

THE GAMES machine

ESCLUSIVA

UNREAL TOURNAMENT 2003

Epic Games conquista il trono di id Software

NEVERWINTER NIGHTS

Finalmente in italiano il gioco di ruolo di Infogrames

MEDIEVAL: TOTAL WAR

L'arte della guerra secondo Activision

PREVIEW

Le anteprime di No One Lives Forever 2, Splinter Cell, Breed e Vietcong

SPECIALE ECTS

Una panoramica su quello che giocheremo nei prossimi mesi

XENIA
EDIZIONI

SOLUZIONI DEL MESE

Grand Theft Auto III - I parte

ISSN 1127-1221



9 771127 122005

20161

www.tgmonline.it

REPLAY



Bentornati, cari lettori. Anche questo mese i ragazzi di Emuitalia.com si sono superati, offrendoci due recensioni veramente "gagliarde" che riportano alla nostra memoria due titoli quasi sconosciuti alle grandi masse, ovvero Star Gladiator 2 e Knuckles Chaotix. Il focus è dedicato a Madrigal, assiduo ospite dell'angolo E-Mail del Silver Disk, il quale ha concesso un'intervista esclusiva alla vostra rivista preferita...

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@xenia.it

Buona lettura!

FOCUS: GLI HANDHELDS E LA SIMULAZIONE

Ricordate gli "scacciapensieri", gli antesignani delle moderne console portatili? Sapete che un ragazzo italiano li "simula" sui nostri PC attuali con ottimi risultati? Il suo nome è Luca "Madrigal" Antignano, e ha accettato di rilasciare un'intervista per Replay.

D: Molte persone non conoscono la differenza tra simulazione ed emulazione: puoi dirci in cosa consiste?

R: Emulare significa riprodurre un hardware su cui far "girare" il software. Nei giochi elettronici, hardware e software sono integrati in un unico chip, ed è quindi molto difficile risalire al software. Per questo motivo, ho provato la strada della clonazione: un simulatore non riproduce l'hardware, ma imita il programma stesso e dunque è infinitamente meno accurato.

D: Perché hai scelto di simulare gli handhelds?

R: È stato un caso, e se vogliamo una sfida. Il caso è stato l'acquisto di un vecchio gioco elettronico a un mercatino delle pulci: da lì mi sono chiesto se fossi in grado di "replicarlo". Tengo a precisare, comunque, che non sono io l'inventore di questo tipo di remake; ne esistevano già alcuni prima che io cominciasse.

D: Come ti sei trovato tecnicamente nella simulazione degli "scacciapensieri"?

R: All'inizio ero arrugginito (non programmavo da diversi anni) e senza alcuna esperienza nella programmazione visuale. Fortunatamente, le mie capacità sono presto cresciute e migliorate. A volte mi sono trovato a replicare dei giochi così complessi da arrivare quasi al punto di gettare la spugna: è in quei momenti che si impara di più. Programmare delle routine di Intelligenza Artificiale a volte è divertente, ma spesso troppo probante.

D: Puoi descrivere quali sono i passaggi principali che portano alla simulazione?

R: Sono sufficienti uno scanner (per prendere le immagini dal gioco elettronico) e un microfono per registrare i suoni durante una partita. Dopo aver importato tutte le

immagini e i suoni in un ambiente di programmazione (tipo il Visual C), si gioca con il gioco elettronico prendendo nota di tutti gli eventi che si verificano in una partita-tipo. Poi si replica con la programmazione tutto il gioco elettronico, a partire dall'orologio fino ad arrivare alla gestione dei tasti, delle partite e dei "game over". Creare le strutture dati è quasi sempre la cosa più difficile e noiosa.

D: Progetti per il futuro?

R: Continuare a programmare, realizzare siti web e grafica multimediale. Oltre all'ingegneria, le mie passioni sono la programmazione e la grafica! Al momento sto ristrutturando dei siti web di alcuni amici stranieri e programmando un nuovo simulatore della saga di Donkey Kong.

Un grazie a Luca per la disponibilità: se volete saperne di più sul suo lavoro visitate il suo sito internet, <http://www.madrigal.emuitaly.it/index.html>, oppure date un'occhiata alla sezione e-mail del Silver Disk, in cui spesso capita di imbattersi nei suoi lavori.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro



KNUCKLES CHAOTIX

SOFTWARE HOUSE: Sega PIATTAFORMA: Sega Megadrive 32X EMULATORE RICHIESTO: Gens, Retrodrive, Ages, Xega



Schumacher ha appena trionfato in un Mondiale dominato dall'inizio alla fine: è dunque un buon momento per proporvi la recensione di uno splendido manageriale automobilistico che vide la luce sul mitico Commodore 64 nel 1990, ovvero F1 Manager. Si tratta di un'autentica simulazione, in cui dovrete creare dal nulla la vostra scuderia e le vostre vetture, preoccupandovi di acquistare tutti i componenti necessari per approntare una macchina

competitiva e di ingaggiare un buon pilota circondato da un valido team. Quindi dovrete scendere in pista e guidare il vostro bolide tramite joystick, nell'unica parte arcade del game.

Per finire, dovrete affrontare la gara vera e propria: in questa fase sarà il vostro pilota a guidare, mentre voi gli fornirete via radio tutte le informazioni del caso e assisterete alle fasi salienti della corsa, come incidenti o sorpassi; gestirete anche le soste ai box, momento in cui dovrete coordinare il lavoro di uno stuolo di meccanici. F1 Manager è stato il primo manageriale automobilistico della storia: ai suoi tempi era veramente splendido, ma anche oggi non mancherà di soddisfare più di un appassionato.

Nico "NiX" Barrecchia
(nix@ngi.it)

STAR GLADIATOR 2

SOFTWARE HOUSE: Capcom PIATTAFORMA: Arcade EMULATORE RICHIESTO: Zinc, Impact

Mettete l'immediatezza di Virtua Fighter, le combo di Dead or Alive, le mosse super spettacolari di Toshinden e mescolate tutto con una spolverata di Tekken: fate cuocere il tutto da una maestra dei picchiaduro qual è la Capcom e... Voilà! Pronto per essere gustato, uno dei picchiaduro più spettacolari dell'ultimo decennio! Star Gladiator 2 evolve alcuni aspetti del suo predecessore, con effetti di luce eccellenti (vedere la foto per credere), personaggi con qualche poligono in più e combo più semplici e realistiche. I



lottatori sono ben 22, anche se c'è da dire che saranno divisi in coppie e condideranno le stesse mosse, super escluse (Byakko e Rain a parte). Riguardo alla giocabilità, il titolo della Capcom offre una libertà d'azione quasi totale, mosse speciali e super immediate e molto semplici da eseguire. La longevità è minata da una facilità eccessiva, riscattata però da finali differenti per ogni personaggio e da due boss segreti.

In conclusione, si tratta di un gran gioco, spettacolare, divertente e molto "arcade". Convertito solo su Dreamcast, dove ha beneficiato del potente chip Naomi.

Pave
(pave25@hotmail.com)