

MAJESTY

Nel bel mezzo di un paesaggio popolato di castelli, draghi ed altre diavolerie che su questa terra non si sono mai viste, si aggira un personaggio dal fare un po' idiota, un contadinello dall'aria assorta che vaga senza meta. Lo guardo con determinazione, gli punto il mouse in testa e clicco senza pietà: "voglio che tu vada lì a fare questo" è

all'incirca il senso della mia operazione... il coltivatore nonostante la sua "nulla facenza" contingente e lo sguardo suddito, continua il suo cammino, ignorandomi senza pietà alcuna.

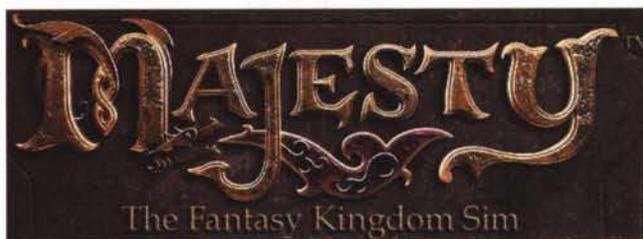
"Questo gioco non funziona", sembrerebbe il responso dell'accaduto. In realtà

è diverso da tutti gli altri, ed è proprio per questo che in breve il contadinazzo con i suoi colleghi mi rende schiavo dell'ultima invenzione dell'Officina Microprose: Majesty.

Nella terra di Ardania, dove l'anarchia regna sovrana (la rima mi ha tentato...), veniamo investiti dell'arduo compito di regnante e di conseguenza ci vengono rifilate 19 missioni.

I luoghi sopracitati sono il classico posto fantastico (nell'accezione del termine che non indica il molto bello, ma il pieno di fantasie), dove le magie sono all'ordine del giorno, il fiore più innocuo strangola, i topi non si chiamano Mickey e sono giganti.

Il centro del nostro campo di azione è sempre il castello, ogni missione parte da lì, ed infatti le zone circostanti sono in ombra; ci troviamo a dover gestire



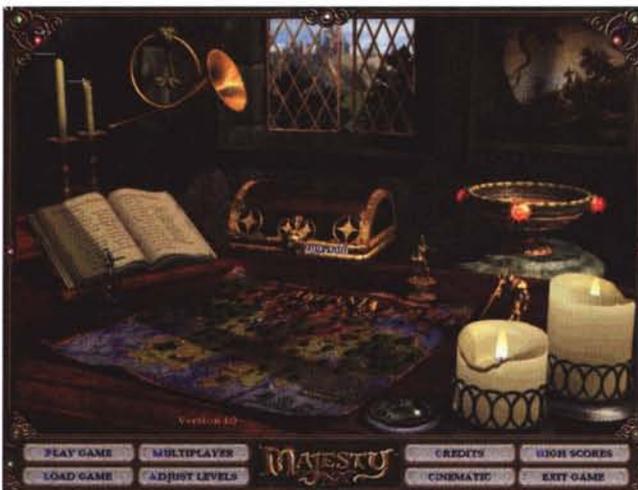
il nostro regno usando le risorse economiche che abbiamo in dotazione volta per volta; la quantità di oro a nostra disposizione può essere investita per produrre altro denaro, per la costruzione di

L'interfaccia utente ci offre la possibilità di posizionare delle bandierine sul terreno con un'offerta economica, ovvero colui che porterà a termine il compito si "papperà" la ricompensa, e avremo delle Attack Flag e delle Explore Flag... l'inglese lo sapeva e quindi non dico altro.

Ciò che invece potremo fare direttamente è costruire edifici o migliorare quelli esistenti. Il meccanismo è il solito: si acquistano dal pannello risorse e si posizionano sulla mappa, da lì inizierà la costruzione che potrà necessitare di risorse umane, da assoldare sul territorio.

Il nostro denaro potrà anche essere speso per l'addestramento di unità militari, che vengono sfornate da edifici appositi (che dovremo aver costruito). Ogni missione è indipendente, quindi ogni volta cominceremo da capo in un panorama diverso.

Non accumulate denaro inutile, perché al raggiungimento dello scopo andrà



strutture o per il reclutamento di forze militari.

Per chiarire al più presto il dubbio amletico che mi ha invaso all'apertura della confezione e che ho sottolineato in avvio, vi spiego l'intrigante modo di impartire ordini ai sudditi o meglio di suggerirglieli. Infatti, come esseri pensanti ed indipendenti (oddio, sto parlando di omini virtuali!), i personaggi che popolano il gioco fanno quello che vogliono, e il modo di indurli a fare qualcosa'altro è il denaro o la magia.



MAJESTY

Prodotto da Microprose
 Distribuito da Leader Spa
 Prezzo al pubblico L. 109.900
 RICHIESTE DI SISTEMA: Pentium 166 MMX -
 32 Mb RAM - 300 Mb hard disk -
 Scheda Video 2 Mb

perduto (sigh!).

La ricchezza delle possibilità è garantita dalla facoltà di compiere le missioni come vogliamo, dall'incredibile varietà di nemici, di edifici, di artefici (stavolta ho ceduto alla rima).

Ogni missione ha inizio con una esaustiva descrizione del da farsi, all'incirca il senso è sempre "vai a prende-



stra i giorni che passano).

Gli eroi, subito dopo gli esattori, saranno i vostri pupilli, personaggi dalle doti leggendarie, che si distingueranno in combattimenti all'ultimo sangue con draghi, zombie o vampiri (nel caso di



questi ultimi di sangue non ne resterà neanche l'ombra...).

Come ogni gioco di ruolo che si rispetti, ogni eroe sarà caratterizzato da una tabella di valori, che indicano la forza, l'intelligenza, la destrezza, la vitalità e la volontà, a cui si affiancheranno altri 5 valori per il combattimento: corpo a corpo, a distanza, parata, schivata, resistenza.

Nell'insieme, il personaggio sarà più o meno forte e più o meno adatto alle situazioni.

Per essere imparziale tesserò le lodi dei mostri, che schierano in formazione delle star della portata della Medusa, del Golem di roccia o dello Sputaruggine, uno sconsigliabile personaggio che dissolve il cibo con dei proiettili acidi prima di ingerirlo.

Questi sono solo alcuni dei nomi che i nostri eroi incontreranno!

Il gioco mescola con grande sapienza gli ingredienti di generi diversi: prende l'ambientazio-

ne dal gioco di ruolo fantasy, gli elementi gestionali propri delle simulazioni manageriali, e gli aspetti di combattimento pianificato dei giochi strategici.

Un'altra caratteristica in controtendenza che voglio sottolineare sono le richieste di sistema molto modeste (vedi dettaglio): giustamente, se il gioco non ha necessità di velocità e 3D, un po' di debug e snellimento del codice può allargare il pubblico anche a chi può al computer non gioca solo.

Forse il prodotto non è molto longevo, 19 missioni slegate tra loro non garantiscono una vita lunghissima, ma dalla metà in poi divengono veramente complesse, quindi passarle non è una passeggiata di salute, ed in fondo possono anche essere rigiocate (non più

di un paio di volte, però).

Il prodotto è in inglese con il manuale in italiano.

La mia pausa dal gioco è finita, devo andare a finirlo per ricominciare finalmente a dormire un po' di più, e ritornare ad occuparmi delle faccende quotidiane, prima che la mia casa si popoli di ragni e topi giganti, contro i quali il mouse è impotente... MAG

re", "conquista", "scopri", "uccidi", e simili.

I personaggi del gioco sono di tre categorie: i servitori, gli eroi ed i mostri. I primi sono coloro che svolgono dei lavori di non belligeranza, i secondi fanno solo questi ultimi, i terzi danno un senso ai secondi ed ogni tanto ne mandano qualcuno a miglior vita.

Per la prima volta nella vostra vita avrete a cuore il destino degli esattori delle tasse, e l'assassinio di anche solo uno di loro per mano del cattivo di turno vi causerà un'arrabbiatura notevole. Infatti, questi simpatici omini cicciottelli vanno a bussare di casa in casa, facendo salire l'ammontare delle vostre ricchezze (in alto a sinistra sul monitor, a de-

