

FORCE COMMANDER

Tanto tempo fa in una galassia lontana... la scritta corre verso un orizzonte immaginario, che si staglia in lontananza al centro di un cielo stellato, la musica cresce progressivamente fino al suo tema centrale che, riconoscibile quasi dall'umanità intera, provoca la stessa emozione di quando arrivava il settimo cavalleggeri a salvare la diligenza dall'assalto degli indiani.

Mentre scrivo la fischietto senza soluzione di continuità. La prima volta che l'ho ascoltata volevo essere grande, il traguardo dei 10 anni imminente mi riempiva di gioia, finalmente avrei steso tutte le dita al cielo per indicare la mia età, e forse implicitamente pensavo che un giorno la passione per le astro-



poi. Evoluzione naturale fu quel tipo di gioco in cui ci trovavamo armi alla mano sul pianeta nemico, insomma un "Doom" vestiti come il buon Skywalker. Venne poi il più complesso "Rebellion", gioco strategico globale nel quale, nella galassia lontana di cui sopra, ci occupavamo di tutti gli aspetti tattici e gestionali della liberazione e della susseguente



colonizzazione. Mentre accadeva ciò, nel mondo del videogame si imponeva un nuovo genere denominato strategia/tattica in tempo reale, ovvero tante unità di combattimento da muovere senza pensarci troppo per attaccare o per difendersi. La differenza tra tattici e strategici risiede solo nella vastità del campo di azione; i primi sono limitati a poche unità in uno spazio circoscritto, i secondi ci impegnano in una guerra nel complesso, dove non guidiamo il singolo omino ma impartiamo ordini a gruppi di unità.

Warcraft e Command & Conquer furono l'esempio per gli altri; oggi la Lucas Arts (indovinate di chi?) con quei dinamismi sforna il suo ultimo capolavoro, buttandoci dentro una innovazione non trascurabile: il 3D reale!

di.

Tutti i prodotti sino ad ora usciti avevano una visuale dall'alto o al più un'isometria, logicamente valide per vedere tutto il campo di battaglia; oggi i Lucasiani hanno infilato anche la profondità. Come è andata?

Lucasiani hanno infilato anche la profondità. Come è andata?

Tutti i prodotti sino ad ora usciti avevano una visuale dall'alto o al più un'isometria, logicamente valide per vedere tutto il campo di battaglia; oggi i Lucasiani hanno infilato anche la profondità. Come è andata?

Tutti i prodotti sino ad ora usciti avevano una visuale dall'alto o al più un'isometria, logicamente valide per vedere tutto il campo di battaglia; oggi i Lucasiani hanno infilato anche la profondità. Come è andata?

navi e i robot sarebbe passata. Invece oggi tutti noi, eterni bambini, siamo ancora qui, in attesa di un nuovo episodio, trepidanti come prima, ma con un po' di nostalgia per il passato.

Potendo contare su tutti i bambini di oggi e di ieri, George Lucas continua a confezionare film ed altro con un unico soggetto: le guerre stellari!

Del Primo Episo-



FORCE COMMANDER

Prodotto da Lucas Arts/ Ronin
Distribuito da CTO Spa
Prezzo al pubblico L. 109.900
RICHIESTE DI SISTEMA: P2 266 - 64 Mb
RAM - Scheda Video 8 Mb 3D
Su Internet: www.lucasarts.com



Il posizionamento della telecamera, ovvero del punto di vista, è completamente a nostra scelta durante tutto lo svolgersi del gioco, il che permette di prendersi più da vicino cura dell'aspetto che in ogni istante ci interessa maggiormente per l'evolversi della missione. Infatti possiamo posizionare la camera addirittura su uno dei nostri mezzi di combattimento (come in Formula 1!).

Grazie all'ottimo lavoro di progettazione svolto sull'engine, la missione è sempre sotto controllo; inutile dire che spostare il punto di vista più lontano ci permette di vedere tutto. La maggior parte delle missioni, infatti, vengono svolte così, al fine di evitare la sgradevole sorpresa di subire i colpi alle spalle di qualcuno che nemmeno avevamo visto arrivare.

Le missioni sono 24+24, ovvero metà da soli e metà in compagnia, con gli scatti del telefono che ritmano implacabili.

I mezzi a disposizione sono tutti quelli resi famosi dalla prima trilogia, più alcuni speciali inventati per l'occasione. E' chiaro che quelli a noi cari ci daranno un'emozione diversa: chi non ricorda il bestione AT-AT che, grazie al sapiente ricamo di un caccia tra le sue gambe, si accascia con il muso tra la neve?

Nonostante ciò vi consiglio vivamente di usare anche gli altri, grazie ai quali alcune missioni trovano una via di scampo (altrimenti perché inventare mezzi nuovi?).

I personaggi del film non sono i protagonisti del gioco, ma ci aiutano grazie a particolari abilità speciali: ad esempio Leila ha forti capacità di convincere gli Ewoks a combattere con noi o R2D2 è ottimo per scoprire codici di accesso.

Il ruolo principale del gioco lo hanno due fratelli che militano nell'Impero, e che possono scalare tutti i gradi dell'esercito grazie al compimento delle missioni. Nei panni di uno di loro ci troveremo di fronte alla consolle di comando delle operazioni denominata BHCI, che grazie al mouse o a shortcut (com-



binazioni di tasti) di tastiera ci permette di effettuare qualsiasi operazione e di impartire tutti gli ordini.

Anche chi non sa nulla della saga (mi chiedo chi!) può giocare agevolmente. Il manuale, infatti, è esaustivo nella spiegazione di ogni mezzo o personaggio grazie ad una tabella statistica in cui sono evidenziati pregi e difetti.

E' ovvio che l'appassionato avrà tutta una serie di benefit automatici che renderanno il gioco più bello, basterà la musica di cui parlavamo prima, tra l'altro in dolby surround, o il rivedere le locazioni classiche dei film per provare già piacere. Poi, quando si riuscirà anche a sovvertire l'esito di alcuni combattimenti, i segni di giubilo saranno evidenti.

Il gioco non è per tutti per le richieste hardware, infatti vuole almeno una scheda video 3D con 8 Mb onboard, che non tutti hanno; per il resto si accontenta di 64 Mb di RAM e un Pentium 2 266; il sistema consigliato (sedetevi che è meglio) è un Pentium 2 450 con 128 Mb RAM e scheda video 32 Mb onboard!

Completate le prime missioni, vi dico che vale la pena. George ha fatto centro ancora, il gioco è vario e molto longevo, anche grazie alla consistente parte online. Essendo completamente in italiano, il manuale e le tre missioni tutorial non lasciano lati oscuri (al contrario della Forza).

Quindi che la forza sia con voi, se Episodio 1 vi ha deluso ecco la possibilità di tornare indietro e non tradire gli eroi di sempre. Acquistatelo per rivedere i vecchi amici, Luke, Leila, Han e perché no, anche Darth Vader, un cattivo vero, di quelli ai quali alla fine ti affezioni pure!