla un po' a favore del gioco in sé, e purtroppo sono molti i videogiocatori, soprattutto quelli dell'ultima generazione, cresciuti a pane e psx, che si fanno ammaliare dai più disparati effetti grafici, senza curarsi quasi di quello che stanno giocando, che potrebbe anche chiamarsi "Mr Patacca & the bidon quest"... Spero ora che possano perdonarmi tutti coloro che fanno della 3Dfx una ragione di vita, ma questo non è altro che lo sfogo di un videogiocatore in via d'estinzione, che non ha saputo adattarsi alla grafica a poligoni e che, sposandosi colla bidimensionalità, ora ne sta pagando le conseguenze, ma senza pentirsene e continuando a considerare HoD la miglior avventura di sempre, Indy 4 il miglior punta e clicca, Supersidekicks Soccer 2 il miglior soccer game, Ultima 7 e Baldur's Gate i migliori rpg....

CMP

P.S. Cara Silvia, a titolo personale, non avresti notizie riguardanti nuove ed eventuali produzioni by Eric Chahi?

**Caro CMP,** mi sembra che tu abbia le idee un po' confuse... Vediamo di fare il punto: il flop di Heart of Darkness NON È indice di nulla, se non di alcune sue colpe intrinseche che non è bene discutere in questa sede. Il fatto che non si sia più trovato nei negozi, potrebbe anche voler dire che è stato

tutt'altro che un flop! Comunque, nessuno colpevolizza il 2D; non mi sembra di aver visto cartelloni che bandiscano la vendita di tali giochi. Se poi vogliamo andare a guardare la produzione, allora se ne può discutere: che i giochi 3D predominino (sia nell'azione che nella strategia), è fuori discussione. Che questo succeda perché le case produttrici DI PROPOSITO lascino i loro giochi privi di giocabilità, mi risulta un po' più difficile da credere... Non so perché poi tu dirotti il discorso sulla PSX, campo assai ostico per gli utenti PC negli ultimi tempi. I giocatori PSX sono proprio all'opposto di come dici tu: non avendo le risorse hardware di cui disponiamo noi utenti PC, devono per forza affidarsi a un solido gameplay per potersi divertire (con i giochi che lo permettono, ovviamente, quelli validi veramente). Ironicamente, sono proprio i giocatori PC che rischiano di farsi abbindolare da luci, colori e ombre che celano una carenza di gameplay. Che poi tu preferisca i giochi 2D, è del tutto lecito e nessuno ti impedisce di giocare: i gusti son gusti... Sappiamo che Eric Chahi è al lavoro, ma su cosa esattamente, è ancora segreto.

## DIERMOT'S SONET

**Oh Cyber master eccelso e potente**

Se non sei tutto muscoli e niente cervello

Usa la forza in te immanente

E fa' ch'in 'Lure of the Tempress' non mi blocchi sul più bello

Vist'ebbi molt'albe e tramonti

Da quando in 'Turnvale' trovai impiglio

E se non vuoi che pazzia or mi sormonti

Fornisci tosto a me fedele il tuo consiglio:

Da 'Grub' il ladro fui inviato

A ritrovar 'Taidgh' il gran mago

Ma dopo che in sua casa fui entrato

Di 'Taidgh' non inveni niuna traccia

Trovai solo il suo 'Apparatus', oggetto strano e vago,

Di cui t'imploro di dirmi che cosa io ne faccia.

Marco Memphis

Via Roma, 27

Arcore (MI)

**Per** una volta mi sono sentita albergatrice e ho deciso di ospitare un ragazzo che chiedeva aiuto al Cyber Master. Il motivo per il quale offro un po' del mio spazio, è che la richiesta avviene tramite un elaborato sonetto stilnovista, almeno così mi suggeriscono i miei ricordi del liceo. D'accordo, c'è qualche licenza d'autore; non tanto nelle rime, quanto nella struttura (se non vado errata, questa doveva essere A-B-A-B, A-B-A-B, C-D-E, C-D-E). Ma l'originalità viene premiata e chiudiamo un occhio. Per le tue risposte, comunque, controlla lo spazio del Cyber Master.

## LA VERITÀ! NON SAPRETE MAI LA VERITÀ!...

**Gent. Ma Silvia,**

mi presento: il mio nome è Domenico e scrivo dalla provincia di Caserta. Vorrei poter dire che tralascio i complimenti per non confondermi con la massa di proseliti adoranti, ma ormai è diventato uno standard anche tralasciare i complimenti. Sappi comunque che sono tutti meritati, sia per il tuo lavoro di 'appoggio psicologico' che per quello svolto dai tuoi colleghi. Ah, intanto scusa se mi sono permesso di darti del tu, ma non conoscendo l'entità della tua persona (età, collocazione all'interno dell'organigramma della rivista...), non ho trovato modo migliore per 'interagire' con te. Il fatto è che sono molto curioso di sapere come si svolgono le cose all'interno di una redazione come la vostra: vedi, dopo tanti anni di letture, mi sono fatto una certa idea di come potrebbe essere strutturata la redazione di un giornale di videogiochi. Immagino che, per la rilevanza che in Italia cominciano ad avere i videogiochi, le vostre risorse siano ad un livello esagerato: in particolare, mi piacerebbe proprio vedere come avvengono i test. Immagino una sala dedicata appositamente ai giochi (non potrebbe che chiamarsi 'sala giochi', no?) con tre/quattro computer super potenti collegati tra di loro in LAN!... E poi centinaia di giochi tutti originali disposti in belle file sugli scaffali, magari in ordine alfabetico per poter trovare subito quello che interessa. Non sto certo dicendo che passate il vostro tempo a giocare, per carità; altrimenti come fareste a fare il più bel giornale di giochi PC attualmente in circolazione? Ho poi avuto modo di leggere la vostra rivista 'cugina', Planet Playstation ed ho notato che vi dividete alcuni collaboratori: Prosperi, Delmonaco, 'Pitone' Seccafieno... Ho quindi pensato che la redazione, essendo di 'natura' mista, comprendesse anche alcune postazioni Playstation, magari collegate in link, magari collegate ai computer per la cattura d'immagini... Aahhh, quante meraviglie tecnologiche avrete a vostra disposizione... Io, con il mio Pentium III che mi faceva sentire Bill Gates, pensando a voi mi sento più un impiegato della posta con la sua calcolatrice a pannelli solari! Ma è meglio che tagli corto, non vorrei annoiarvi: mi puoi dare le specifiche dei vostri sistemi di prova, o comunque qualche accenno sulle vostre attrezzature? Ovviamente se non è tutto troppo segreto... Domenico - CS

**Caro** Domenico, darti le specifiche dei nostri sistemi sarebbe, oltre che noioso, anche piuttosto complicato, visto che si tratta di una complessa rete di PC e Mac tutti assemblati secondo le nostre particolari esigenze. Non c'è esattamente una sala giochi; direi piuttosto che TUTTO sembra un'enorme sala giochi! La cosa più particolare sono i rumori: chiudendo gli occhi, ti sembrerebbe di stare in un manicomio. Sigle di apertura di Windows che si mescolano con il rumore di giochi di guida; jingle della PlayStation che vengono coperti dal rumore di spari (elettronici, ovviamente); un vociare concitato proveniente da ogni stanza... E poi urla, corse ad ostacoli tra i monitor e i fasci di cavi di rete... Ragazzo, NON ARRIVERESTI MAI a dipingerti un quadro della situazione reale. Continua a leggerci!



### GAMES CD



- 3D Ultra Pinball (Edic.) 34.900
- 7th Legion (Edic.) 34.900
- Actua Soccer (Edic.) 24.900
- Age Of Empires 84.900
- Age Of Empires: Rise Of Rome 89.900
- Ages Of Myst 99.900
- Alpha Centauri 99.900
- Apache Havoc 89.900
- Armored Fist 2 (Edic.) 34.900
- Atlantis (Edic.) 39.900
- Baldur's Gate: The Sword Coast 39.900
- Black Dhalia 89.900
- Braveheart 99.900
- Breakneck 89.900
- Brunswick Circuit Bowling 49.900
- Caesar III 79.900
- Campionato '98/'99 49.900
- Castrol Honda Superbike (Edic.) 39.900
- Castrol Honda Superbike 2000 99.900
- Chessmaster 5000 (Edic.) 24.900

### GAMES CD

- Fly! 99.900
- Force 21 99.900
- Formula 1 GP 2 (Edic.) 39.900
- Frogger 69.900
- Future Cop L.A.P.D. 79.900
- Gabriel Knight II (Edic.) 39.900
- Gangsters 69.900
- Gex 3D 69.900
- G-Name 19.900
- GP 500 89.900
- Grand Prix Legends 69.900
- Grand Prix Manager 2 39.900
- Grand Theft Auto: Double Pack 89.900
- Grand Touring 69.900

### GAMES CD



- Pro Pilot '99 99.900
- Puma Street Soccer 69.900
- Railroad Tycoon 2 69.900
- Railroad Tycoon 2: 2nd Century 54.900
- Rainbow Six (Ita) 69.900
- Rainbow Six: Rogue Spear 59.900
- Rama (Edic.) 39.900
- Rayman Gold 49.900
- Reah: Face The Unknown 49.900
- Red Baron (Edic.) 39.900
- Red Jack 69.900
- Return To Krondor 69.900
- Revenant 99.900
- Riding Star 99.900
- Ring 59.900
- Rocky Interactive Horror Show 79.900
- Roland Garros '99 69.900
- Rollercoaster Tycoon 79.900
- Rubik's Games 69.900
- Scudetto 2 (Edic.) 24.900



- Grim Fandango (Ita) 69.900
- Half Life + Livelli Aggiuntivi 99.900
- Heavy Gear II 89.900
- Hidden & Dangerous 89.900
- Homeworld 99.900
- Imperialism II 89.900
- Int. Rally Championship (Edic.) 39.900
- Jack Niclaus 6 94.900
- Jedi K.: Dark Forces 2 (Edic.) 39.900
- King's Quest VII (Edic.) 24.900
- Kingpin 99.900
- Klingon Honor Guard 69.900
- Larry 7 (Edic.) 39.900
- Larry's Casino (Edic.) 24.900
- Lego Racers 99.900
- Lighthouse (Edic.) 24.900
- Live Wire! 59.900
- MDK (Edic.) 24.900
- Mechwarrior 3 89.900



- Settlers III + Livelli Aggiuntivi 89.900
- Shadowman 99.900
- Shogo 59.900
- Sim City Classic (Edic.) 34.900
- Ski Racing 39.900
- Soul Reaver: Legacy Of Kain 2 99.900
- Starcraft (Ita) 39.900
- Starcraft: Brood War 59.900
- Starsiege 89.900
- Ten Pin Alley (Edic.) 34.900
- Tennis Elbow (Edic.) 24.900
- Tomb Raider (Edic.) 19.900
- Tomb Raider II (Edic.) 39.900
- Tomb Raider III 69.900
- Tonic Trouble 99.900
- Torin's Passage (Edic.) 24.900
- Trust, Twist N' Turn 99.900
- Ult. Soccer Man. '98/'99 (Edic.) 39.900
- Unreal Tournament 99.900
- Versailles (Edic.) 34.900
- V-Rally 2 99.900
- Warhammer (Edic.) 24.900
- Wing Comm. Prophecy (Edic.) 29.900
- World League Soccer '98 (Edic.) 39.900
- X-Files - The Game - 79.900



- Midtown Madness 89.900
- Mig Alley 99.900
- Moto Racer 2 69.900
- Moto Racer 39.900
- Myst (Edic.) 39.900
- Nascar Racing 3 99.900
- NBA Live '99 69.900
- Need For Speed 3 H.P. (Edic.) 39.900
- NHL '99 69.900
- Oddworld: Abe's Oddysee 34.900
- Official F1 Racing 99.900
- Outpost 2 (Edic.) 39.900
- PGA Championship Golf 89.900
- Player Manager '98/'99 99.900
- Police Quest Swat 2 (Ita) 69.900
- Police S.W.A.T (Edic.) 24.900
- Populous 3: The Beginning 69.900
- Power Chess 2 69.900
- Powerslide 59.900
- Prince Of Persia 3D 99.900



- Civilization II (Edic.) 39.900
- Civilization II: Test Of Time 99.900
- Civilization: Call To Power 89.900
- Close Combat III 89.900
- Command & C.: Tiberian Sun 99.900
- Commandos: Il Dovere Chiama 59.900
- Cutthroats 99.900
- Dark Colony (Edic.) 39.900
- Dark Proj.: L'Ombrà Del Ladro 69.900
- Descent 3 99.900
- Die Hard Trilogy (Edic.) 34.900
- Discworld Noir 84.900
- Dogz II / Catz II (Edic.) 39.900
- Drakhan 99.900
- Dune 2000 (Ita) 69.900
- European Air War 99.900
- Extreme Trial Motocross 59.900
- F-16 Multirole Fighter 69.900
- Falcon 4.0 69.900
- Fifa '98 (Edic.) 34.900
- Fifa '99 69.900
- Fifa 2000 99.900
- Fifa World Cup '98 39.900



- Fighter Pilot 49.900
- Fighting Force (Edic.) 34.900
- Fighting Steel 99.900
- Final Fantasy VII 69.900

VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
**02 42.300.10**  
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA  
**MILANO**  
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI  
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA  
**CINISELLO B. - MI**  
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI  
Tel. 02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA  
**CREMONA**  
CORSO PIETRO VACCHELLI 33  
Tel. 0372 46.34.83

PUNTO VENDITA  
**GALLARATE-VA**  
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37  
Tel. 0331 77.96.20

PUNTO VENDITA  
**DAVERIO - VA**  
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO  
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA  
**ORIO - BERGAMO**  
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER  
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA  
**CAGLIARI**  
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR  
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA  
**BRESCIA**  
VIA MAMELI 24B - IN CENTRO CITTÀ  
Tel. 030 37.76.199

NUOVA APERTURA  
**CAGLIARI**  
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA  
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA  
**NOVATE-MI**  
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI  
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA  
**SENIGALLIA - AN**  
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE  
PROSSIMA APERTURA



### SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84



Lettori DVD per PC e per TV - Grande assortimento di DVD Video: Italiani - Import - Adult multi angle

PRESENTATI CON QUESTA PAGINA ALLA CASSA AVRAI DIRITTO AI BUONI SCONTI\*

**BUONO SCONTO**  
**L. 10.000**  
PER L'ACQUISTO DI UN FILM DVD

**BUONO SCONTO**  
**L. 50.000**  
PER L'ACQUISTO DEL LETTORE DVD PER PC

**BUONO SCONTO**  
**L. 100.000**  
PER L'ACQUISTO DEL LETTORE DVD PER TV

\*SCONTI NON UTILIZZABILI SUGLI ARTICOLI "GIA" SCONTATI

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

