

QUAKE 3 ARENA

Id è un marchio conosciuto ai più per aver saputo inventare un genere nel mondo dei videogiochi: lo 'sparatutto' in prima persona.

Come molti di voi ricorderanno, qual-

che lustro fa i possessori dei computer di tutto il mondo furono investiti del medesimo compito: sterminare i nazisti. La maggior parte dei partecipanti conobbe il gioco con il nome di "Wolf",

desunto dalla directory che lo conteneva. In realtà

Le direzioni verso cui orientarci erano solo 8, come la rosa dei venti, ma il gioco aveva in sé la trovata geniale che l'avrebbe reso immortale: era immersivo ed ipnotizzante.

Dopo venne "Doom" e di lì arrivò il vero 3D, la possibilità di giocare in rete locale, tutti gli editor per la personalizzazione e quindi il successo mondiale di John Carmack e soci.

La Id dimostrò anche che esisteva un nuovo canale di vendita chiamato



QUAKE 3 ARENA

Prodotto dalla Id software
Distribuito dalla LEADER Spa

Prezzo al pubblico 119.900

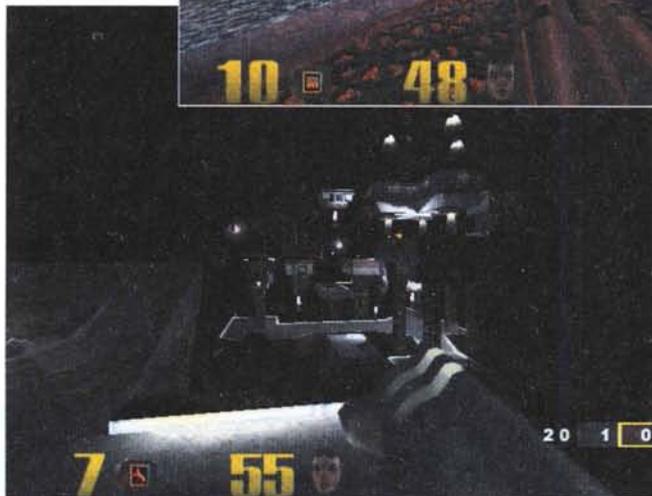
REQUISITI MINIMI: Pentium 2 266 - Scheda 3D compatibile Open-GL - 64 Mb RAM

questo capolavoro, ancora nel mio cuore, si chiamava "Wolfenstein 3D".

Il gioco nella sua semplicità racchiudeva suspense ed azione degna della migliore Hollywood: ci si aggirava all'interno di labirinti, armati con una pistola, alla ricerca dei nemici, il tutto come se fossimo realmente lì.

shareware, diffuse i suoi prodotti in edizione parziale gratuitamente, per poi venderne valanghe a tutti quelli che volevano continuare a giocare laddove il demo si fermava.

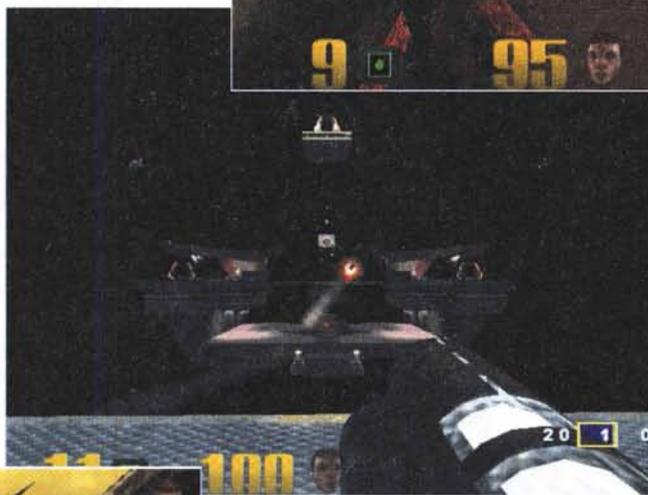
La società di Carmack, oggi anche



consigliere della Apple per il mercato consumer, consacrò la sua posizione con il primo episodio di "Quake", che sbarcò anche su Internet, e del quale mi appresto a raccontare le qualità del terzo episodio.

Quake 3 Arena sconfessa le sue origini destinandosi al gioco in rete: infatti è totalmente privo dell'aspetto avventuroso di ricerca che segnava i suoi predecessori.

Lo scopo è quello di uccidere l'avversario più volte di quanto lui uccida te; ci troviamo all'interno di uno spazio ristretto popolato di scale, passaggi, porte e soprattutto nemici. Come accadeva nel passato, il gioco causa assue-



dalla mira infallibile.

Quindi, come sottolineato in precedenza, il gioco vede il suo territorio di utilizzo in rete locale o Internet, in cui "l'umanità" dei partecipanti lo rende divertente e rigiocabile all'infinito.

Importante è tenere a mente la varietà delle armi, ben 9, dal pugno d'acciaio al BFG10,000;

fazione in tempi brevissimi, e forse ai più sensibili anche una nausea dovuta alla possibilità di muoversi a 360° in tempo reale.

Il gioco ha una modalità stand-alone che stanca per la sua impossibilità di vincere. Infatti i primi due livelli di difficoltà vedono i nostri avversari fuggire costantemente, dal terzo in poi si trasformano in cechini implacabili, velocissimi e

è anche utile ricordare i 12 simboli delle proprietà che si possono raccogliere nell'arena, dai medicinali alle armature, passando per l'invisibilità ed il teletrasporto.

Due parole sul hardware richiesto che è di tutto rispetto: vi consigliamo, per godere appieno delle meraviglie grafiche del prodotto, di caricarlo su un Pentium 3 con 128 mega di Ram ed una scheda grafica 32 bit accelerata 3D.

Se appena lanciato il gioco vi emozionarete già per il logo Id che esplose nella roccia e vi scoprite a sorridere nel vedere il trailer di apertura, fate molta attenzione, si potrebbero perdere le vostre tracce nella vita normale per chissà quanti giorni seguenti!

MC