http://www.oldgamesitalia.net/

K

AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CDTV CD-I
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno V n. 2
FEBBRAIO 1993
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

CES '93

Tutte le novità della fiera di Las Vegas

Cosa ha un processore RISC a 32-bit, 16 milioni di colori, sonoro digitale e può animare 64 milioni di pixel al secondo?

IN ESCLUSIVA, A PAG. 19, LA STORIA COMPLETA DEL 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER, LA MACCHINA CHE RIVOLUZIONERÀ IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Intervista a DINO DINI

Tutto quello che volevate sapere su Kick Off 3... ehm... sul nuovo gioco di calcio dell'autore di Kick Off 1 & 2

Glénat

RECENSIONI

STUNT ISLAND • ULTIMA UNDERWORLD 2 • ZOOL • A-TRAIN • LION HEART • CAR & DRIVER • HARRIER JUMP JET • ALIEN 3 • BATMAN RETURNS • NICK FALDO'S GOLF • PACIFIC WAR • SPACE QUEST V • PREY • BEST OF THE BEST MARIO LAND 2 • WORLD OF ILLUSION

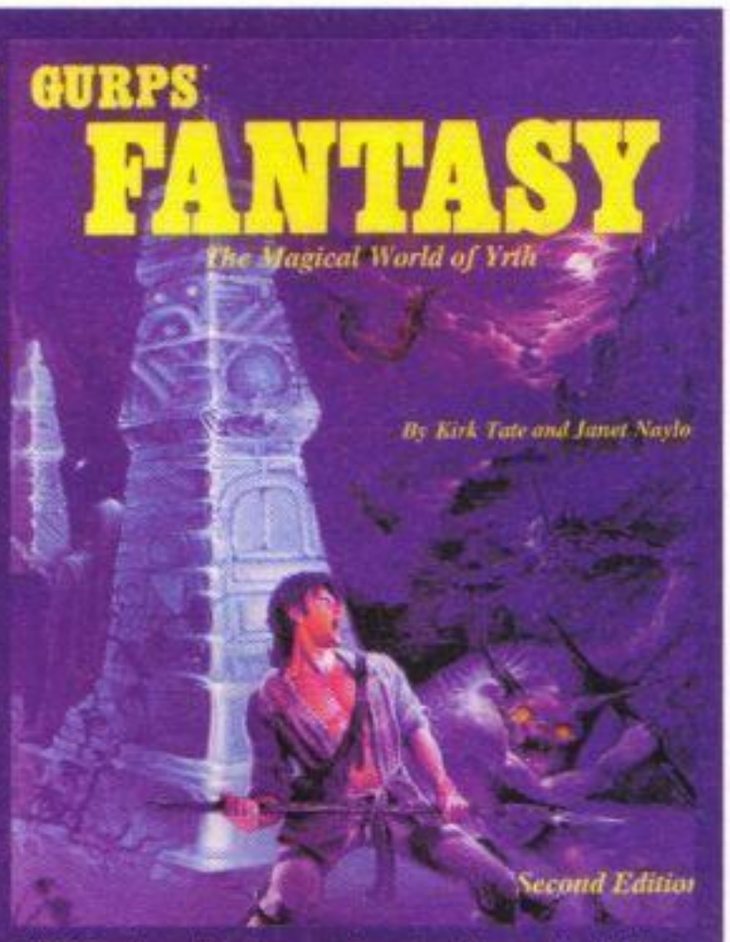
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

IL GIOCO DI RUOLO UNIVERSALE

Il mondo dei giochi di ruolo in italiano si arricchisce di un nuovo, importante, protagonista. Stiamo parlando di *GURPS*, capolavoro indiscusso di Steve Jackson, uno dei game designer più popolari del mondo, autore fra gli altri di *Car Wars* e *Ogre*. Ciò che distingue *GURPS* dalla marea di altri giochi di ruolo presenti sul mercato è la sua assoluta intercambiabilità di ambientazioni. Con il solo Set Base è possibile giocare in praticamente qualsiasi tempo o luogo: dall'età della pietra alla *Space Opera* in stile *Guerre Stellari*. Sul mercato di importazione sono poi presenti decine di espansioni (dette *worldbook*) che contengono ogni sorta di informazione su tutti i background. La DAS conta di pubblicare l'espansione *Fantasy* e quella *Conan* che consentiranno, rispettivamente, di giocare in universo fantasy generico e in quello del famoso guerriero barbaro. I nostri complimenti alla ditta fiorentina per la cura con cui è stata realizzata l'edizione italiana che, vi garantiamo, è davvero ottima.



GURPS Fantasy, il primo supplemento che verrà pubblicato. Ambientato nel mondo fantastico di Yrth, contiene tutte le informazioni per giocare ogni sorta di personaggio. In GURPS si può creare il personaggio che si desidera, senza limitazioni.

A.A.A.

Le software house hanno bisogno di voi

La ***SALES CURVE*** ricerca:
Gruppi di sviluppo che dispongano di prodotti finiti, in fase di sviluppo o progetti completi per la realizzazione di videogiochi.

Programmatori e artisti che ricerchino impiego fisso o freelance.

The Lombard Business Centre
50, Lombard Road
London SW113SU

Da questo numero di K diamo il via a una nuova iniziativa. Sulle pagine della rivista inglese CTW per addetti ai lavori si trovano spesso degli annunci da parte delle varie software house, che ricercano nuovi talenti per lo sviluppo dei loro prodotti. Di conseguenza abbiamo pensato che fra i nostri lettori si potrebbe nascondere qualche genio della programmazione oppure un maestro della grafica o della musica su computer, che potrebbe non avere la possibilità di emergere.
Ecco quindi alcuni annunci, a cui vi preghiamo di rispondere solo inviando degli esempi del vostro lavoro e non una generica richiesta di collaborazione. Non aspettatevi una risposta scritta e, soprattutto, che il vostro materiale vi venga restituito: le software-house sono sempre molto impegnate e possono dedicare del tempo solo a chi è davvero meritevole (oltre al fatto che per alcune collaborazioni potrebbe rendersi necessario trasferirsi in Inghilterra).
Inoltre non sottovalutate la possibilità di rivolgervi presso le software house italiane che, comunque, offrono ormai notevoli possibilità.
Se doveste essere contattati fatecelo sapere: ci farebbe molto piacere!

I **BITMAP BROTHERS** ricercano grafici, a cui i offrono i migliori sistemi di sviluppo e la possibilità di essere pubblicati in tutto il mondo.

The Bitmap Brothers
(Room 21)
Unit C1L, Metropolitan Wharf,
Wapping Wall,
London E1 9SS

The BITMAP BROTHERS

La **ZEPPELIN GAMES** cerca prodotti finiti, programmatori e grafici per Amiga, PC, Commodore 64 e Atari ST.

Brian H Jobling, Managing Director,
Zeppelin Games Limited,
PO Box 17, Houghton-le-Spring,
Durham DH4 6JP

La ***DMA DESIGN*** ricerca:
Un programmatore per PC, con esperienza su 80X86 per completare il team di *Lemmings*. Richiesta esperienza di game design su un prodotto precedente.

Un programmatore Amiga, con esperienza su 68000, per assumere un ruolo chiave in futuri prodotti *Lemmings*. Richiesta esperienza di game design su un prodotto precedente.

Un illustratore con esperienza su D-Paint e 3D Studio/Sculpting per lavorare su varie piattaforme.

Simon Little DMA Design
Discovery House
Dundee Technology Park
Dundee DD2 1TY

Lemmings 2 The Tribes

NOTIZIE

● Il seguito di *First Samurai*, *Second Samurai*, verrà pubblicato dalla Psygnosis. La casa di Liverpool ha infatti firmato un accordo con la Vivid Image.

● *Sim City 2000* verrà sviluppato anche per Amiga. Gli utenti Commodore non devono temere: con l'uscita del 1200 la Maxis si è finalmente convinta del vantaggio economico che potrebbe scaturire dall'operazione.

● Per tutti coloro che si interessano di realtà virtuale e computer grafica, la Avofilm ha preparato una serie di videocassette contenenti dei filmati di computer graphic davvero favolosi. Potreste decidere di dare un'occhiata dal vostro rivenditore di fiducia, ne vale la pena.

● La FAST (associazione che in Inghilterra combatte la pirateria) ha sequestrato a Glasgow ben 400.000 sterline di software piratato, facendo chiudere 5 negozi che lo distribuivano. Chissà che con la nuova legge...

● La Covox, produttrice di schede sonore per PC, ha presentato un upgrade al suo programma di riconoscimento vocale. Con il nuovo *Voice Master Key 3.1*, sarà possibile giocare a molti giochi, soprattutto simulatori di volo, inviando i comandi con la voce.

BREVI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA
SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2
JOYPAD
ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000
SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 L44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 L44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/

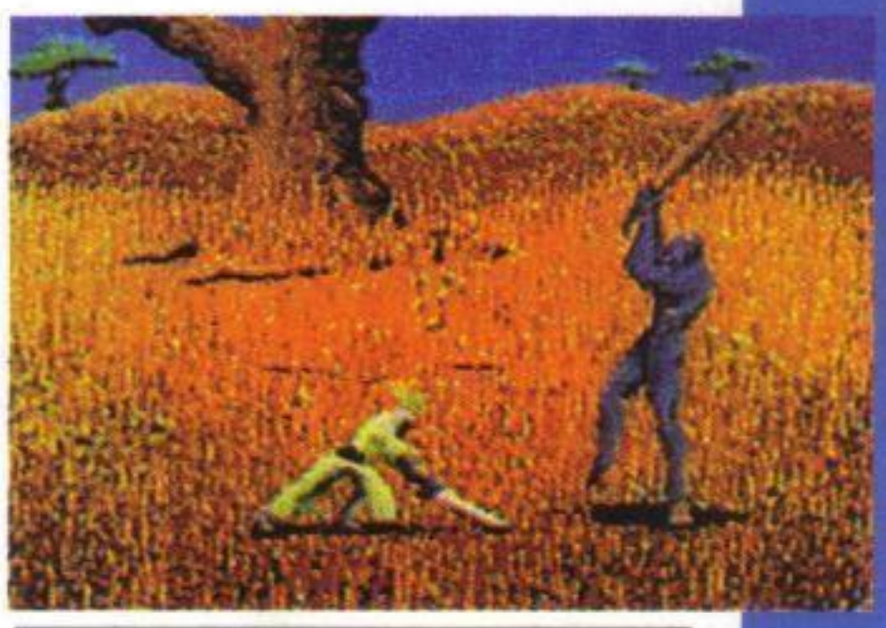
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOONSTONE

Mindscape, PC

C'era una volta un bel cavaliere... Sembra l'inizio di una bella favola, ma la storia si complica subito! Infatti il compito del nostro condottiero è di riuscire a trovare la pietra lunare e riportarla ai druidi di Stonehenge. I mostri si sono impadroniti delle quattro chiavi che consentono l'accesso alla pietra e, come se non bastasse, ci sono altri tre prodi eroi che tentano di ostacolarlo nell'impresa. Questi ultimi possono essere controllati dal computer o da rivali in carne e ossa. I mostri generalmente custodiscono anche una certa quantità di denaro e di oggetti magici che possono aiutarci notevolmente. Ogni volta che eliminiamo da una landa tutti i mostri ci viene dato un punto esperienza per incrementare a nostra scelta una delle nostre caratteristiche: Costituzione, Forza o Resistenza. Ci sono inoltre due città nelle quali possiamo acquistare diversi oggetti oppure giocarci corazza e mutande ai dadi nella taverna. Dopo un'introduzione incredibilmente coinvolgente dal punto di vista sonoro, ci viene offerta la possibilità di scegliere tra un gioco per educande e lo splatter più efferato mai visto su un Home Computer (che poi è ciò che pone questo titolo una spanna sopra la media). Sono rimasto letteralmente senza fiato quando ho visto il Balok, una specie di bestione preistorico su due gambe, afferrare il mio povero cavaliere, squoterlo un pochino e mangiarne la testa, elmo compreso, mentre un rivolo di sangue lentemente gli scendeva dalla bocca; o quando, dopo un preciso affondo con la mia spada nel petto di un nemico, ho visto uscire dalla ferita zampilli di sangue pompati dagli ultimi battiti del cuore.



820 PC
G 8 QI 6 A 7 FK 7

NICKY BOOM

Microids, Amiga

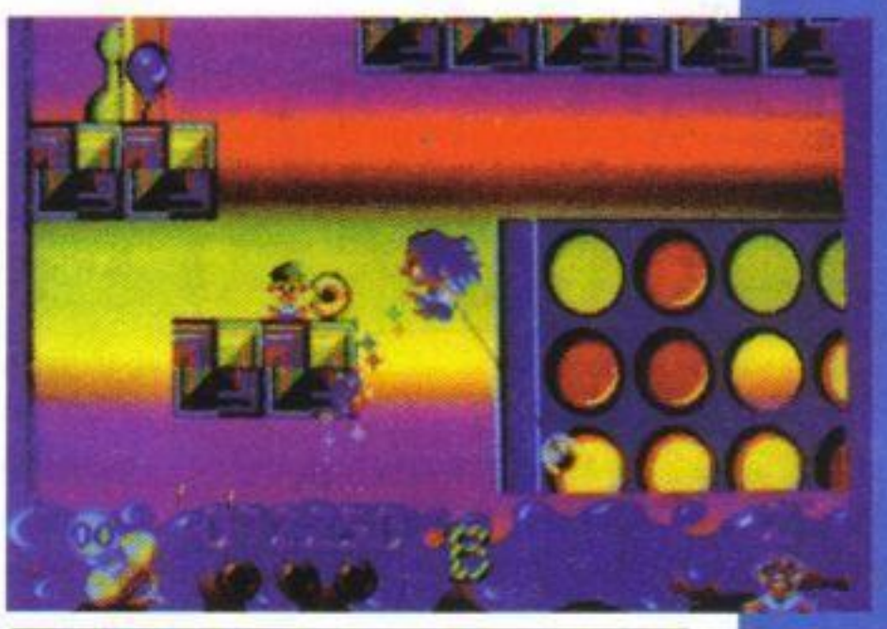
Chi è questo simpatico ragazzotto con le guance rosse e l'ombelico al vento? Probabilmente deve essere un lontano discendente del mitico Tom Bombadil perché, secondo la semplicissima storia citata nel manuale (da un gioco platform non si può certo pretendere chissà che) Nicky è il custode dei segreti della foresta in cui vive. Nel ruolo del maligno di turno, troviamo una strega che, per costringere l'eroe a rivelare ciò che sa, ha rapito l'amato nonno rinchiudendolo in una segreta. Prevedendo che Nicky non sarebbe rimasto a guardare, ha trasformato tutti gli abitanti della foresta in guardiani del suo castello e ha disseminato il percorso di trabocchetti e ostacoli. Quando il prode paffutello comincia la ricerca del nonno ha a sua disposizione soltanto dei frutti, ma lungo il percorso possono raccogliere diverse armi, ad esempio: le Bombe, che servono a far saltare i blocchi di pietra che possono nascondere bonus vari; le Super Bombe, che distruggono tutto ciò che c'è nello schermo; i Tronchi che sono molto utili per riuscire a costruire dei ponti che permettono di raggiungere posti altrimenti inaccessibili. Il modo migliore per far fuori i guardiani è quello di saltarci sopra perché in questo modo si ottengono delle caramelle del valore oscillante tra i 100 e i 1000 punti. Possiamo anche trovare dei teletrasporti e degli interruttori che ci consentono l'accesso a stanze bonus. In sostanza ci troviamo di fronte al classico platform ben colorato e con livelli di difficoltà calibrati. Anche se non aggiunge niente di nuovo in questo panorama può rivelarsi una buona scelta per gli appassionati del genere.

811 AMIGA
G 7 QI 6 A 6 FK 6

TROLLS

Flair Software, PC

Ecco un altro platform che ci viene proposto, questa volta, dalla Flair Software. In una sconosciuta terra senza tempo di incredibile bellezza c'è un villaggio tranquillo e sereno. Nel villaggio c'è un artigiano specializzato nella costruzione di bellissimi giocattoli che, tra le tante cose dimenticate da anni sugli scaffali, ha anche un piccolo Troll di legno. In una strana notte questo burattino prende vita (Collodi docet... NdR) e gli viene affidato l'incarico di ritrovare i Baby Troll scomparsi in uno strano mondo abitato da creature a dir poco originali. Vi trovate quindi in una serie di corridoi sui quali si affacciano delle porte corrispondenti ad altrettanti livelli, e altre porte che introducono ai livelli bonus. Si può scegliere liberamente l'ordine di accesso ai vari livelli, ma solo dopo averne superato uno si può entrare in quello bonus. Ogni livello ha una sua ambientazione particolare, ben disegnata e realizzata con splendidi colori. Il gioco è il classico platform/ricerca con vaste aree da esplorare in lungo e in largo per collezionare punti e bonus vari. Una lancia va sicuramente spezzata per il sistema di segnalazione di alcuni bonus che, quando vengono raccolti, cambiano il colore dei capelli del nostro Troll. Così, se i capelli diventano rossi, dopo aver raccolto lo scudo, per qualche tempo si è immuni dal contatto con i mostri; se diventano verdi, dopo aver preso un bicchiere di birra, il Troll diventa poco controllabile essendo ubriaco. Insomma si tratta di un gioco abbastanza originale (anche se non totalmente innovativo) che può far trascorrere qualche ora di relax davanti al computer grazie alla sua non eccessiva difficoltà.



800 PC
G 7 QI 5 A 6 FK 6

LEMMINGS

Psygnosis, Macintosh

Uno dei giochi più venduti e vincitore lo scorso anno dell'oscar del divertimento elettronico, è ora disponibile anche per Macintosh.
Questa versione ha 120 livelli. Ogni livello è un vero rompicapo che deve essere risolto con l'aiuto dei Lemmings, piccoli animaletti con la tendenza al suicidio. Ogni Lemming è specializzato in azioni come scavare, scalare fare esplodere bombe ecc.
Tempo fa la Apple aveva realizzato un divertente spot ispirato proprio ai Lemmings animali, con degli impiegati che si suicidavano lanciandosi da un burrone seguendo un impiegato capo dotato di Pc. *Lemmings* gira su tutti i tipi di Mac da bianco e nero a a colore, compresi quelli con il monitor a 12". Il gioco si controlla facilmente con il mouse. Inoltre c'è una serie di "scorciatoie da tastiera" tipica del Mac che consente un controllo più immediato dei vari Lemmings L'animazione dei protagonisti è fatta molto bene con particolari molto divertenti. C'è anche un'opzione che rende più veloce il gioco sui Mac più lenti. Non c'è altro da dire se non che questa versione è di ottimo livello. Unico rimpianto viene dal fatto che questa versione sia stata realizzata così in ritardo. Comunque, meglio tardi che mai e speriamo che la versione di *Lemmings 2* sia più celere.

925 MACINTOSH
G 8 QI 9 A 8 FK 9

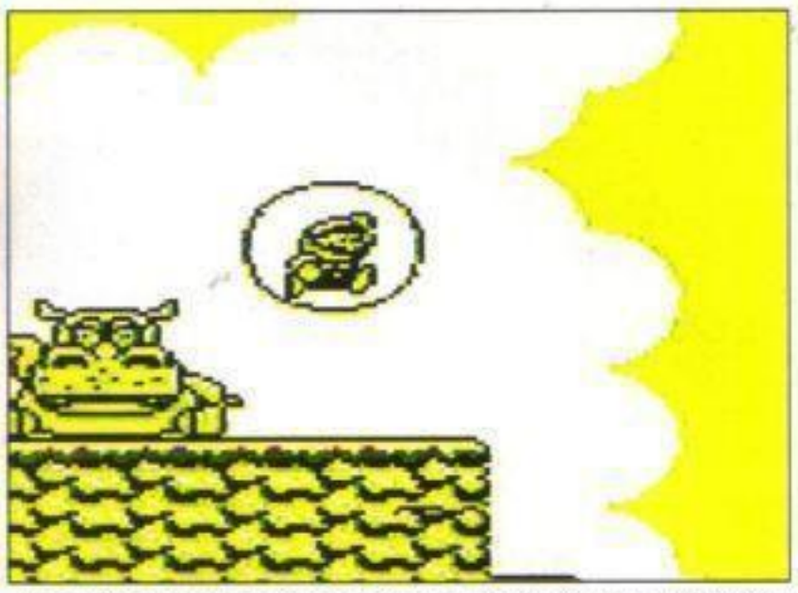
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

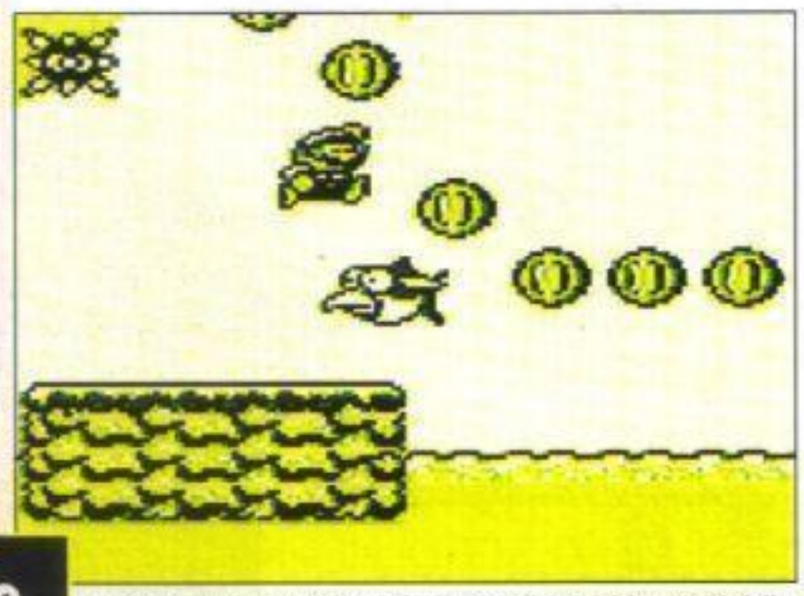
http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO LAND 2

La tecnica per far fuori i cattivi è sempre la stessa fin dai tempi del primo gioco di Mario: saltargli in testa.



Le situazioni in cui si viene a trovare il nostro eroe in *Super Mario Land 2* sono tantissime: qui Mario utilizza una bolla come mezzo di trasporto per volare fino all'ingresso della "Space Zone".



I pesci volanti sono alcuni degli assurdi nemici inventati dalla mente malata, o probabilmente sotto l'effetto di qualche droga - sigarette? caffeina? televisione? - dei designer della Nintendo.

Pare proprio che la saga dei giochi che hanno per protagonista l'idraulico più famoso del mondo non avrà mai fine (almeno finché ci sarà la Nintendo). Se i successori di *Super Mario Land 2* manterranno la straordinaria qualità di questo prodotto, però, sarà sempre un piacere accompagnare Mario nelle sue fantastiche avventure...

È difficile individuare con esattezza quali sono i punti di forza fra i quali va ricercato il motivo dell'incredibile successo della serie Mario, ma mi sento tranquillamente di escludere dal novero di tali fattori la trama, che come al solito pare fatta con lo stampino: la bella principessa Toadstool è stata rapita dal cattivone di turno, un tipo molto somigliante al nostro eroe in salopette benché, ovviamente, sia più brutto e abbia la classica faccia da malandrino. Mario, come da copione, dovrà pertanto avventurarsi alla ricerca di sei medaglioni dorati, custoditi da sei mostri finali di altrettanti mondi, per poter entrare nel castello dello sciagurato e dargli la lezione che si merita, liberando infine la sua bella.

Una novità rispetto al predecessore (sul Game Boy) di *Super Mario Land 2* è che i mondi (e talvolta anche i sottolivelli) non vanno necessariamente superati in un preciso ordine, ma si possono affrontare come e quando si vuole. Dopo aver superato un primissimo livello introduttivo, infatti, Mario si trova a vagare per una mappa che rappresenta l'isola su cui è posto il castello del cattivone. Attraverso questa sezione è quindi possibile decidere quale sarà la nostra prossima mossa, scegliendo quale mondo dovremo mettere a soqquadro per primo.

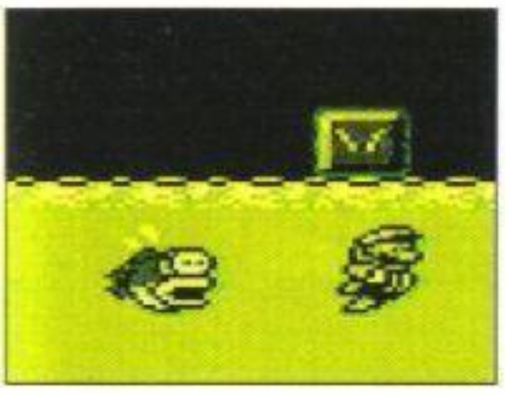
Una novità è che i mondi non vanno necessariamente superati in un preciso ordine

Un'altra cosa importante è che nella mappa, in aggiunta a tutto quello di cui ho già parlato, c'è anche una specie di collinetta, all'interno della quale è collocata una curiosa slot-machine. Tutti gli aficionados di Mario (ma anche molti altri, immagino) sapranno che, nel precedente capitolo per Game Boy, ogni cento gettoni raccolti ci veniva regalata una vita extra; in *Super Mario Land 2* non è più così, poiché tali gettoni servono ora per giocare, appunto, con la slot-machine a cui ho accennato prima. Purtroppo il prezzo di ogni partita con l'infame macchinetta è piuttosto elevato e corrisponde a una gamma di valori che spazia tra 30 e 999 gettoni (massima quantità che Mario può raccogliere nelle sue capienti tasche); ovviamente più elevato è il costo di ogni tentativo e più alta si fa la posta in gioco, che varia da un bel niente a 99 (!!!) vite.

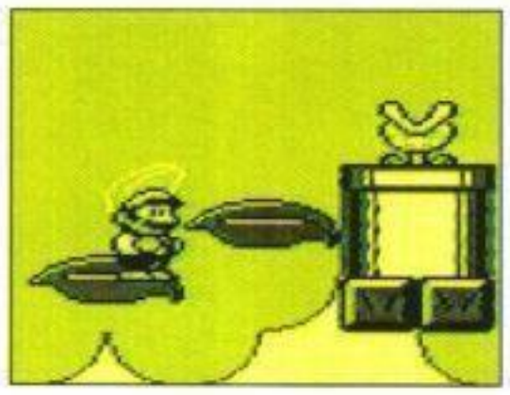
Una volta scelto quale mondo esplorare, si en-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

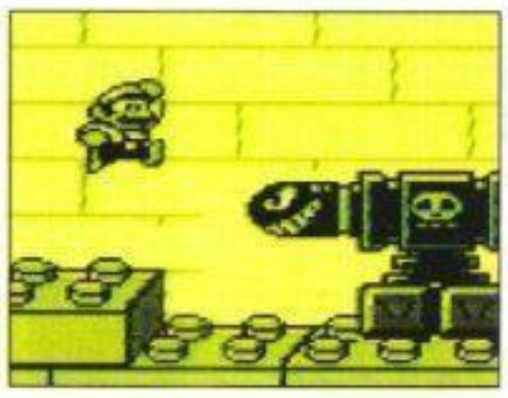
http://www.oldgamesitalia.net/



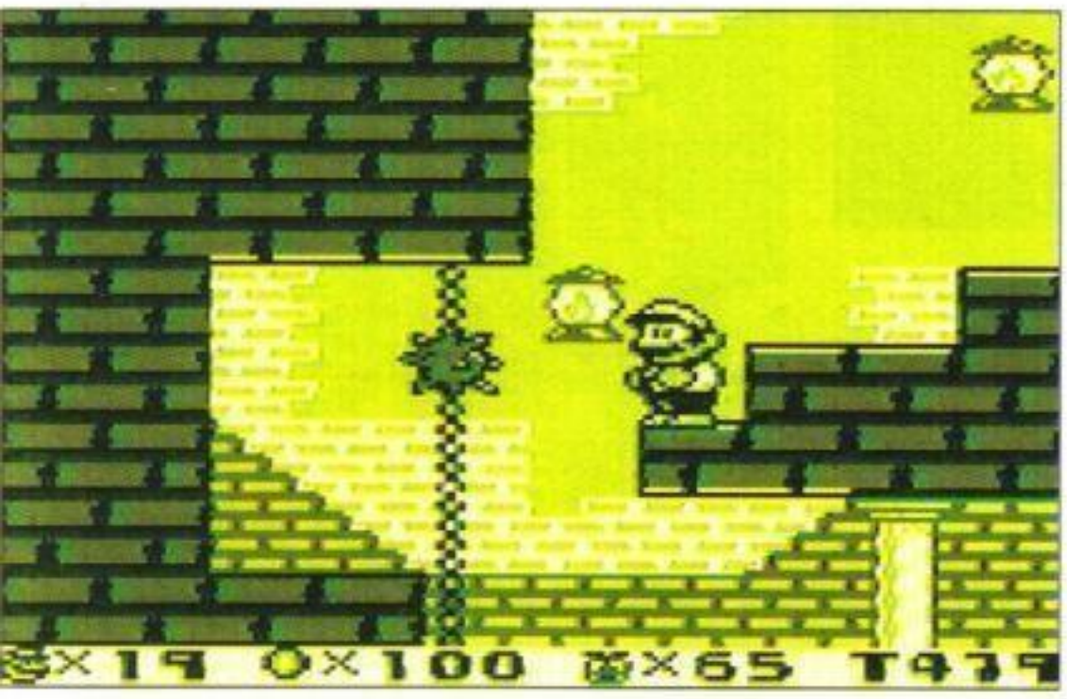
Mario sott'acqua...



Mario tra le piante...

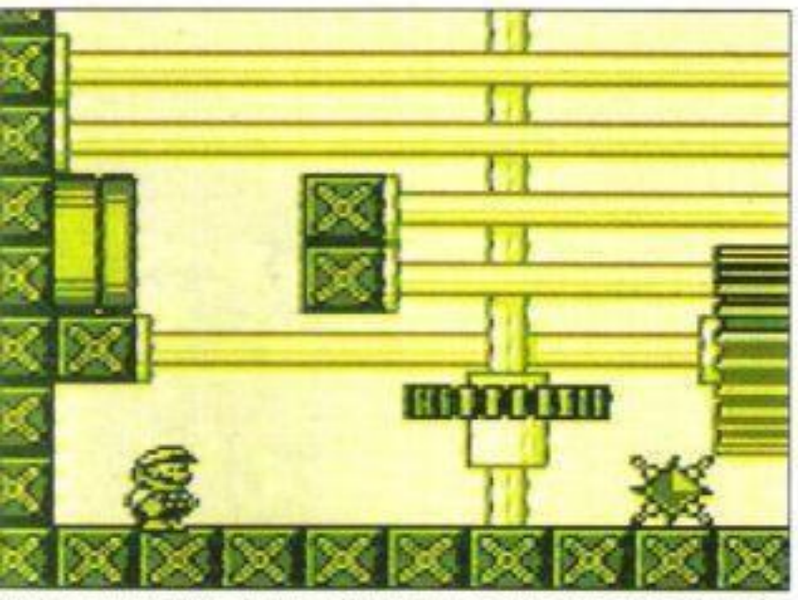


Mario in un mondo di Lego...

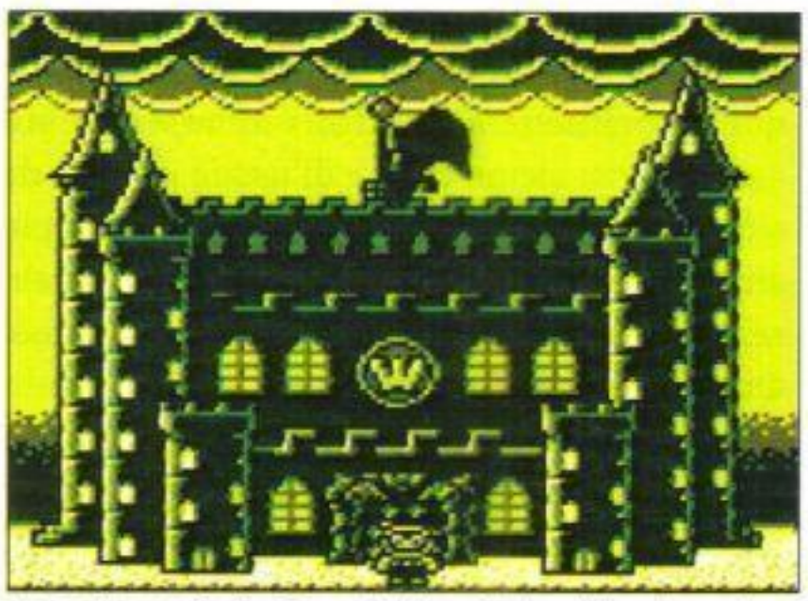


L'interno del Castello di Wario

La meccanica di gioco di *SML2* resta immutata: piattaforme a non finire, tempismo e precisione accurati per superare ostacoli apparentemente insormontabili.



Ancora una volta la fantasia dei designer della Nintendo si è sbizzarrita, inventando scenari e situazioni di ogni tipo. Siamo curiosi di vedere cosa riusciranno ad inventare la prossima volta.



Una volta raccolte le sei monete d'oro, Mario potrà entrare nel castello di Wario: questa parte del gioco è molto difficile e vi ci vorrà tutta la vostra abilità per liberare la bella principessa.

Genere Piattaforme
Casa Nintendo
Svilup. Interno

- Ottima grafica
- Grande giocabilità
- Possibilità di salvare tre partite
- Sei mondi diversi, ciascuno con proprie caratteristiche, tutti da esplorare fino in fondo. E poi il livello finale... Non vi basta?

- Qualche passaggio un po' troppo difficile a causa della precisione non sufficiente per "manovre" particolarmente delicate.
- Una volta finito...

Versione Gameboy

I miei complimenti più sinceri ai programmatori di *Super Mario Land 2*, a cui va il merito di aver gestito le capacità del Game Boy con rara saggezza e grande intelligenza: le dimensioni dello schermo (monocromatico, purtroppo) sono quelle che sono, ma giocando questo aspetto non disturba più di tanto; ed è un grosso risultato, visto che gli sprite sono di dimensioni decisamente grandi. Particolare cura ed attenzione, poi, è stata riposta nella realizzazione dei fondali, tutti attinenti al mondo di cui rappresentano lo scenario e veramente belli da vedere. Il sonoro è di ottimo livello, con tante musichette diverse che accompagnano Mario nel corso dell'avventura. Insomma, un prodotto tecnicamente impeccabile.

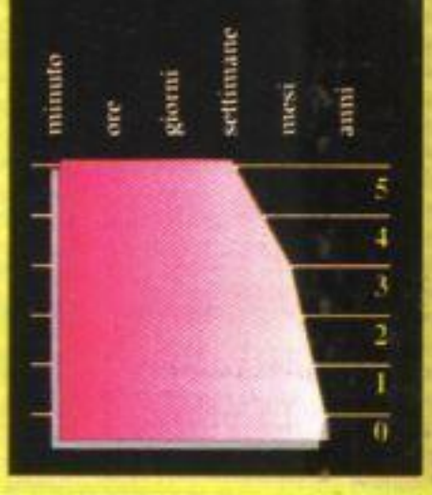
K VOTO

920 Game Boy

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ancora non riesco a credere di essere riuscito ad avere la fantomatica cartuccia di *Super Mario Land 2* tra le mani!!! Questo solo per farvi capire qual'è il fascino, quel non so che, che ti attira inesorabilmente verso il Game Boy per giocare, giocare e rigiocare daccapo questo nuovo capitolo della serie di Mario. La grafica è superlativa, il sonoro ben realizzato e la giocabilità è davvero buona. Tra l'altro è possibile salvare tre partite, e sono disponibili, in pratica, infinite possibilità di continuare l'avventura, sia pur dovendo sconfiggere di nuovo tutti i mostri di fine mondo. La longevità, infine, è assicurata dalla vastità dell'avventura e dalla difficoltà della sfida finale nel castello di Wario. Indubbiamente *Super Mario Land 2* è già un classico e non esito quindi a consigliarvelo vivamente, soprattutto se avete apprezzato -come me- il suo peraltro già ottimo predecessore.

CURVA INTERESSE PREVISTO



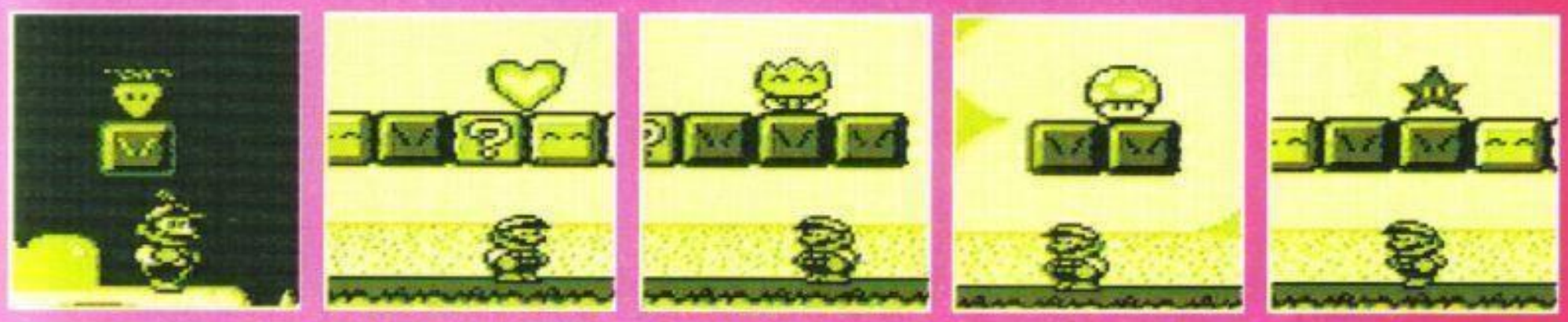
tra nella fase "attiva", ovvero nell'azione vera e propria. A questo punto, ciò che colpisce subito sono le dimensioni di Mario, generosamente incrementate per questa sua seconda uscita sul Game Boy. La velocità di esecuzione del programma è più che buona, anche se, come era logico attendersi, la definizione dei fondali, in particolar modo quando si corre (tenendo premuto il tasto B), viene un po' meno; ma è un dettaglio, in fondo, del tutto trascurabile, grazie a tutti i pregi che *Super Mario Land 2* propone e che fanno presto porre in secondo piano quegli aspetti (comunque pochi) in cui il programma è un po' carente.

Le difficoltà che il gioco presenta sono legate, più che alla presenza dei nemici (eccezion fatta per quelli di fine mondo, veramente degli ossi duri), alla precisione richiesta in certi pericolosi passaggi tra una piattaforma e l'altra o al problema di evitare i numerosi ostacoli e trabocchetti vari di cui è costellato quasi inverosimilmente il percorso verso la meta finale. In nostro aiuto, comunque, oltre alla già citata slot-machine, ci sono i soliti mattoncini col punto interrogativo i quali, se presi generosamente a testate, elargiscono laute ricompense quali gettoni, vite extra o uno dei bonus che fanno di Mario Bros the one and only, l'unico e vero Super Mario. Oltre al già rinomato funghetto (onnipresente nella serie) e al fiore speciale, che fornisce la possibilità di sparare le utilissime palle di fuoco, questa volta il nostro eroe può contare anche su una carota magica, che fa crescere a Mario degli orecchioni da coniglio utilissimi, dopo un salto, per vagare un po' a mezzaria, controllando l'atterraggio.

Un'ultima annotazione va fatta per gli schermi bonus di fine livello, che sono diventati di due diversi tipi: il primo è ispirato ad un vecchio gioco arcade dei primi anni '80, *Amidar*, mentre l'altro consiste nel prendere, utilizzando un braccio meccanico, i power up sopra descritti mentre scorrono su di un tapis-roulant.

In conclusione, *Super Mario Land 2* si rivela un ottimo seguito, sicuramente superiore al già illustre predecessore grazie a una grafica migliorata, a una intaccata giocabilità e a un grande fascino che accompagna - e accompagnerà, probabilmente, ancora per molto tempo - i giochi di questo buffo personaggio in salopette che è ormai diventato *ad honorem* un simbolo, un mito, un costante punto di riferimento del mondo dei videogiochi.

Simone Bechini



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD of ILL

Topolino e Paperino ritornano, alla grande, sugli schermi del vostro Mega Drive, e questa volta si sono portati dietro la combriccola Disney al gran completo.

Se dovessimo contare tutti i giochi per console che hanno visto come protagonisti i mitici personaggi dei fumetti Walt Disney, credo che risulterebbe una lista paragonabile alla serie di Ultima.

Qui, però, non stiamo parlando di Giochi di Ruolo, ma di Giochi di Piattaforme dannatamente simili tra loro in tutto e per tutto, anche nella trama. Minnie e Paperina, le rispettive fidanzate di Topolino e Paperino, sono state rapite dal cattivissimo Pietro Gambadilegno. Lo scopo è, naturalmente, scontato: sconfiggere quel malandrino e salvare le due ragazze.

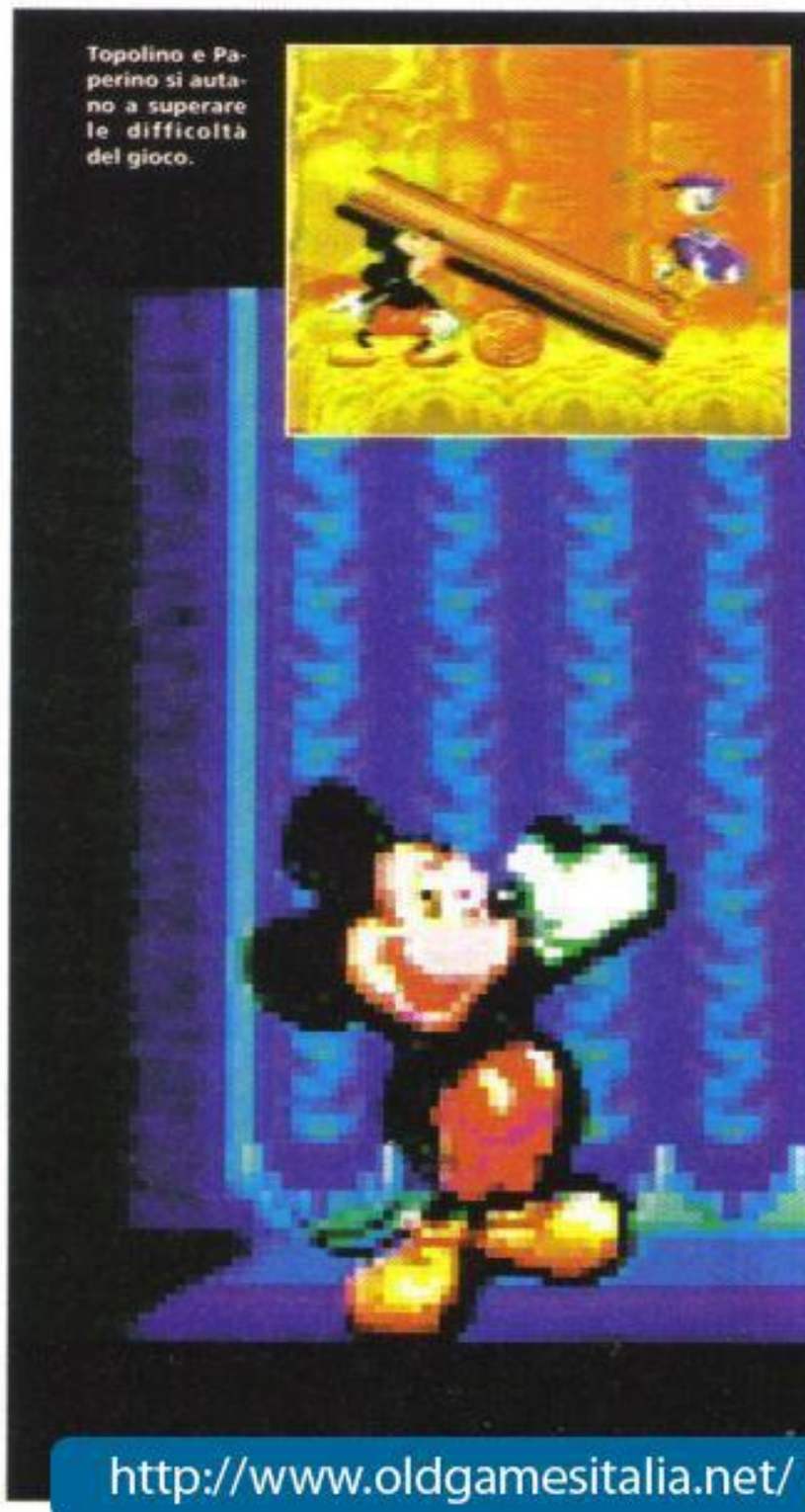
La prima differenza, e forse l'unica, che salta subito all'occhio è la possibilità di giocare in due contemporaneamente, controllando i due personaggi che devono attraversare diversi mondi, tutti popolati da creature brutte e infide che non vedono l'ora di fare loro la pelle (e le penne). Il topo ed il papero, però, possono contare su una valida arma: la magia. Grazie a un mantello magico sono in grado di trasformare i nemici in creature del tutto innocue, come farfalle o fiori. Inoltre, sempre grazie alla magia, sono in grado di volare o respirare sott'acqua.

La prima differenza è la possibilità di giocare in due contemporaneamente, controllando i due personaggi

Un'altro particolare di rilievo è dato dalla possibilità dei protagonisti di interagire tra loro: questo permette ai giocatori di superare più agevolmente alcuni tratti e di uscire indenni da situazioni particolarmente infide, ad esempio aiutandosi a passare sotto un cunicolo o a salire una piattaforma issandosi con una fune. Questo, però, non vuol dire che il gioco risulti più facile, anzi! Se si gioca in due cambiano, in peggio, alcune situazioni. Per esempio, non è possibile saltare su un trampolino senza il compagno, oppure alcune piattaforme risultano più alte. Cambia perfino il background dei livelli: la seconda scena giocata da soli, infatti, è ambientata in una fitta foresta, quando si è in due ci si ritrova, invece, dentro una miniera di diamanti.

Durante il tragitto è possibile raccogliere anche diversi bonus, indispensabili per lo svolgimento del gioco, che variano dal semplice bonus in punti alla vita extra (rappresentata da un tipico cappello magico da illusionista), ottenuti semplicemente raccogliendo un sacchetto con

Cosa nasconde quel punto di domanda? Forse un bonus a sorpresa? Come ogni gioco di questo genere *World of Illusion* troverete numerose sorprese.



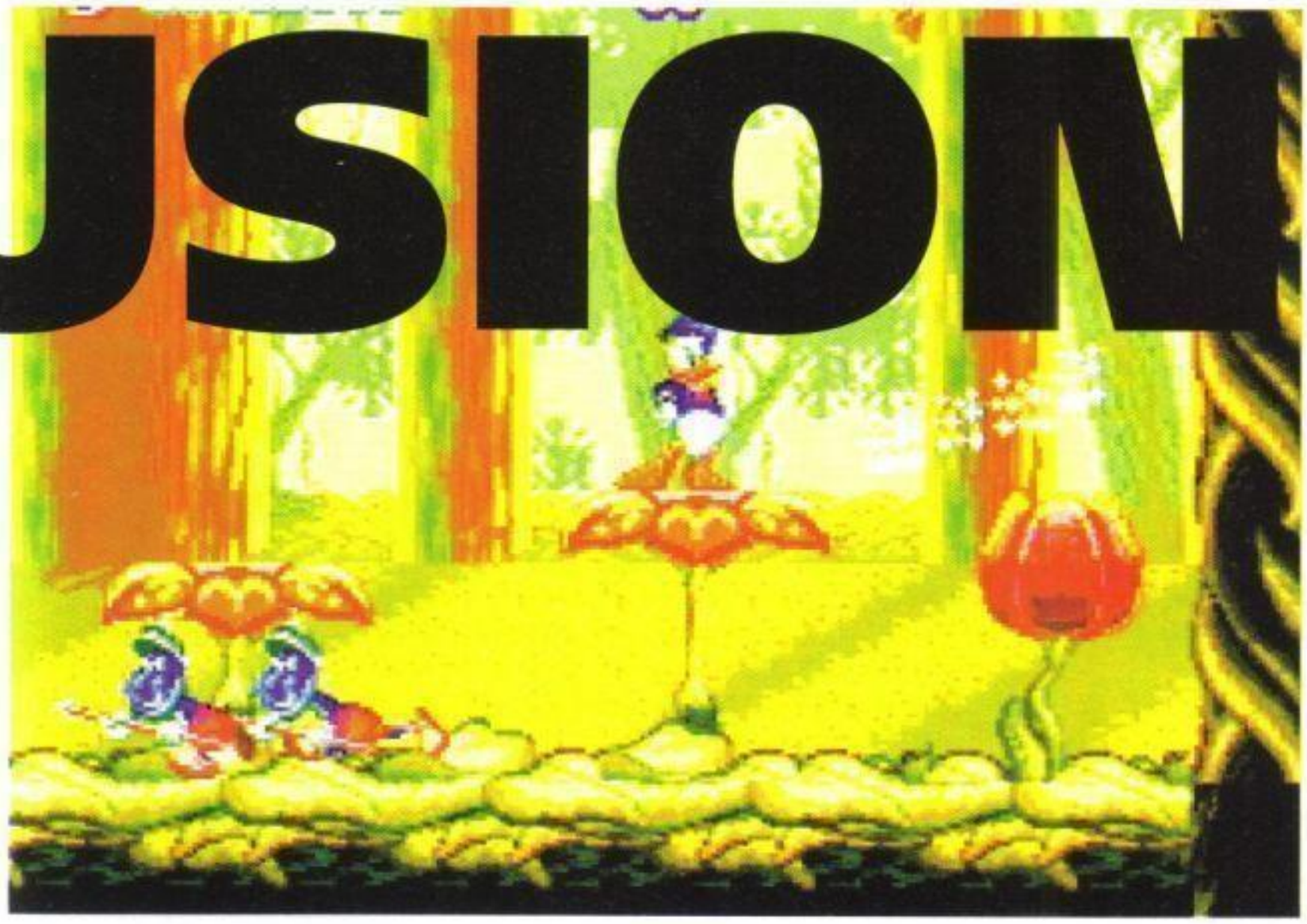
Nella schermata iniziale Pippo vi aiuta nella scelta delle opzioni.

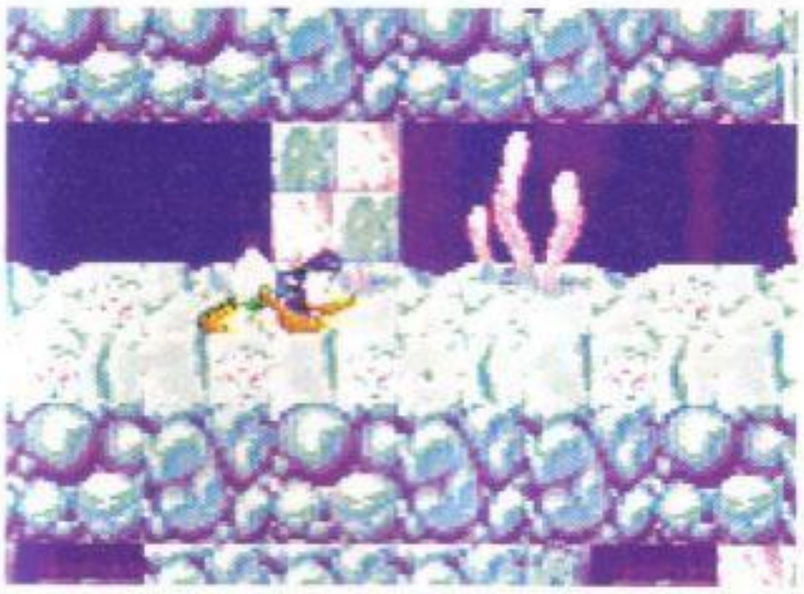
Un colpo di mantello magico e tutti i nemici scompaiono.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JSION





La giocabilità di *World of Illusion* è notevole. L'animazione dei personaggi è molto ben fatta con molti particolari divertenti.

un punto di domanda disegnato sopra. Naturalmente per un gioco di questo tipo non poteva mancare il classico nemico di fine livello, e anch'esso cambia a seconda del numero dei giocatori.

Nel gioco sono stati compresi moltissimi elementi umoristici rappresentati principalmente dall'espressione tipicamente Disneyana dei personaggi (ad esempio Paperino che non esita ad incavolarsi con voi e a sbraitare a destra e a manca se lo lasciate per troppo tempo fermo sullo schermo).

Per continuare il gioco potrete usare un sistema di password (che compaiono ogni volta che finite una partita, quando scegliete di continuarla). Il livello di difficoltà è ben calibrato e non è difficile prendere confidenza con i comandi e con la struttura di gioco.

In definitiva *World of Illusion* è un ottimo prodotto, che nonostante manchi quasi totalmente di originalità, prevale sugli altri grazie, soprattutto, alla sua elevata qualità tecnica e all'umorismo.

Fabio Massa

Genere Piattaforme
Casa Sega
Svilup. Interno

- Grafica coloratissima.
- Sonoro tipicamente Disneyano.
- Divertentissimo da vedere e giocare, soprattutto nel modo due giocatori.

- Scarsa originalità.

Versione Mega Drive

***World of Illusion* è un gioco fantastico e raggiunge il massimo quando lo si gioca in due contemporaneamente. Tecnicamente è impeccabile. Gli sprite si muovono per lo schermo senza rallentare minimamente, con delle splendide animazioni. Anche il sonoro è di buona qualità, e contribuisce ad aumentare il divertimento. Certo il gioco non è il massimo dell'originalità, in fondo è quasi identico ai precedenti *Castle of Illusion* e *QuackShot*, ma presenta numerosi lati positivi ed elementi umoristici che lo pongono qualche scalino più su dei titoli citati.**

K VOTO

890 Mega Drive

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

***World of Illusion* non sarà certo il miglior gioco di piattaforme in circolazione, ma sicuramente può essere considerato uno dei più divertenti, grazie alla possibilità di giocare in due contemporaneamente e agli elementi umoristici inseriti. Se non fosse per questi due fattori, il gioco si sarebbe rivelato il solito piatto di minestra calda, molto prelibata, certo, ma che alla lunga stuferebbe anche il più sofisticato buongustaio del mondo. Non è certo il tipo di gioco che vi impegnerà per mesi, ma resta comunque un'ottimo prodotto che vale la pena di possedere, soprattutto se siete degli appassionati di giochi di piattaforme.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA Master System II Plus

Taz-Mania

Speedball 2

SONIC

TV tuner venduto separatamente

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

Terminator

GIOCHI PREZIOSI

Shinobi 2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT Tricks 'n' Tactics

Benvenuti ad un altro appuntamento con i TNT di Kappa, l'ormai abituale angolo curato da Paolo Paglianti dedicato a soluzioni, gabole, trucchi, password, ecc. Vi ricordiamo che il sopracitato (ir)responsabile vi aspetta tutti i venerdì dalle 18:00 alle 19:00 per rispondere telefonicamente (il numero è 02/33100413) alle vostre richieste su trucchi e soluzioni. Se avete un modem, potete collegarvi alla BBS Ultimo Impero, che ormai da più di un anno ospita un'Area Kappa - oltre al solito numero (02/55302337), dispone di altre due linee supplementari (02/55303002).

Se avete finito un'avventura, o avete scoperto un gabola, speditela a TNT-K, Via Aosta, 2, 20155 Milano o faxatela (02/33104726). Vi aspettano gloria e onori sui prossimi TNT!

Ugh

UGH (Amiga)

Vinci Vito di Milano e Ennio del Krusos Club ci hanno spedito i 69 codici del divertentissimo gioco della DMI. Perché non pubblicarli?

2) selbstlaeufer
3) hennabreggl
4) pfanneheiss
5) soichgombasepp
6) pfundhackfleisch
7) dogodderdeig
8) spamspambeansnspam
9) semprini
10) profrjgumby
11) confess
12) mittermeier
13) dieschnickiangst
14) entrestingpeople
15) insurancesketch
16) itsthearts
17) arthurtwosheds
18) haroldthesheep
19) picassionbicycle
20) spanishinquisition
21) luigivercotti
22) jimmybussard
23) kencleanairsystem
24) johanngambolputty
25) trainspotting
26) bicyclerepairman
27) irvingcsaltzberg
28) theendberg
29) howtoflinganotter
30) thecatsatonthemat
31) confuseacatltd
32) distactabee
33) mittelschmertz
34) inspectortiger
35) lookoutoftheyard
36) fishtrequisitttte
37) arthurfiggs
38) crunchyfrog
39) springsurprise
40) wallywiggin
41) sixteentonweight
42) raspberrykiller
43) scottofthesahara
44) bishopofeastanglia
45) pollytheexparrot
46) ewanmcteagle
47) ascotsmanonahorse
48) keithmaniac
49) notgoodenough
50) stillnotgoodenough
51) nudgenudge
52) thewoodparty
53) thesensibleparty
54) adoptadaptnimproue
55) hellosailor
56) arthurtree
57) ablockofwood
58) liontaming
59) ronobvious
60) channeljump
61) tunnelingtojava

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

62) mauricezatapatique
63) kenbiggles
64) alibayan
65) kendove
66) tiddles
67) thenakedant
68) kenshabby
69) albatross

APIDYA (Amiga)

Inserite questi codici, trovati da Romano Gori di Roma, nello schermo dei titoli. A proposito, saluti da Tiziano!
Livello 2: SHOWCREDITSP
Livello 3: MISSHONEYBEE
Livello 4: HASTALAVISTA
Livello 5: DEPUTYOFLOVE
Livello 6: SNEAKPREVIEW

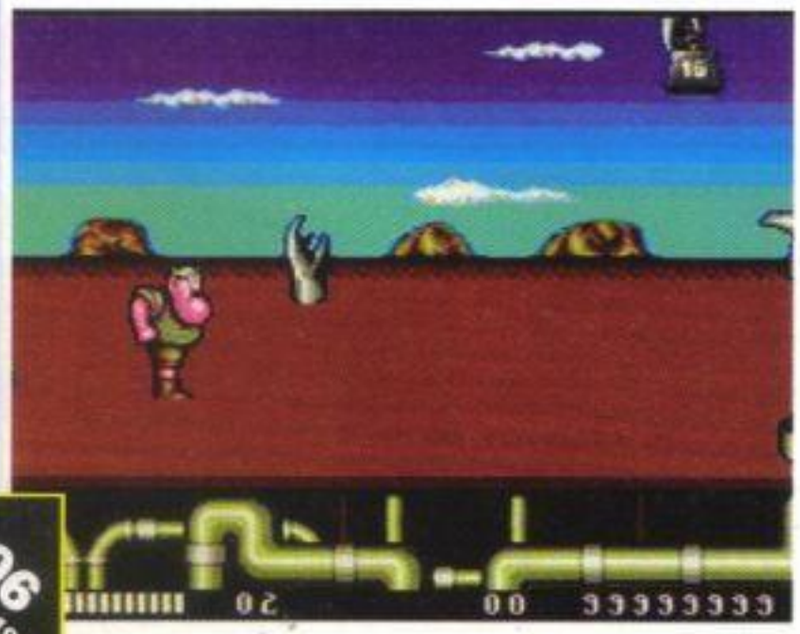
Apidya

CHIP'S CHALLENGE (Amiga & ST)

Fabrizio Cenni di Faenza ha scoperto un'interessante gabola per questo clone dell'indimenticabile *Boulder Dash*. Premete F, quindi inserite "SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS." per avere chiavi infinite, oppure "I THINK THEREFORE I AM." (attenti agli spazi!) per finire un livello senza dover raccogliere tutti i chip. Infine, premendo "C", potrete saltare da un livello all'altro.

MONTY PYTHON (ST & AMIGA)

Probabilmente saranno in pochi ad apprezzare lo "spirito" di questo gioco, ma per quei pochi abbiamo deciso di pubblicare la gabola: scrivete semplicemente "SEMPRINI" negli High-Score per poter iniziare dal livello che preferite.



Monty Python

THE GODFATHER (AMIGA)

Non riuscite a sopravvivere nella Los Angeles dei gangster, del proibizionismo e delle pupe? Iniziate una partita, mettete in pausa e scrivete Pizza Hut: sarete praticamente invincibili.

The Godfather

WOLFCHILD (AMIGA)

Esistono tre diverse gabole per questo gioco, che però si escludono a vicenda. La meno disonesta consiste nello scrivere nella schermata dei titoli "ITS NOT ALL WALKING", che vi consente di continuare dopo il fatidico Game Over dall'ultimo livello raggiunto. La più classica è invece quella che vi permette di ricevere Extended infiniti, digitando "SOULPSYCHEDELICIDE".
Infine, quella più interessante: scrivendo "THE PERFECT KISS" avrete energia infinita e ogni genere possibile di arma. Meglio di così!

PARASOL STAR (AMIGA/ST)

Iniziate una partita e scrivete "CYNIX": avete appena attivato una mega gabola! A questo punto potete avere un bel po' di crediti extra (tasto "C"), saltare il livello ("X"), finire lo stage ("T"), saltare ad un altro stage (tasti da 1 a 7) oppure da un livello all'altro (F1-F10). Se per caso volete porre fine alla vostra vita ludica, premete "D".

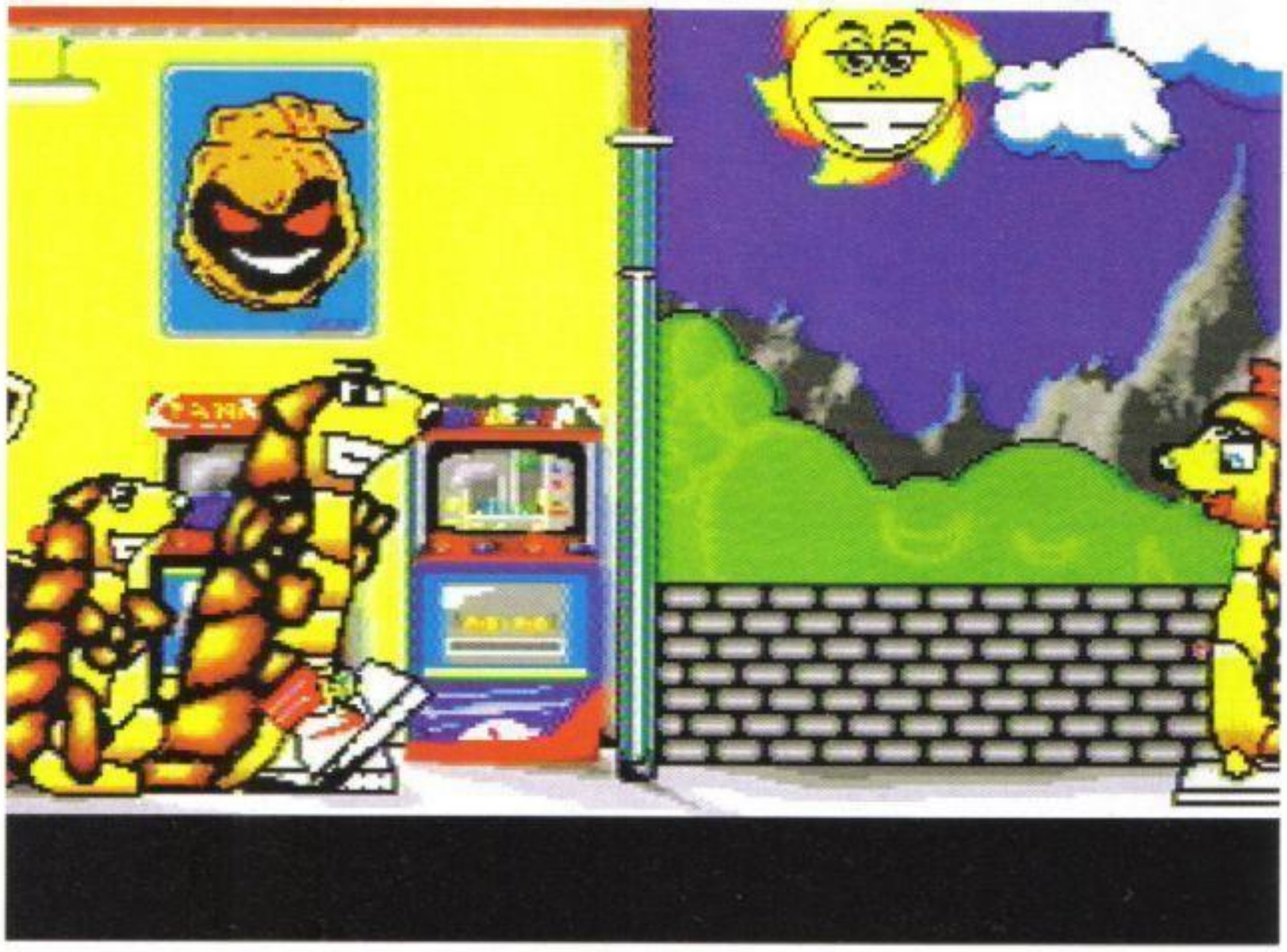
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (ST)

Se siete bloccati in questo gioco pieno d'allegria, probabilmente vi serviranno le password spediteci da Antonio di Lucca:
Livello 2 - WOLFMAN
Livello 3 - HAMMER
Livello 4 - LUGOSI
Livello 5 - NOSFERATU
Livello 6 - GARLIC

Horror zombies from the crypt

PANG (AMIGA)

Alex Zanto di Domodossola ha scoperto come gabolare in *Pang*: infatti basta scrivere "WHAT A NICE CHEAT" nella schermata iniziale per poter scegliere il livello di partenza. Wow!



Pang

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

Amiga 3000 25/50 Lit.2.190.000
Amiga 3000 25/100 Lit.2.390.000
Amiga 3000 Tower 25/100 Lit.3.490.000
Amiga 3000 Tower 25/200 Lit.3.790.000

Amiga 4000 25/40 Lit.3.690.000
Amiga 4000 25/120 Lit.3.990.000
Amiga 4000 25/200 Lit.4.390.000

Amiga 500 Plus Appetizer + Kick 1.3
L.590.000

Compra oggi prima rata tra 90 giorni
(finanziamento compass)

AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attenzione a tutti I possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.60.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.230.000
Amiga 500 Plus Lit.250.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.250.000
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000
Megadrive Lit.100.000

Tutti I prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedi mattina

---

Computer Time

PADOVA

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

Vendita anche per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

COMPUTER TIME

GVP Point
Gli unici a Padova

PC Compatibili

PC386sx	33Mhz	2Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	1.500.000
PC386dx 64Kcm	33Mhz	4Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	1.800.000
PC386dx 128Kcm	40Mhz	4Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	1.900.000
PC486dx 128Kcm	33Mhz	4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	2.500.000
PC486dx 256Kcm	50Mhz	4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	3.100.000
PC486dx2 256Kcm	50Mhz	4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	2.900.000
PC486dx2 256Kcm	66Mhz	4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	3.400.000

LINEA MONITOR

Monitor monocromatico B/N 14"	190.000
Monitor colore 14" 1024x768 0.31 low radiance	490.000
Monitor colore 14" 1024x768 0.28 low radiance	550.000
Disponibile linea Sampo	telefonare
Disponibile linea NEC	telefonare

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:
Cabinet Desk, 2 Seriali, 1 Parallela,
Disk Drive 3" 1.4Mb, Tastiera estesa, Mause 3 tasti.
NB: i prezzi dei PC possono subire delle variazioni causa fluttuazioni dollaro.
PER ALTRI TIPI DI CONFIGURAZIONE TELEFONARE.

Accessori PC

Multimedia Kit PERSONAL (SBpro+CDrom+7cd+casse audio)		1.050.000
Multimedia Kit BUSINESS (SBpro+CDrom+6cd+casse audio)		1.100.000
SoundBlaster PRO2		280.000
SoundBlaster PRO 16bit	new	telefonare
VideoBlaster + Action	new	600.000
Handy SCANNER 400dpi 262.144 colori + OCR	new	650.000
Modem/Fax 9600/9600 PROLINK esterno con prg. WinFax	new	700.000
Modem/Fax 2400/9600 PROLINK pocket (ideale per notebook)		350.000
STREAMER 250Mb + cart. 120Mb	new	590.000
SYQUEST int. 44Mb + contr.scsi + cart. 44Mb	new	890.000
SYQUEST est. " " "	new	990.000
Notebook (Bondwell - Zenith - etc...)	special price	telefonare
Adattatore VGA to PAL DemoKey	new	230.000
Schede rete 16bit ethernet	new	280.000
Dischetti bulk HD	new	1.200cad
Dischetti marcati HD	new	1.500cad
Simm 1Mb 70ns		75.000
Simm 4Mb 70ns		290.000
Scheda SVGA S3 (accelera Windows fino a 25 volte) 32.000 col.	new	490.000
Joystick Albatros per PC a microswitch	new	60.000
Casse audio per SoundBlaster	new	45.000

Telefono
049-8976787
049-8976508
049-8976756
fax.
049-8976414

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi
su tutte la parti PC

Linea Commodore

DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA COMPUTERS COMMODORE

Kickstart 1.3 per A600	88.000
Espansione 1Mb per A600	130.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Opal Vision scheda grafica 24bit	telefonare
GVP scheda multiseriale A2000/3000	telefonare
GVP scheda acceleratrice 68030 25/40/50Mhz	telefonare
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500+	85.000
KickStart 2.0 per A500	95.000
Scanner 256 toni di grigio	280.000
Controller Roctec 0Mb + HDD 45Mb	720.000
GVP A530 turbo 68030 40Mhz per A500	telefonare
GVP Phone Pack FAXboard per A2000/3000/4000	telefonare
Joystick Albatros	34.000

VASTA DISPONBILITA' DI SOFTWARE

PREZZI SPECIALI
PER ISTITUTI TECNICI E STUDENTI
ASSISTENZA HOT-LINE
CONSULENZE E PREVENTIVI GRATUITI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Air Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il turboelica *Shorts 360.*
Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi!
L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).
In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

FLIGHT ASSIGNEMENT:
A.T.P.™
(Airline Transport Pilot)

ORA CON MANUALE IN ITALIANO!

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

SOFT MAIL
LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214
(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)
ATP è un prodotto:
the Computer Flight people
subLOGIC®

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 MARZO 93

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona al numero 031-300-174 per approfittare delle favolose offerte!

SOFT MAIL

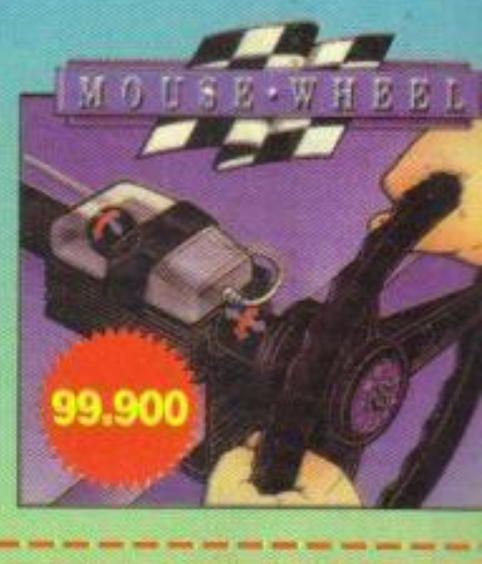
PRENOTA SUBITO:
Strike Commander • Patriot • Tornado
X-Wing per PC
7th Guest (CD ONLY)
Sono inoltre disponibili tutte le ultime novità su CD: chiedi subito il listino completo!

Award Winning Bundle
In esclusiva dagli USA una fantastica raccolta Sierra che contiene: Gray's Quest V, Rise of Dragon & Red Baron in edizione limitata a sole...
149.000

Falcon 3: Official Strategy Guide + Op. Fighting Tigers
89.000
Il disco aggiuntivo contenente anche l'aggiornatore alla versione 3.01 e la guida ufficiale di 360 pagine con dischetto di utilities appositamente creato dalla Spectrun Holobyte: indispensabili ai veri piloti di F16; riproposti insieme a grande richiesta ad un PREZZO ESCLUSIVO SoftMail!

Megafortress megapack
119.000
PC 286, VGA 256 col, 640K
MegaFortress 1.1, il primo disco missioni ed il Mission Editor: un valore di oltre 200.000 Lire - fino ad esaurimento - a sole...

MOUSE WHEEL
Dedicato ai simulatori di guida! Volante di automobile in grandezza naturale funziona con tutti i programmi che vengono controllati da mouse! Non richiede porte aggiuntive: è compatibile con tutti i computers!



CATALOGO SOFTMAIL
Puoi richiederlo inviandoci Lit. 2.000 in francobolli, il tuo indirizzo completo e indicando il tipo di computer che possiedi
GRATIS CON OGNI ORDINE

031-300-174
FAX 031-300-214

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K • 15/3/93	Spese di spedizione Lit.	8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.	

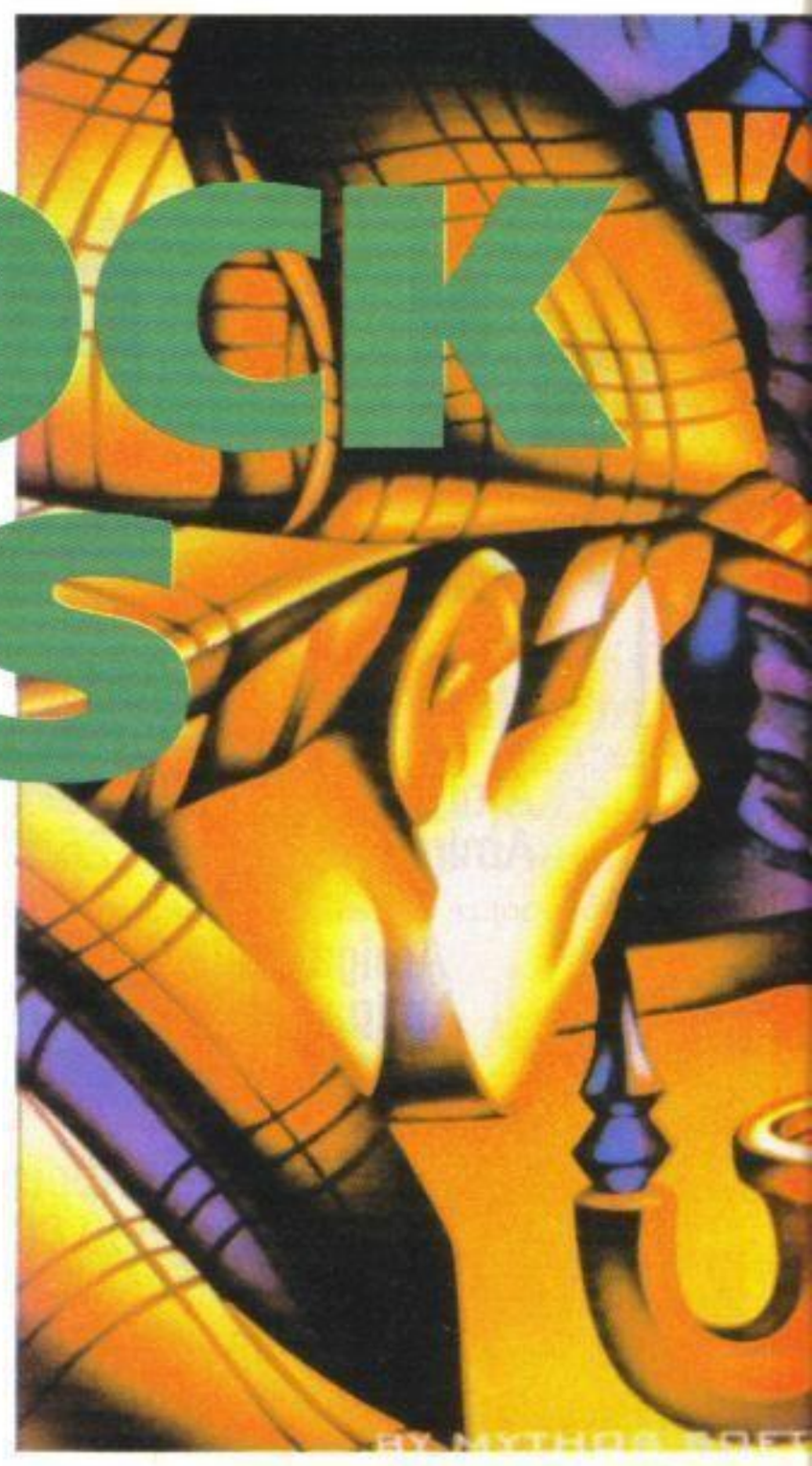
FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐
N° della Carta di Credito
Scadenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT

SHERLOCK HOLMES



Era una piovosa giornata londinese del 1888. Mentre sorseggiavo il mio classico tè delle 5, giunse alla porta un drammatico biglietto: una ragazza era stata assassinata e il capo Ispettore di Yard Lestrade, dimostrando di essere il solito incapace, chiedeva il nostro aiuto. Come al solito Holmes non si fece pregare e, indossati i pastrani, uscimmo.

CAPITOLO 1

DI SIGARI E PROFUMI

Holmes dopo un rapido esame raccolse la polverina bianca sparsa attorno alle orrende ferite della poveretta, una certa Sarah Carroway, attricetta di quart'ordine. Ella presentava, oltre alle numerose ferite procurate, sembra, con una lama spezzata, anche una postcervoabrasia (abrasione dietro al collo) e una chiara deficienza anulare alla mano sinistra (in parole povere, le era stato tagliato di netto l'anulare). Una cicca di comune sigaretta giaceva lì vicino, ed Holmes non se la fece scappare. Anche un piccolo foglio di notes non sfuggì a un attento esame del luogo, così come la barra metallica. Il biglietto si rivelò, tra l'altro, molto interessante. Scambiammo due chiacchiere con Lestrade e il bobby e poi entrammo nel retro del Regency Theatre.

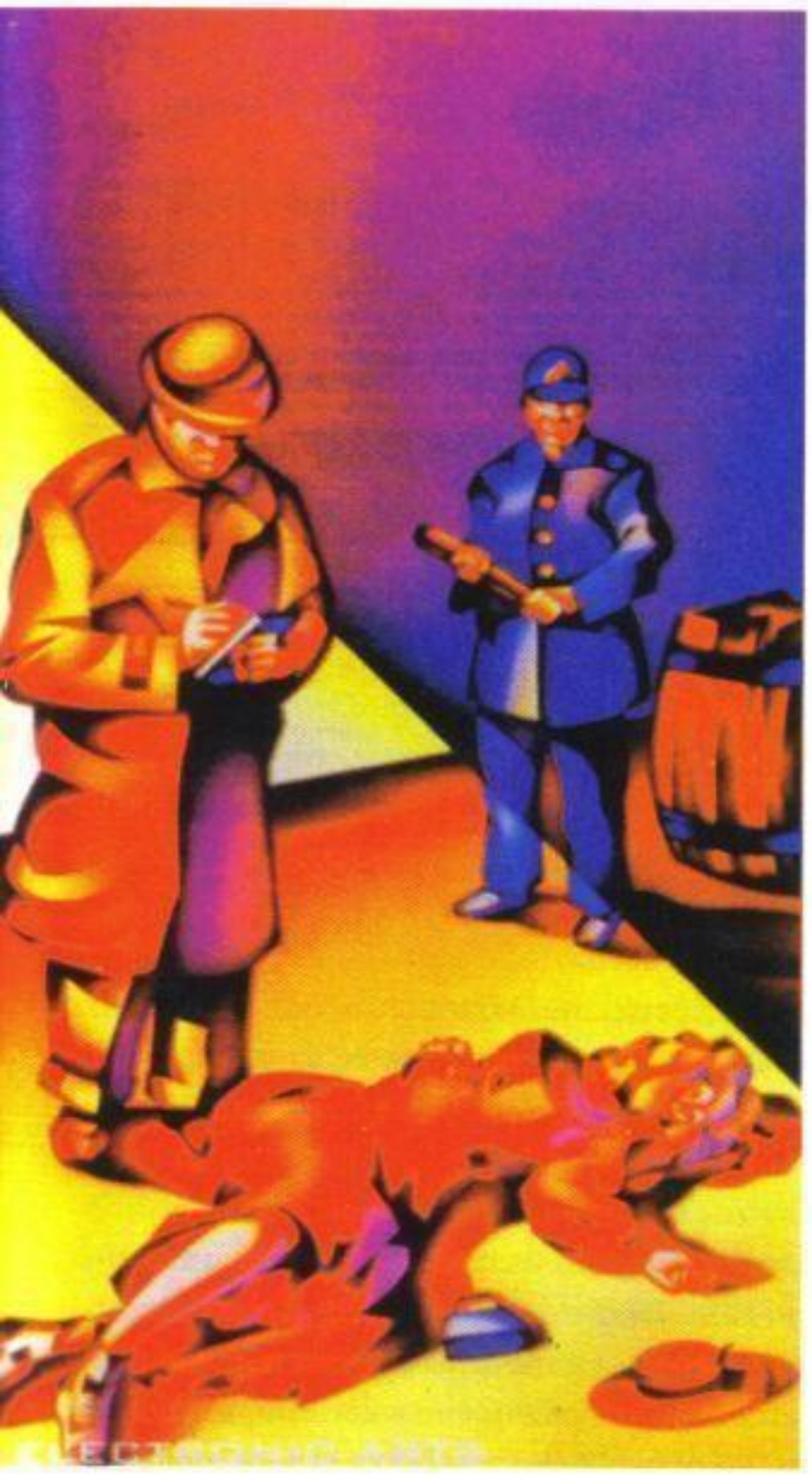
Notammo, appena entrati, un oggetto luccicante sotto l'armadio. Si rivelò una piccola molla. Dopodiché Holmes diede un'occhiata ai fiori, mi parve strano che si interessasse a loro finché non vidi che avevano un bigliettino scritto a mano, con calligrafia femminile... Holmes tenne per sé sia un fiore che il biglietto. Anche una mezza bottiglia di profumo economico attirò la sua attenzione e decise di prendere pure quella. A quel punto dovetti intervenire per somministrare un sedativo alla signorina Sheila, notevolmente "upset", direi. L'interrogatorio fu assai lungo, ma interessante, quanto quello del padrone del Regency Mr Carruthers. Quando provammo ad uscire, scoprimmo che la porta era bloccata. Per fortuna bastò rimettere al suo posto la molla che avevamo trovato per aprire. Ad Holmes non sfuggì, però, la grossa macchia di olio mischiata a capelli neri in alto proprio sulla porta. Quindi un uomo alto coi capelli unti e neri era stato lì, portando dei fiori e un profumo... un altro indizio! Saliti sulla carrozza ci recammo subito all'appartamento della povera vittima.

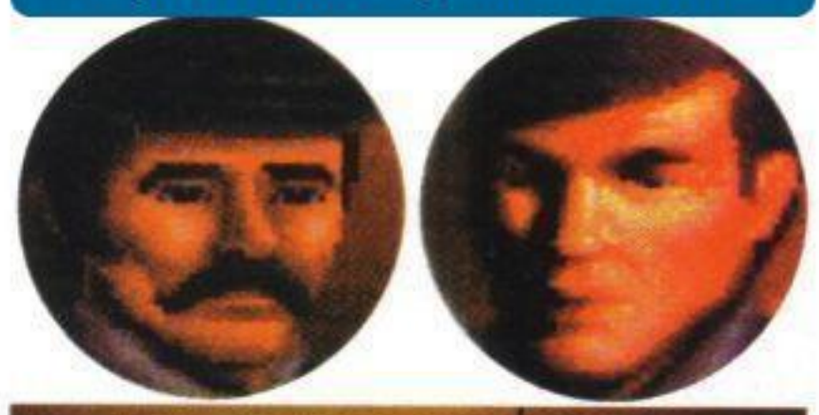
Esaminammo insieme la stanza, ma fu solo Holmes che pensò di aprire l'ombrello (io sono superstizioso...) e trovò così una chiave. Intanto fra i panni da lavare, notai subito una maglia da rugby sporca e credo che difficilmente la signorina praticasse tale sport: la maglia era di qualcun altro... che guarda caso usava lo stesso olio sui capelli di quello trovato al teatro. Facemmo subito ritorno a Baker Street in tempo per la cena.

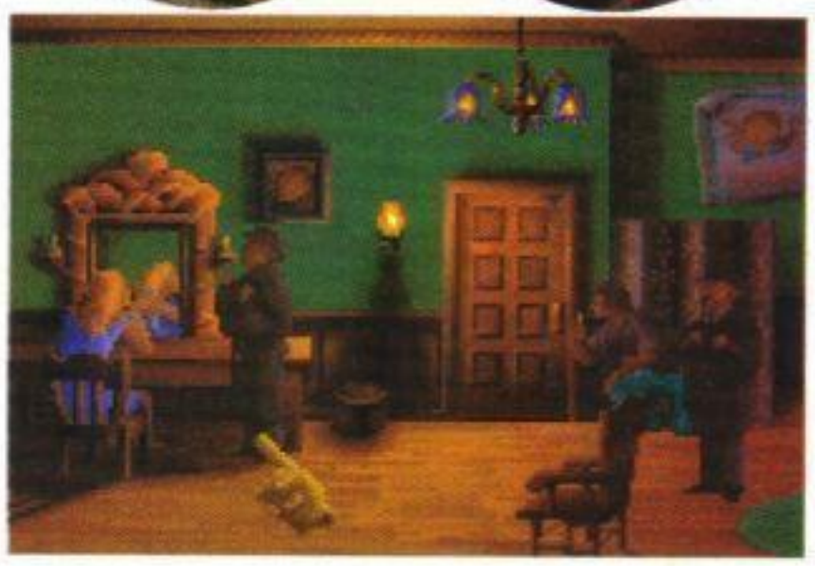
Dopo il meritato pasto Holmes si chiuse in laboratorio ed esaminò la polverina bianca mettendola nella provetta e scaldandola: arsenico, la letale sostanza usata spesso dagli assassini e a volte anche dai medici. Anche i fiori si rivelarono molto interessanti; infatti, esaminandoli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







alla stessa maniera, al microscopio rivelarono tracce di iodio come colorante artificiale, cosa non molto comune. Un'altra traccia da seguire.

La mattina dopo uscimmo presto e convocammo quel monello di Wiggins, chiedendogli di sguinzagliare i suoi compari alla ricerca del negozio che vendeva quei fiori, poi raggiungemmo l'obitorio. Purtroppo il becchino si dimostrò pedante, al punto di non volerci consegnare nessuno degli effetti personali di Sarah.

L'ispettore Gregson, lì accanto, ci consigliò di chiedere aiuto proprio a Scotland Yard e noi non ce lo facemmo ripetere due volte.
Anche a Yard il bobby di guardia fu abbastanza scortese, ma grazie all'aiuto dello stesso Gregson, alla fine riuscimmo a entrare. Il sergente Duncan confermò la sua fama di "duro", e solo con l'aiuto del finto cieco che vendeva cianfrusaglie, proprio in quella via, riuscimmo a parlare con Lestrade che ci consegnò un pass per l'obitorio (non fraintendiamo...).

Tornati dal becchino, prendemmo la chiave e tornammo al Regency Theatre. Aperto il portone entrammo nel camerino; grazie alla chiave trovata nell'appartamento di Sarah, Holmes aprì il cassettone della ragazza, trovando purtroppo solo due biglietti per l'opera. Mr Carruthers si rivelò prezioso, ma il tempo stringeva e corremmo all'Opera House.

I posti erano esauriti, ma noi avevamo i nostri biglietti di palco. La maschera ci indicò, a dispetto dell'indisponente direttore, i nostri posti. Il nostro arrivo colse impreparata una anziana signora che ci sedeva accanto. Informandola della disgrazia occorsa a Sarah, scoprimmo che la vittima era sorella della più famosa Anna Carroway, cantante lirica proprio in quell'Opera House. Cogliemmo al volo il nome del fidanzato della povera Sarah, James, e grazie al suo interessamento, riuscimmo a ricevere il permesso per per visitare il camerino di Anna. Volente o nolente, il direttore ci guidò sino al camerino, estorcendoci la promessa di non toccare nulla: impossibile investigare!
Uscimmo parecchio contrariati, ma ad Holmes, come al solito, venne un'idea. Mi disse che avrei dovuto distrarre il tipo mentre lui controllava la stanza.

Così ritornammo dal direttore e nuovamente risalimmo le scale fino al camerino. Una rapida occhiata con Holmes mi bastò per deviare l'attenzione del direttore verso altri luoghi, cosicché Holmes indisturbato poté esaminare la stanza a fondo. Quando ce ne andammo, Holmes mi disse che aveva trovato un mazzo di chiavi in un cassetto.

Nel frattempo, Wiggins e la sua banda avevano fatto un buon lavoro: scoprirono che quei fiori venivano venduti solo a Covent Garden, da una certa Leslie. Ci scarrozzammo da lei e comprammo dei fiori; Holmes le mostrò il biglietto trovato nel camerino, ricevendo alcune informazioni supplementari sull'uomo che stavamo cercando. Intanto mi cascò l'occhio nella vicina botte: un oggetto luccicante era adagiato sul fondo. Impossibile recuperarlo senza rovesciare l'acqua, direte voi. Ma non per Holmes, che preso un cestino di vimini lì vicino, costruì un rudimentale gancio e recuperò quelli che si rivelarono due gemelli d'oro da polso.

Ormai erano quasi le cinque e non avevamo pranzato. Entrammo nel pub ma, naturalmente, prima di bere o mangiare qualunque cosa, Holmes raccolse una strana penna che era in terra. Mostrammo sia la penna che i gemelli al barista che, da buon sportivo inglese, ci disse che per avere qualche risposta, dovevamo prima batterlo a freccette. Il bravo Holmes, una volta campione condominiale, si scaldò battendo facilmente gli altri avventori e poi fece fuori (in senso sportivo, of course) anche il barista Venimmo a sapere così alcuni interessanti indizi riguardo ad un tipo molto sospetto.

Uscimmo velocemente e ci recammo in farmacia. Holmes fu costretto ad acquistare un balsamo per la tosse prima di poter parlare con il garzone. Quel ragazzo fu veramente sciocato dalle nostre parole: ma l'indagine continuava, e noi ci incamminammo verso la profumeria di Mrs Belle.

La spaurita serva non volle parlare con noi, perché era decisamente impaurita dalla severità della padrona. Mrs. Belle ci consigliò alcune buone essenze femminili (nessuna di mio gusto, comunque), ma nonostante le avessimo descritto dettagliatamente il fantomatico uomo, non riuscì a ricordarsi se lo avesse mai visto.

Holmes notò che uno dei profumi mancava dall'espositore, e ne approfittò proprio per chiederlo ed allontanare la matrona il tempo necessario per scambiare due parole con la serva. La gentile signorina fu molto preziosa: si ricordò di un uomo che corrispondeva alla nostra descrizione (capelli neri impomatati, alto, robusto...) perché fumava delle strane sigarette, le Senior Service. Adesso avevamo tutti gli elementi: dovevamo solo recarci al Rugby Field per trovare finalmente ciò che cercavamo.

CAPITOLO 2

DELL'AVIDITÀ UMANA

A South Kensington l'unico disposto a parlare fu il mister. La descrizione dell'uomo che Holmes gli dette (... si chiama James, è alto, bruno con capelli oleati e fuma delle Senior Service...;) fu esauriente e un certo James Sanders si avvicinò a noi. Visto che però negava, Holmes pensò bene di mostrare il profumo trovato nel camerino come prova delle nostre parole: non potendo ribattere efficacemente, ci accordammo per un appuntamento al dormitorio del College di Eaton.

Faticammo non poco per convincerlo che non eravamo dei truffatori, ma degli investigatori: purtroppo, non credendo alla notizia della morte della sua Sarah, voleva delle prove. Nella stanza mi colpì la presenza di alcune sostanze chimiche, ma Holmes non le degnò nemmeno di uno sguardo, come se non gli interessassero. Il becchino, come al solito, non volle saperne di collaborare consegnandoci il certificato di morte, così ricorremmo a Mr. Rigby, il giornalaio, per avere una copia del Times con la notizia del brutale assassinio.

Purtroppo neanche lui ci fu d'aiuto, in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

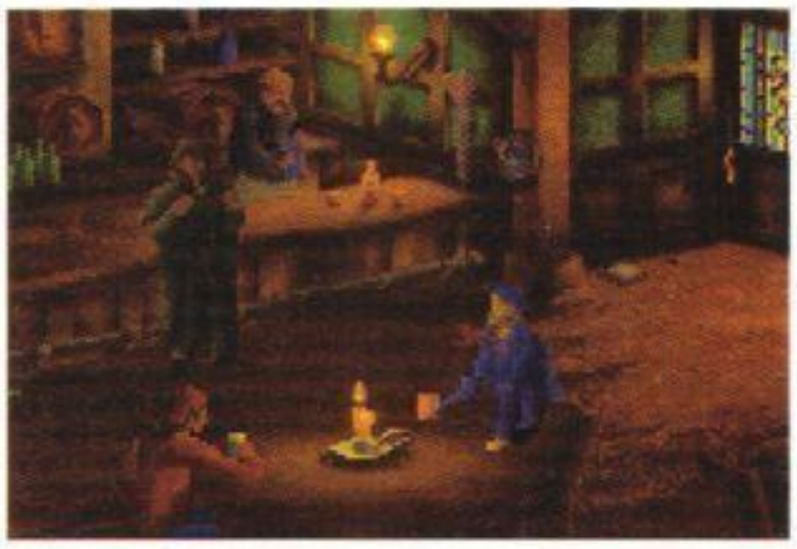
http://www.oldgamesitalia.net/

quanto aveva terminato le copie. Fu solo grazie a Wiggins, il monello, se trovammo una soluzione: aveva lui una copia del giornale con la quale tornammo da Sanders a Eaton. Nonostante fosse sconvolto, ci fece il nome di un certo Caruso, un pianista italiano fidanzato di Anna Carroway che giocava sempre a biliardo in un pub a St. Bernard. Ricordò anche che spesso Anna si recava a fare dei picnic in un parco dove giocavano dei bambini, anzi, un bambino in particolare, con cui lei parlava volentieri. Visto che era inutile cercare di consolare il disgraziato, uscimmo e raggiungemmo il negozio di tabacchi.

Non era proprio un ambiente consono a due gentlemen, ma visto che la testa di alce sul muro corrispondeva a quella di cui ci aveva parlato il publican, accantonammo ogni indugio e entrammo. Holmes chiese del padrone, ma la sfortuna ci perseguitava: era andato a caccia in Africa. Visto che chiaramente non ci era possibile raggiungerlo, Holmes chiese gentilmente di poter operare autonomamente. Spostò delle casse vuote sin sotto la testa e poi dopo averle "scalate", prese la testa e lesse l'indirizzo dell'imbalsamatore autore del lavoro. Ringraziammo e corremmo all'Oxford Taxidermy Shop.

Anche Mr. Blackwood, il principale, era assente. L'assistente Lars non ci fu molto d'aiuto. Ad un tratto un bisturi colpì l'immaginazione (solo quella, per il momento...) di Holmes: sembrava proprio il bisturi dell'omicidio e tra l'altro l'arsenico trovato intorno alle ferite era una sostanza comunemente usata in questo genere di lavoro. Interrogammo di nuovo Lars e ci consultammo a lungo. Intanto su un attaccapanni lì vicino, notai un grembiule da lavoro insanguinato. Il mio pensiero corse ai cani da fiuto, al nostro Toby, e all'aiuto che ci poteva dare. Prendemmo il cencio e ci spostammo al canile.

Il vecchio Sherman dormiva come al solito: non fece problemi a consegnarci il guinzaglio e Toby che, senza smentirsi, ci guidò sicuro fino ai Docks. Holmes intuì che qualcosa stava accadendo oltre la porta, ma la finestra era troppo



sporca per vedere cosa. Spostò il barile sotto la finestra del piano superiore e prese il secchio. Allontanò il barile di nuovo e raccolse da terra il cencio caduto. Calò il secchio nel Tamigi e, inumidito il panno nell'acqua, diede una rapida pulita alla finestra. A quel punto era chiaro che dovevamo intervenire: Holmes prese il martello da dietro la porta del ripostiglio e cominciò a picchiare violentemente sulla porta.

Pochi colpi e la struttura cedette: irrompemmo nella stanza giusto in tempo per vedere i due uomini fuggire. Holmes fu più svelto di me e agguantò uno dei due, facendolo rovinare addosso a un carico di barili, mentre io inciampai e il secondo malvivente ebbe facile via di fuga. Avevamo comunque in mano l'assassino di Sarah Carroway, l'imbalsamatore Blackwood!

Desiderosi di interrogarlo, ci recammo al distretto di polizia di Bow Street, ma il secondino, tanto per cambiare, non ci poteva far entrare senza permesso. Il nostro amico Sgt. Duncan, ci consegnò un pass firmato da Lestrade, e così finalmente parlammo con quel vile assassino. I particolari che vennero rivelati mi sconvolsero alquanto, e anche Holmes, nonostante la sua flemma londinese, non rimase impassibile: l'uomo aveva massacrato la giovane inutilmente! Primo perché aveva sbagliato persona e poi perché non avrebbe dovuto ucciderla, ma preso dall'eccitazione aveva finito con il pugnalarla a ripetizione. Mi trattenni dal colpirlo, ma gli augurai di penzolare presto da una forca.

CAPITOLO 3

DI ANIMALI E BESTIE UMANE

Ancora sconvolti da quanto ascoltato, andammo al St. Bernard pub, per bere il classico cordiale. Uno dei giocatori volle essere pagato per darci le informazioni che volevamo, ma il tizio vestito di giallo che sembrava sapere molte cose si rifiutava di parlare. Holmes scambiò due parole con il barista e poi tornò all'attacco del bulletto. Quando minacciò di rivelare alla moglie la tresca con la bionda, il ragazzo parlò così tanto, che dovemmo fuggire prima di essere sommersi dalle parole! Adesso sapevamo anche dove abitava Caruso.

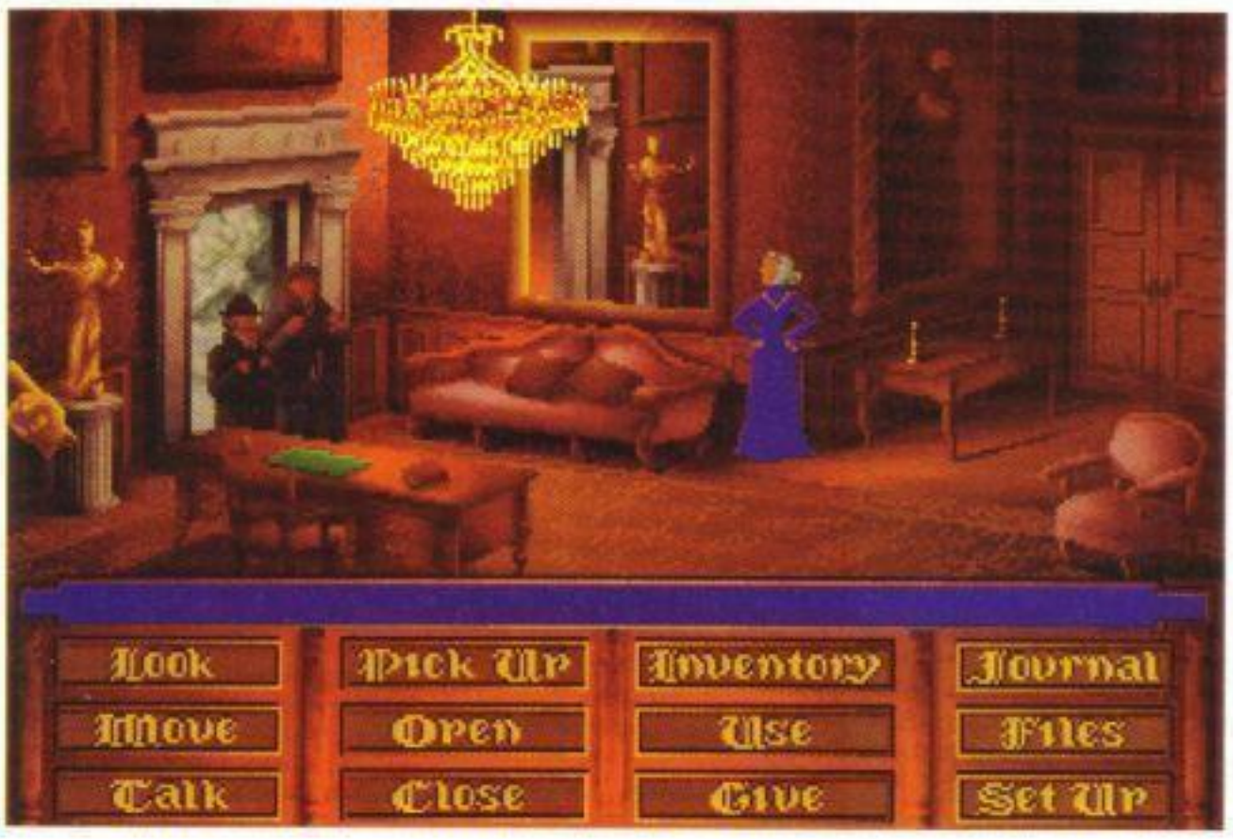
L'italiano fu molto gentile con noi e rispose alle nostre domande riguardo Anna e il misterioso bambino del parco, che sembrava amare le trottole. Holmes, come al solito, diede una rapida sbirciata all'appartamento e poi mi fece segno che sapeva abbastanza e che potevamo uscire.

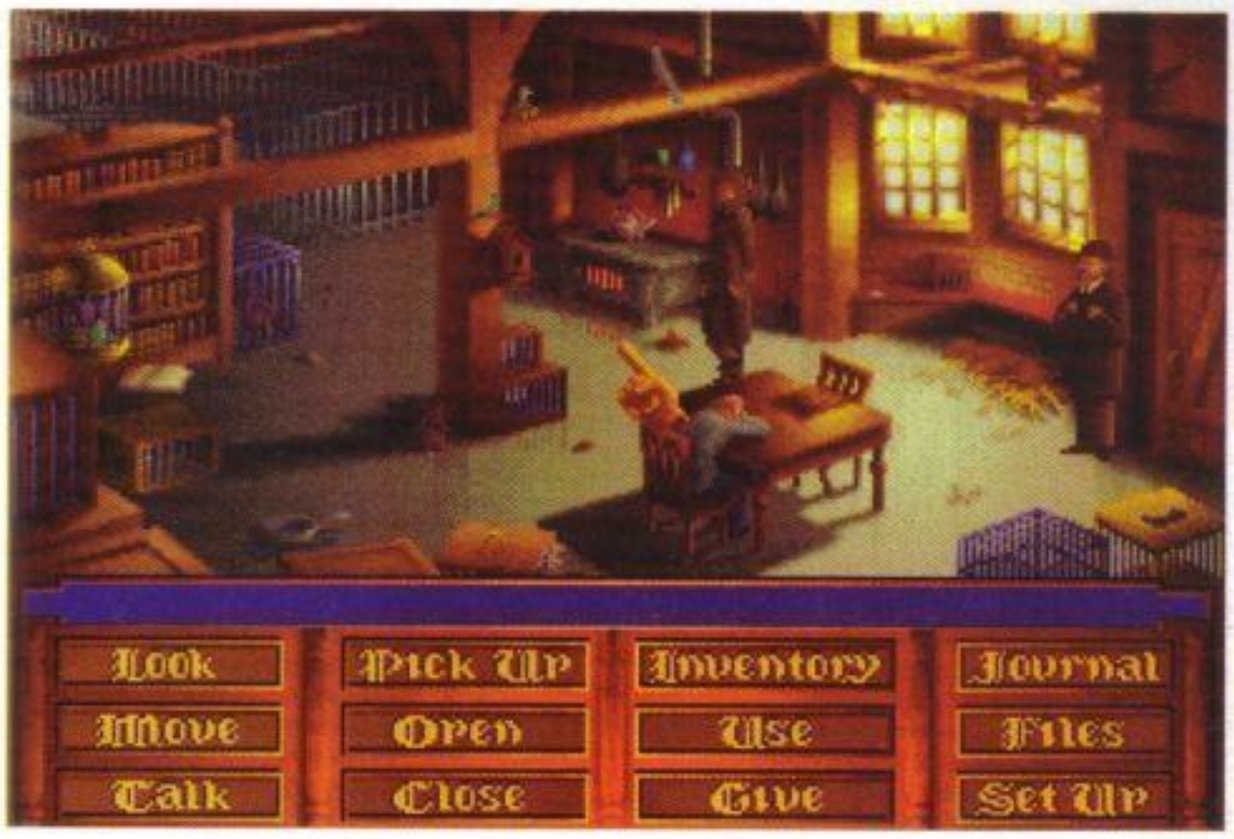
Grazie alle indicazioni di Caruso, fu molto facile arrivare all'appartamento di Anna Carroway: come sapevamo, però, la cameriera era un po' dura d'orecchio e nonostante i nostri ripetuti scampanellii e colpi sulla porta dovemmo far ricorso alla chiave trovata nel camerino dell'Opera. Entrammo come due ladri, facendo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





attenzione a ciò che ci circondava. Raccolsi subito due biglietti da visita che erano nell'ingresso, sopra un vassoio: uno apparteneva all'avvocato di Anna.

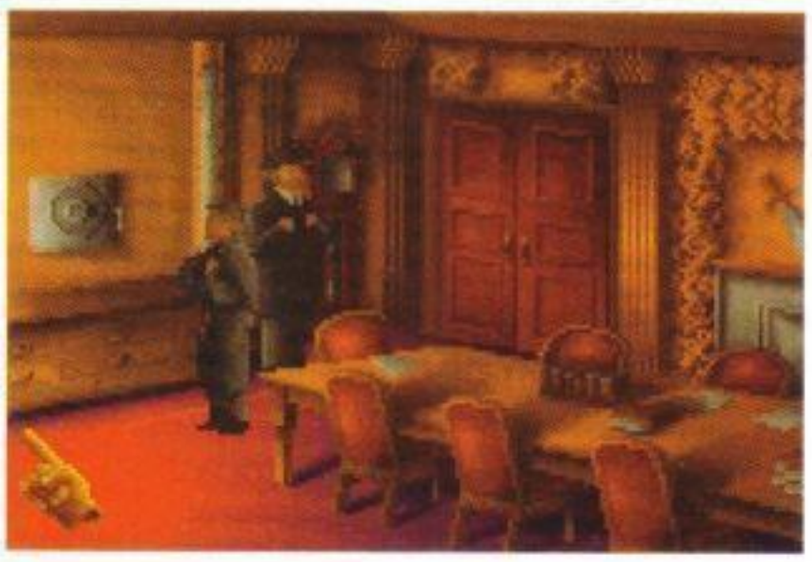
Salimmo le scale ed entrammo nella camera da letto dove la cameriera stava pulendo quasi maniacalmente. Visto che oltre a non sapere nulla di Anna, ci impediva anche di investigare, Holmes pensò bene di spedirla di sotto mandandomi a insudiciare la casa con la terra presa da un vaso. Una volta sparito il disturbo, cominciammo l'esplorazione della stanza: una statua, mai spostata, fu la chiave del mistero. Sotto la base, trovammo infatti un diario autografato, in cui Anna Carroway parlava di misteriose minacce alla sua vita e a quella di suo figlio, e di un misterioso ciondolo contenente prove importantissime. Adesso l'unico che poteva dirci qualcosa di nuovo era Blackwood se non lo avevano già appeso...

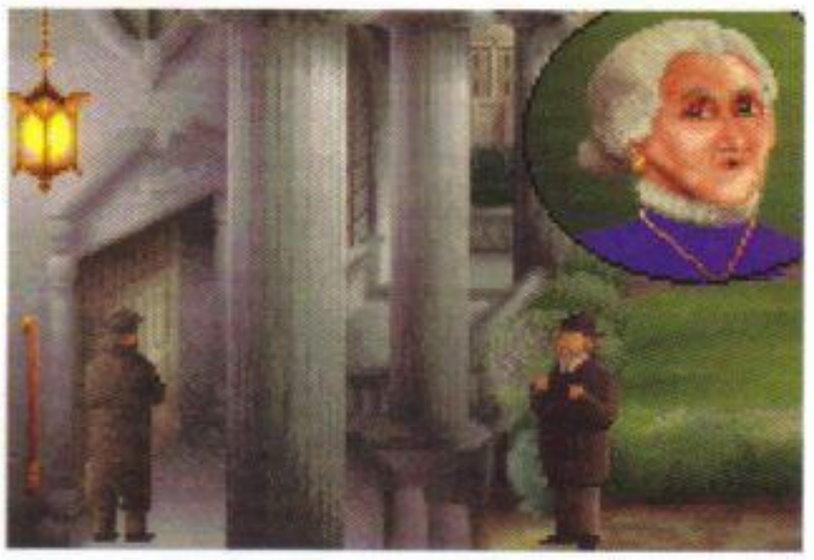
A Bow street ci fecero passare senza problemi, grazie al pass, e l'interrogatorio di Blackwood riguardo il ciondolo e la lettera contenuta in esso fu proficuo. Egli ci mandò da un certo Jaimeson, Banco dei Pegni, dove con varie minacce estorcemmo al gestore i nomi di un'agenzia investigativa, tale Moorehead & Gardner, e di un certo Robert Hunt, interessati entrambi al fantomatico ciondolo di Anna. Non ci restò che recarci dai due detective.

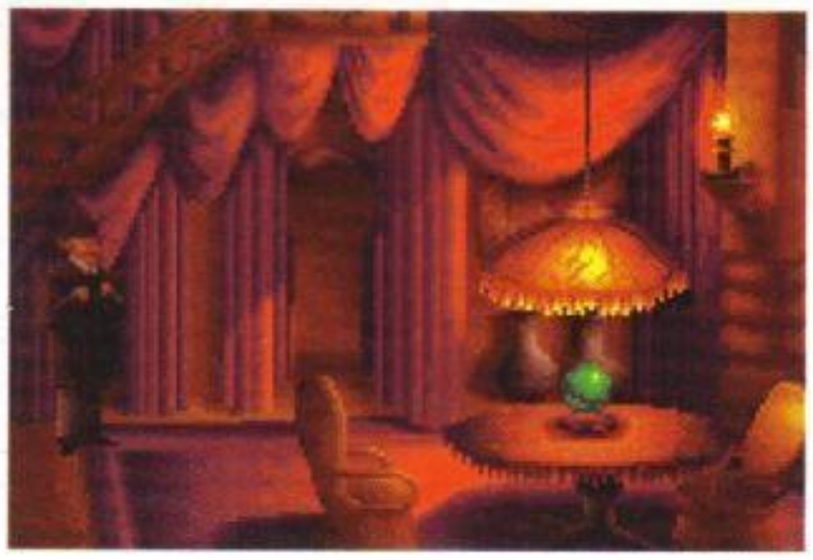
La segretaria, ci disse che i due erano fuori per lavoro. Holmes lasciò il suo biglietto da visita e chiese dove poteva trovare Gardner: scoprimmo che era diretto allo Zoo. Un'occhiata alla foto di Gardner ci avrebbe permesso di riconoscerlo.

Il bobby di guardia allo zoo fece scattare in noi la classica molla: era successo qualcosa. Infatti egli ci confermò che l'ispettore Gregson era dentro con un caso di omicidio da risolvere. Entrammo subito e, proprio davanti all'amministrazione, trovammo sia il cadavere che Gregson. Dopo un rapido esame del corpo, Holmes concluse che l'uomo, che era proprio il detective Gardner, era stato ucciso sicuramente lontano da quel posto e che presentava strane ferite. Entrammo nell'ufficio per parlare con il direttore: scoprimmo che il custode delle gabbie, un certo Kingsley, era stato l'ultimo a lasciare lo zoo la sera precedente. Come folgorato, Holmes mi guidò verso la gabbia dei leoni. Aveva ragione, come al solito. Un oggetto luccicante era semisepolto nella sabbia e nel fango della gabbia. Impossibile recuperarlo senza fare l'orrenda fine di Gardner. Corremmo quindi da Kingsley.

Il buon uomo fu abbastanza vago, e sembrava nascondere qualcosa o qualcuno. Holmes notò gli stivali sporchi di fango e sangue, e anche la foto che lo ritraeva con il leone. Di nuovo interrogato, il poverino crollò: non aveva commesso delitti ma, per difendere il leone, aveva spostato il cadavere di Gregson dalla gabbia fino al punto dove era stato ritrovato. In cambio della nostra benevolenza, accettò di collaborare con la giustizia, permettendo a Holmes di scendere nella gabbia a recuperare l'oggetto luccicante. Era l'orologio di Gardner, che racchiudeva un foglietto con sopra segnati dei numeri.







Tornammo dai detective, anzi, dal detective, e Holmes chiese di vedere urgentemente Moorehead. Non era ancora tornato. Rivelammo alla povera segretaria che Gardner era morto, e Holmes, pur di entrare nell'ufficio scaraventò la vecchia macchina da scrivere nel vetro. Entrammo e trovammo un biglietto in cui Moorehead veniva attirato in una probabile trappola alla stazione. Corremmo alla stazione, ma purtroppo non riuscimmo ad arrivare in tempo: Hunt aveva appena spinto Moorehead sotto le ruote del treno. Lo arrestammo, ma il maledetto sembrava avere buone argomentazioni per sfuggire non solo alla forca, ma pure alla galera!

CAPITOLO 4

DELLA FINE

Tornati a Baker Street, convincemmo Wiggins a venderci la sua trottola, quindi ci dirigemmo al distretto di Bow Street per parlare con Hunt, che come ci aspettavamo, si dimostrò abbastanza reticente. Decidemmo quindi di visitare l'avvocato di Anna, un certo Fartington, come risultava dal bigliettino trovato proprio a casa di lei. Fummo così incaricati ufficialmente di ritrovare la ragazza.

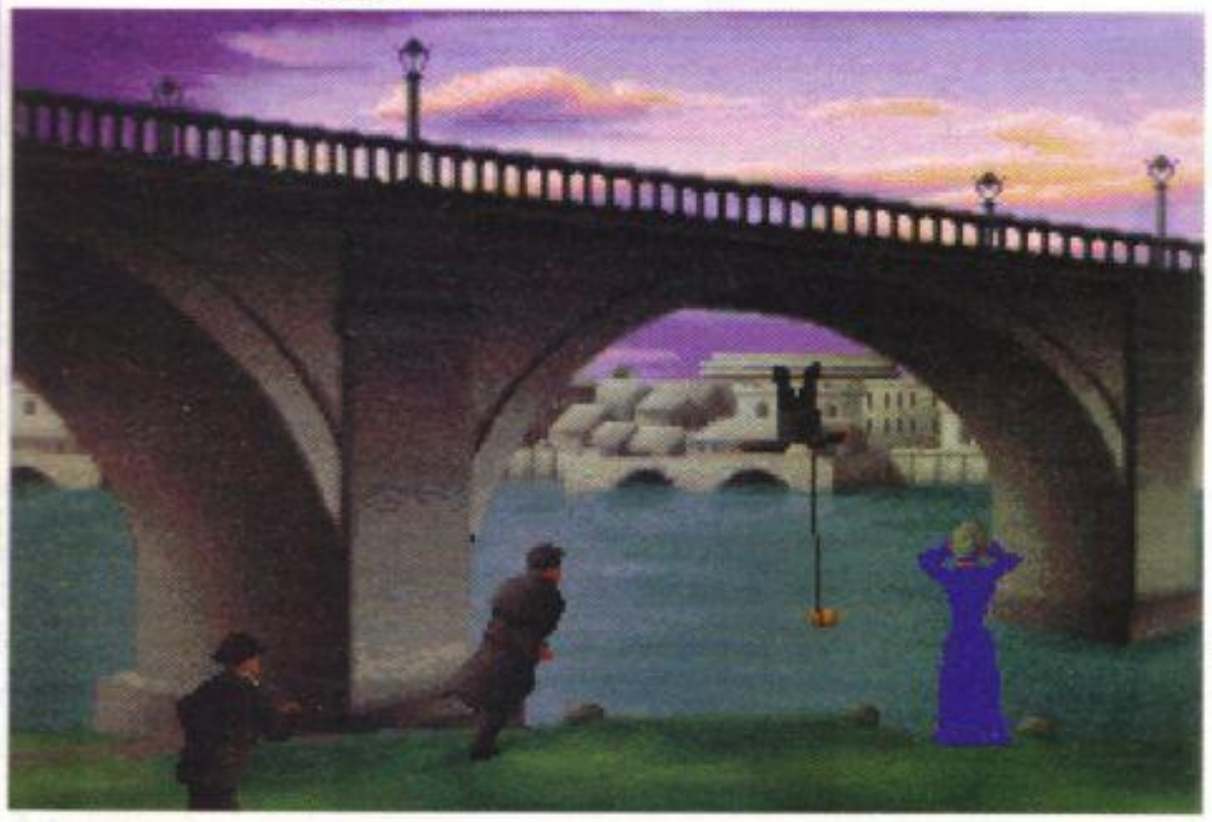
A questo punto Holmes capì dove era nascosto il ciondolo, "chiave" di tutte le morti e di tutta la storia: nella cassaforte dei detective. Ormai sicuri di aver trovato il denominatore comune di tutta quella strana storia, ci recammo lì e consolata nuovamente la segretaria, entrammo nell'ufficio. Riuscii io stesso a trovare un piccolo foglio di block notes sotto al divano, ma Holmes, dopo averlo esaminato attentamente, mi disse che era senza importanza.

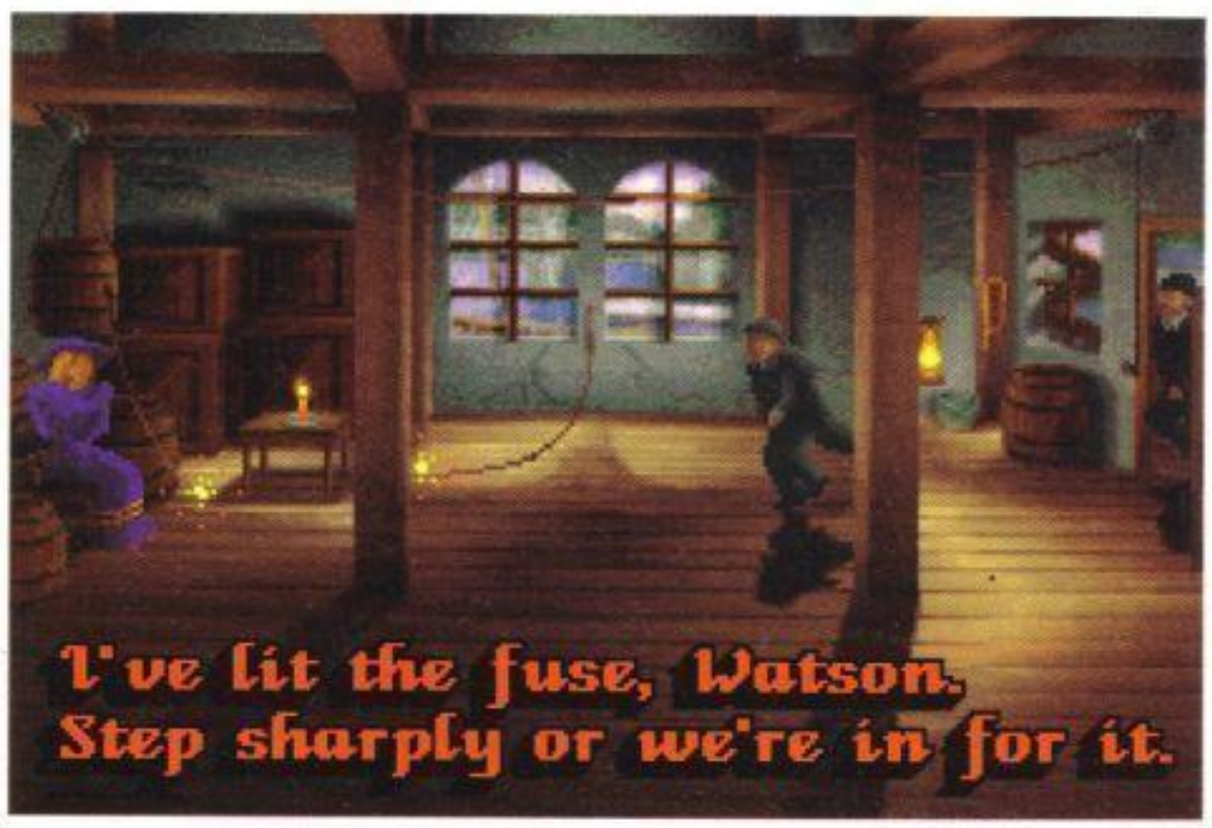
La libreria, invece, si rivelò molto più in-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





teressante: il ripiano in basso era fasullo, e nascondeva la cassaforte che stavamo cercando. Bastò aprirla con la combinazione trovata nell'orologio del primo detective e, finalmente, il ciondolo era in mano nostra!

Holmes notò subito che era troppo leggero per essere di avorio massiccio e, facendo scattare un meccanismo, lo aprì. Leggemmo tutto di un fiato quel foglio e finalmente capimmo quello che era successo: Anna aveva avuto un figlio illegittimo da Lord Brumwell, il quale decise di tenersi il figlio e di scacciare Anna. Ma Anna aveva le prove del "misfatto" e Lord Brumwell aveva cercato di recuperarle servendosi di quei loschi individui. Andammo al parco e cercammo di attirare l'attenzione di qualche bambino: uno in particolare, in età scolare (elementare, Watson!) sempre solo, colpì la nostra attenzione.

Mostrandogli la trottola, riuscimmo a parlargli. Quando più tardi andò via, si dimenticò il berrettino sulla recinzione. Holmes lo raccolse, senza dare troppo nell'occhio, e dall'etichetta risalimmo al negozio che lo aveva venduto.

Entrammo così anche nel negozio di attrezzature equestri a Eddington: il padrone era davvero una persona antipatica e indisponente; Holmes decise che a mali estremi bisognava ricorrere a estremi rimedi, e soffiò nei corni, cercando di disturbare i raffinati clienti. Quindi si accorse che uno degli stemmi appesi era finto! Il negoziante ebbe così paura che rivelassimo il segreto in giro ,che ci disse subito quello che volevamo sapere.

Infine arrivammo alla villa di Lord Brumwell a West End. Il maggiordomo ci chiese il biglietto da visita, ma ci fece anche capire che Lord Brumwell non riceveva. Appena entrati notai subito l'odore acre delle sigarette che fumava Robert Hunt. Lady Brumwell ci ricevette poco dopo e ci accompagnò dal marito appena saputo quale era il motivo della visita. Senza molti preamboli, Holmes passò subito al sodo, tanto che dopo pochi minuti eravamo al cospetto di Lord Brumwell in persona! Lo accusammo dei suoi delitti e, anche se inizialmente negava, crollò sotto le nostre accuse.

Dopo averci fornito l'indirizzo di Robert Hunt, ci chiese di attenderlo prima di portarlo via. Ci facemmo incastrare facilmente: eravamo chiusi nel salone. Come uscirne ? Notai le due spade gemelle al muro: una si mosse e fece scattare qualcosa sulla cornice del grande quadro, che Holmes aprì facilmente. Nella cassaforte (aperta) nascosta dietro, trovammo la chiave, e nonostante il piccolo intoppo, fummo fuori di nuovo in breve tempo. Mentre stavamo avviandoci a casa di Hunt, le urla di Lady Brumwell che inseguiva il marito ci fecero sobbalzare: Lord Brumwell stava per gettarsi dal ponte con una pietra al collo. Holmes non ci pensò due volte e vestito di tutto punto si gettò in acqua nel vano tentativo di salvarlo.

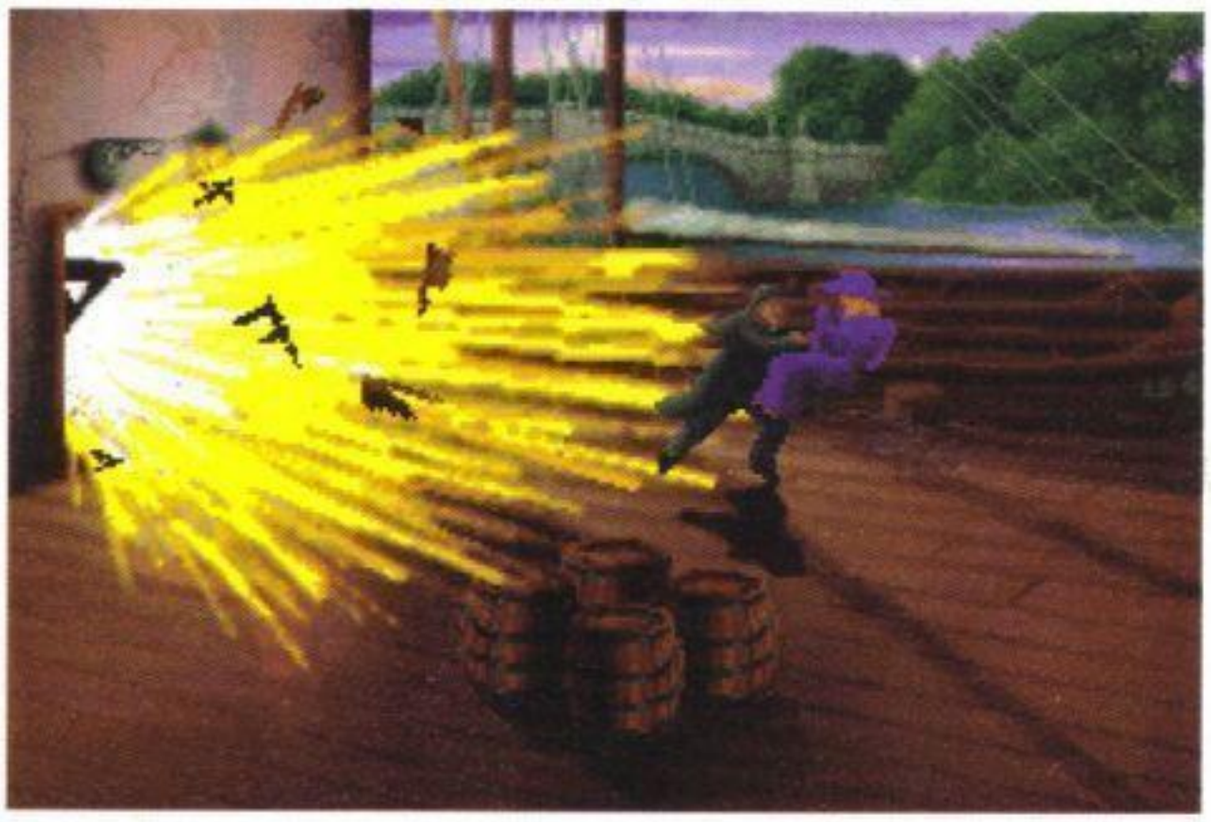
Non ci restò così altro da fare che asciugarci e andare da Hunt. Ad una prima ispezione, ci colpì solo un piccolo libro con uno strano segnalibro. Il diario era interessante: sembrava, tra l'altro, che la maga di Covent Garden fosse in qualche modo coinvolta. Il baule aveva un chiaro doppiofondo: la spranga di ferro ci aiutò a rimuoverlo e a trovare dei documenti appartenenti a Hunt... very interesting! Prendemmo il segnalibro (una ricevuta del Banco dei Pegni) e, dopo un rapido consulto su cosa fare, uscimmo. Tornammo da Jaimeson che, temendoci, ci consegnò l'oggetto corrispondente alla ricevuta senza battere ciglio: era un vecchio mazzo di tarocchi, a cui era legata una chiave.

Bene, avevamo una chiave, quindi bastava trovare la porta. A Covent Garden, da Madame Rose non trovammo né la porta, né la maga, ma un cassetto chiuso. Aperto il cassetto, trovammo un'altra chiave. Poi, chissà perché, Holmes mosse una delle due grosse candele che illuminavano la stanza (quella di sinistra) e apparve uno scomparto segreto. Holmes usò subito la chiave appena trovata e lo aprì, raccogliendo il contenuto: Anna era nascosta al molo di Savoy Street e probabilmente era in pericolo, quindi dovevamo sbrigarci. Presa la carrozza, galoppammo fino là: la situazione era drammatica. Anna era seduta sopra un barilotto di polvere nera e la fiamma di una candela stava arrivando lentamente alla miccia.

Inoltre, aprendo la porta, avremmo accelerato l'innesco dell'ordigno. Decisi di optare per un'azione di forza: usammo nuovamente la barra di ferro sulla porta e la scardinammo. Holmes ed io entrammo di corsa nel magazzino e, mentre lui liberava la donna, io cercavo di disinnescare la miccia... senza riuscirci! Infatti solo all'ultimo secondo, quando oramai pensavo di morire, mi gettai in una botola ed ebbi salva la vita. Ed erano salvi anche Holmes e Anna, per fortuna.

Ci riunimmo tutti, figlio compreso, dall'avvocato di Anna, che si congratulò con noi per l'ottimo lavoro. Lady Brumwell intanto era morta di crepacuore, lasciando probabilmente tutto al bambino e ad Anna che non aveva intenzione, giustamente, di smettere di cantare.

Dal Diario di Lord Mauritius (Lucca) e di Danilo Spatafora (Roma)

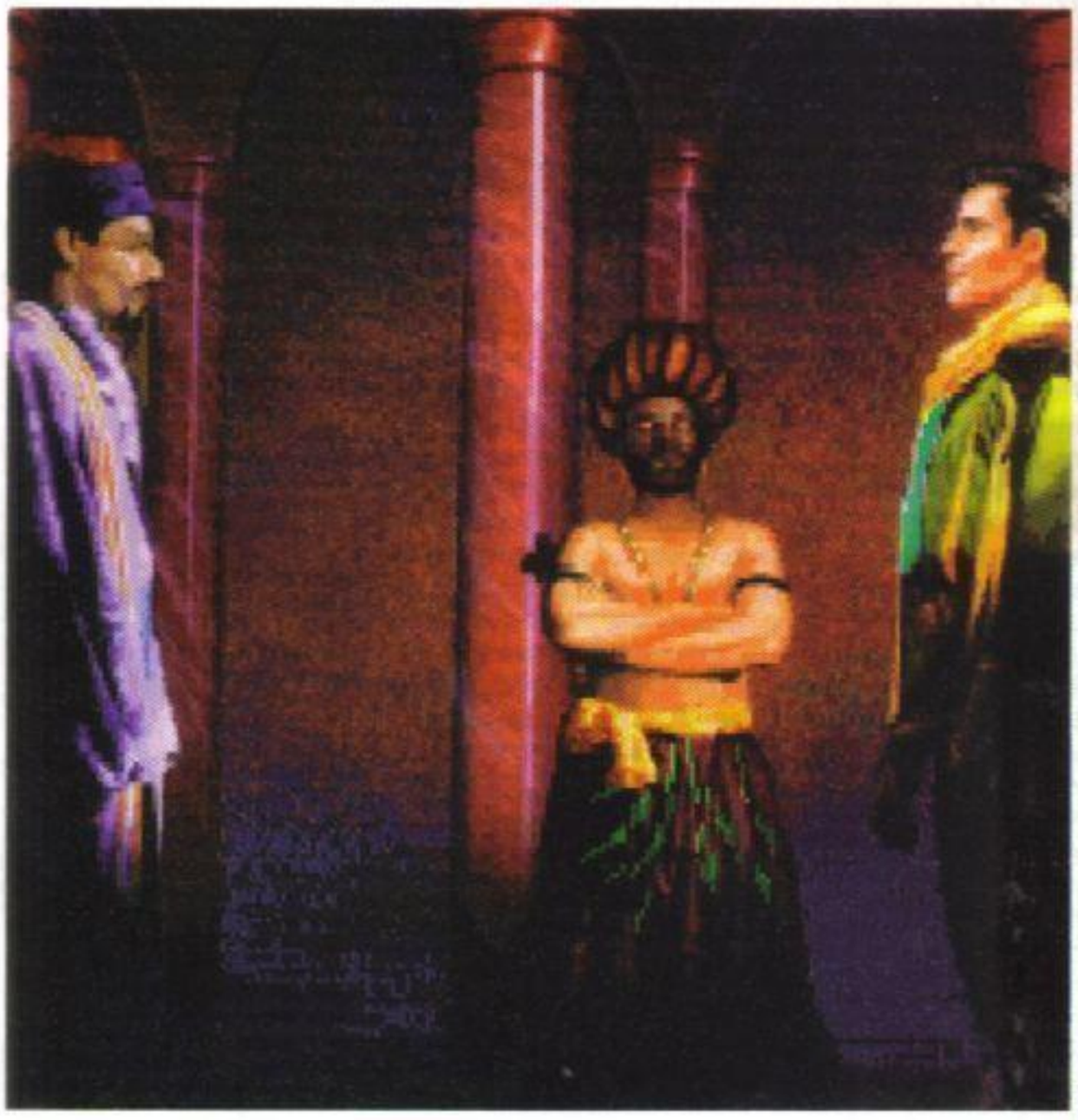


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

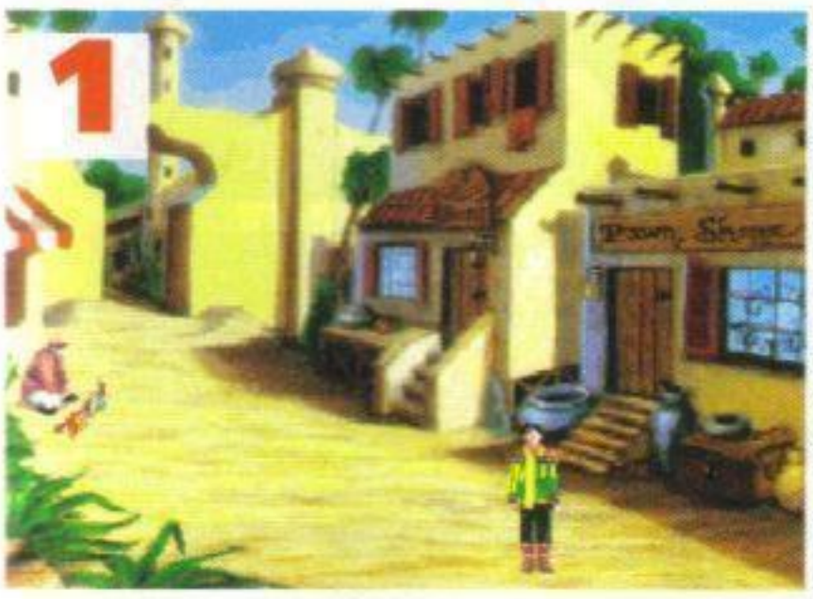
http://www.oldgamesitalia.net/

KING QUEST VI

Siamo arrivati al sesto episodio delle fantastiche avventure della Sierra. Questa volta, nei panni del principe Alexander, dovrete attraversare l'oceano per affrontare un perfido Visir e conquistare l'amore della bellissima Cassima. Per aiutarvi in questo nobile intento, Cristiano Biglieri e i suoi amici di Mortara, Annamaria e Marcello Frontini di Sesto Fiorentino e Roger & Ector di Piacenza ci hanno spedito la soluzione!

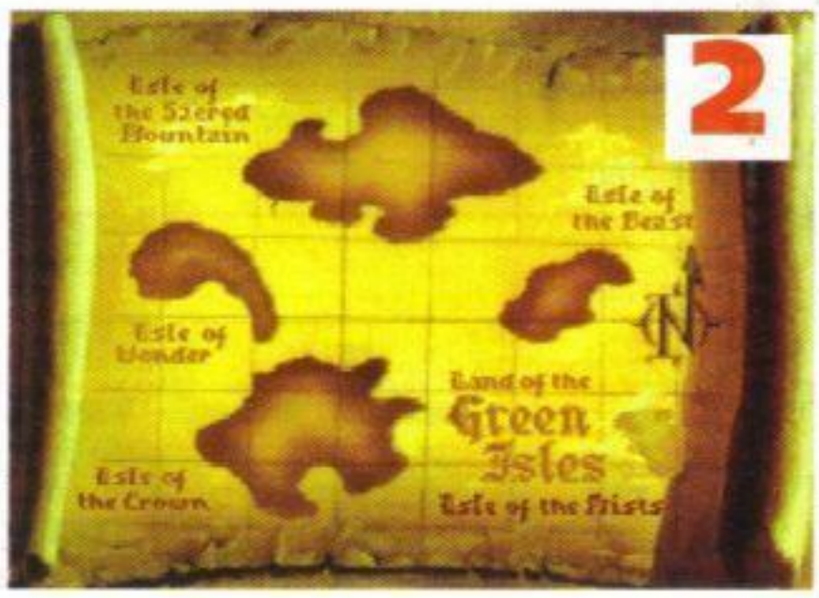


IL VILLAGGIO



Le avventure del nostro sfortunato Principe iniziano su una solitaria spiaggia; spostando l'asse troverete una scatola in cui è racchiusa una moneta; raccogliete poi l'anello che luccica sulla sinistra. Dirigetevi quindi al Castello: per entrare dovrete mostrare l'anello alle guardie, che vi condurranno all'interno di fronte a Lord Daventry, che, dopo la tiritera di rito, vi butta di nuovo fuori. Andate al villaggio, entrate in libreria, prendete il libro sul tavolino vicino alla porta, esaminate la parte di libreria a destra del camino e raccogliete il foglio caduto. Scambiate quattro chiacchiere con il libraio, quindi esaminate il libro sul tavolo. Scoprirete che si tratta di un libro magico, che potrete ricevere soltanto in cambio di un volume raro. Entrate nel negozio accanto, parlate con il negoziante, e prendete uno (ma solo uno!) degli oggetti disposti sul tavolo. Consegnategli la moneta, e scegliete il carillon. Raggiungete il molo, dove troverete un ragazzo che nuota. Non entrate in acqua! Bussate alla porta della nave, e, parlando con il marinaio, scoprirete che si possono attraversare i mari di King Quest 6 con una mappa magica che si trova nel Pawn Shop. Prima di uscire chiedetegli la zampa di coniglio, quindi correte al Pawn Shop, dove, in cambio del vostro anello potrete avere la mappa incantata. Dopo un piccolo cambio di scena, raccogliete la mentina contenuta nel vasetto e andate fino alla spiaggia - infatti la mappa funziona solo se siete vicini ai flutti marini.

MAPPA MAGICA



Utilizzatela per andare sull'Isola della Montagna Sacra. Raccogliete la piuma e il fiore, e ritornate, sempre utilizzando la mappa, all'Isola della Corona. Dirigetevi verso il villaggio e potrete spiare il negoziante del Pawn Shop mentre nasconde qualcosa nel vaso. Dando un'occhiata nel recipiente, troverete una bottiglia di inchiostro invisibile. Raggiungete l'Isola delle Meraviglie (per fortuna non bisogna pagare il biglietto!) e prendete, quando è abbastanza vicina, la striscia che galleggia nell'acqua, scoprendo che è una frase (incompleta); date un'occhiata a sinistra e troverete un'ostrica, a cui dovrete leggere il libro preso nella libreria. Appena l'ostrica sbadiglia, sgraffignate la perla che ha in "bocca". Iniziate quindi a percorrere il sentiero, dove incontrerete i 5 guardiani dell'isola, che rappresentano i 5 sensi; per poterli superare dovrete dare il fiore al primo, far ascoltare il carillon al secondo, dare la mentina al terzo, consegnare la zampa di coniglio al quarto e utilizzare l'inchiostro invisibile con l'ultimo. Tornate sull'Isola della Corona, e attirate il piccolo volatile con il carillon nella schermata con il grande albero, quindi dategli il foglio con la poesia, che recapiterà prontamente all'amata Cassima. Dirigetevi verso il Pawn Shop e scambiate la perla con il vostro anello, quindi dategli il carillon in cambio del flauto. Ritornate sull'Isola delle Meraviglie e seguite il sentiero (quello in alto), quindi andate a sinistra e arriverete in un giardino: prendete il pomodoro marcio (è l'unico che non ride) e le lattughe ghiacciate (sono di fianco ai pomodori), quindi suonate il flauto e potrete prendere il buco sul muro. Aprite il cancello ed entrate. Appena cercherete di percorrere il sentiero, sarete fermati dai due cavalli, prendete quindi il mantello rosso lasciato cadere da una delle due regine e tornate sulla spiaggia.

http://www.oldgamesitalia.net/

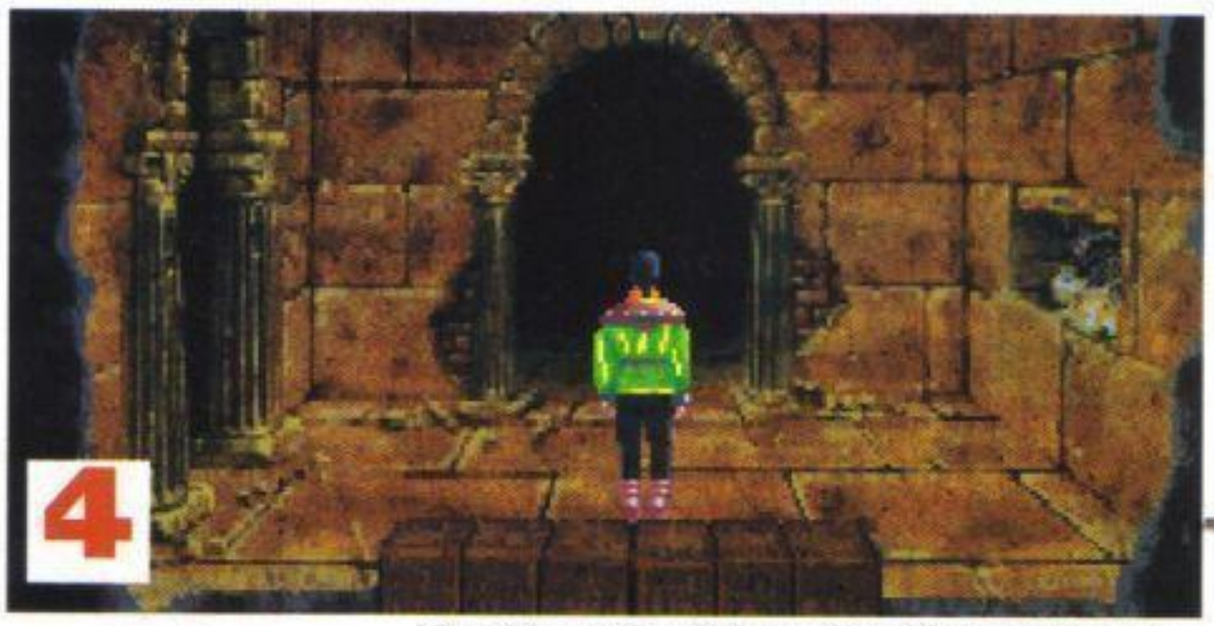
http://www.oldgamesitalia.net/

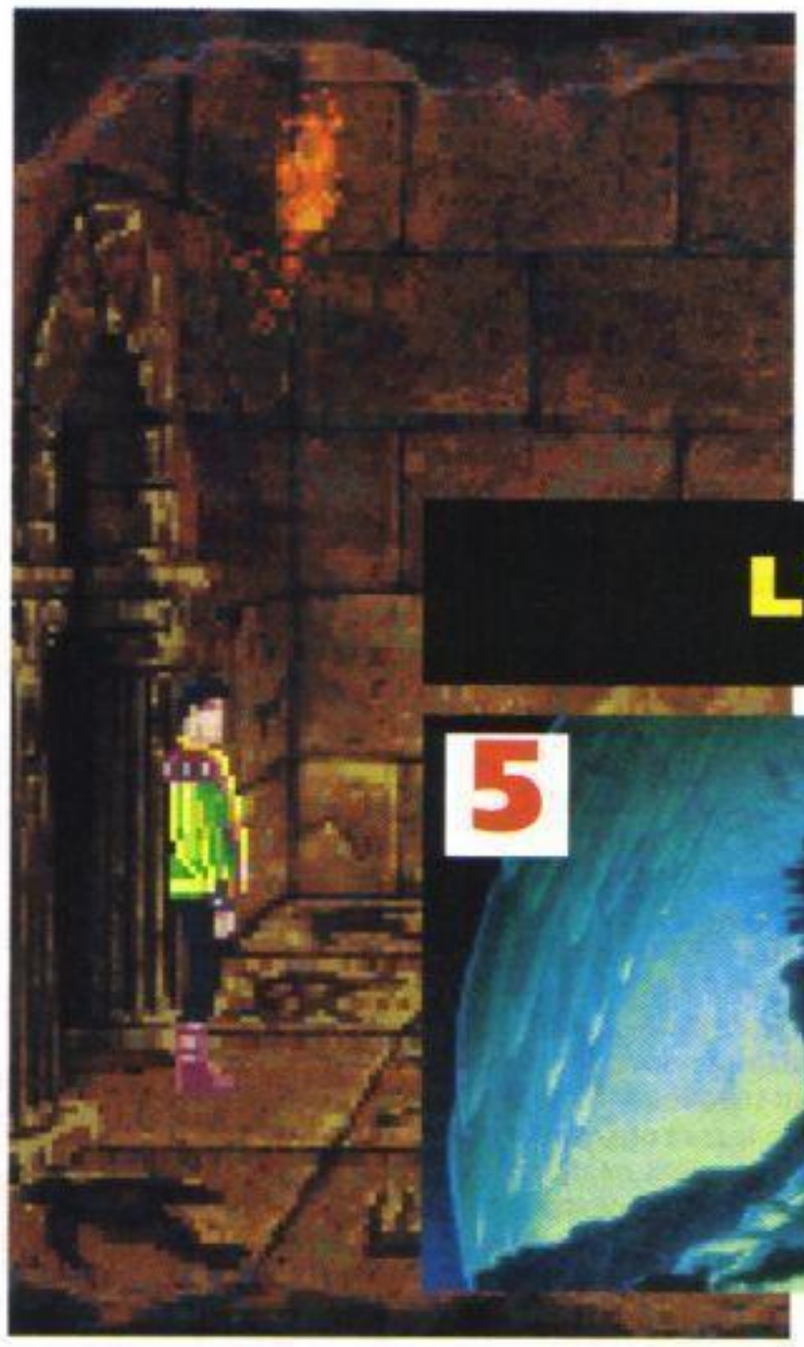
http://www.oldgamesitalia.net/

LIBRO MAGICO

Selezionate come destinazione l'Isola della Bestia. Dirigetevi verso nord e, per superare il lago bollente, gettate in acqua la lattuga ghiacciata, prendete la lampada appesa al ramo e proseguite verso nord. Non seguite le indicazioni del giardiniere (se non volete finire come uno spiedo), ma prendete invece il mattone vicino alla pianta. Tornate per l'ennesima volta all'Isola delle Meraviglie e andate verso ovest. Arriverete in una locazione piena di libri: cliccando su una pila di libri, dovrebbe saltare fuori un bruco dei libri, che è disposto a cedervi un libro raro solo se gli troverete un compagno interessante con cui parlare. Ritornate all'Isola della Bestia, dove troverete un secondo bruco appeso ad un ramo; dategli le lettere trovate prima nell'acqua, e portatelo con voi sull'Isola delle Meraviglie, dove l'altro bruco vi cederà il libro raro promessovi. Tornate all'Isola della Corona, andate dal libraio, parlate con il giullare di corte e infine scambiate il libro raro con quello magico. Dategli subito un'occhiata, in modo da scoprire quali sono gli incantesimi che potrete lanciare e gli ingredienti necessari. Fate quindi un bel viaggetto verso l'Isola delle Meraviglie e raggiugete l'albero con la faccia di cane; prendete la bottiglia di latte, e ritornate nel giardino. Consegnate la bottiglia alla pianta in miniatura e raccogliete nella lampada le lacrime delle altre piante, quindi prendete la tazzina da the che si trova sulla sedia. Ritornate nello schermo dell'albero e cercate di prendere con la tazzina un po' di melma dalla palude: sarete subito fermati da un ramo infisso in mezzo alla palude. Parlate quindi con il tronco e regalategli il pomodoro marcio. Dopo la battaglia a colpi di fango, prendete con la tazzina la melma finita sul tronco. Tornate quindi sull'Isola della Corona e, raggiunto come al solito il Pawn Shop, scambiate il flauto con la lanterna.

IL LABIRINTO DEL MINOTAURO

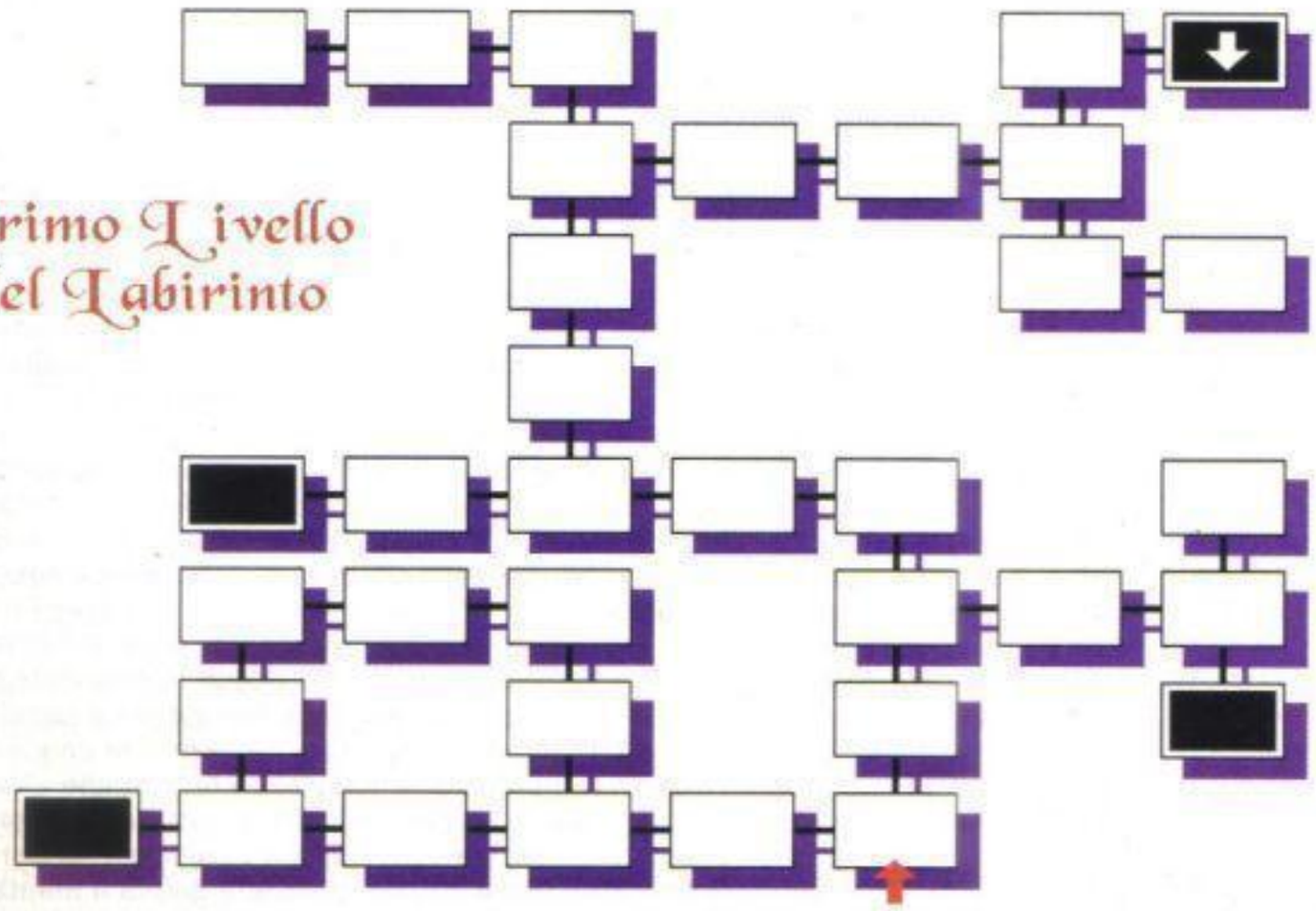




Viaggiate quindi fino all'Isola della Montagna Sacra. Dovrete superare cinque enigmi, utilizzando, oltre alla vostra fantasia, anche il manuale incluso nella confezione originale. Arrivati in cima, incontrerete una tipa piuttosto anziana che vi invita ad assaggiare i lamponi. Non datele retta, e proseguite invece verso nord; arriverete di fronte a due uomini alati che vi porteranno di fronte ai regnanti del popolo alato. Il Re e la Regina vi "chiederanno" di liberare la figlia imprigionata nel labirinto del Minotauro. Per cavarvela nei due piani del labirinto, seguite le indicazioni segnate sulle mappe.

L'ORACOLO

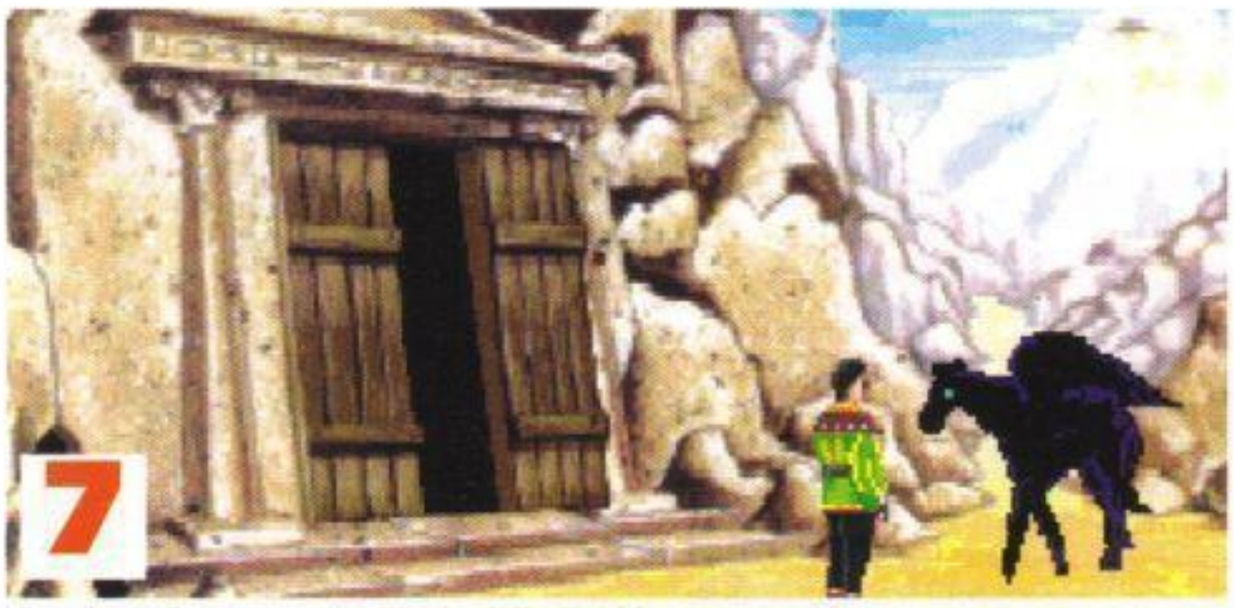
Dopo aver liberato Lady Celeste dalle bestiali mani del Minotauro, come regale premio, potrete visitare l'oracolo, che vi consiglia a sua volta di visitare i Druidi dell'Isola delle Nebbie, e vi dona una ampolla di Acqua Sacra. Tornati sulla spiaggia noterete che è comparsa una nuova isola sulla mappa. Viaggiate subito verso di essa! Andate quindi verso ovest, prendete un pezzo di carbone dal fuoco e il falcetto.
Ritornate sull'Isola delle Meraviglie e, nel giardino, prendete la bottiglietta che si trova sul tavolo. Viaggiate quindi verso l'Isola della Bestia, arrivate fino all'arciere di pietra, indossate lo scudo per proteggervi e attraversate il cancello. Raccogliete una rosa dalla siepe e utilizzate il falcetto per aprirvi la strada in mezzo alla siepe-barriera. Passato il cespuglio, potrete incontrare la Bestia, che vi parlerà dell'incantesimo di cui è vittima: dovrete trovare una vergine disposta ad amarla nonostante il suo terribile aspetto per trasformarla di nuovo in un umano, per di più principe. Prima di lasciarvi andare, la Bestia vi donerà un anello. Tornate sull'Isola della Corona, andate nello schermo dopo il villaggio (quello con la grande casa e il giardino pieno di rose) e in contrerete una ragazza che sta lavorando nel giardino. Regalatele la rosa per convincerla a parlare con voi, quindi datele l'anello della bestia e vi seguirà' sull'Isola della Bestia, dove in un attimo la bella ragazza infrangerà' l'incantesimo e il principe ritornerà al suo aspetto originario, regalandovi un prezioso specchio.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

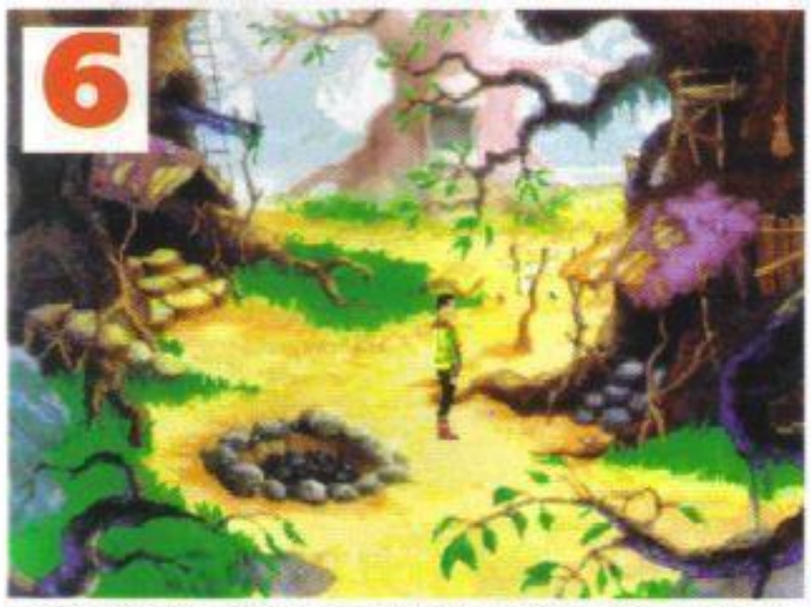
http://www.oldgamesitalia.net/

IN GROPPA AL NIGHT MARE



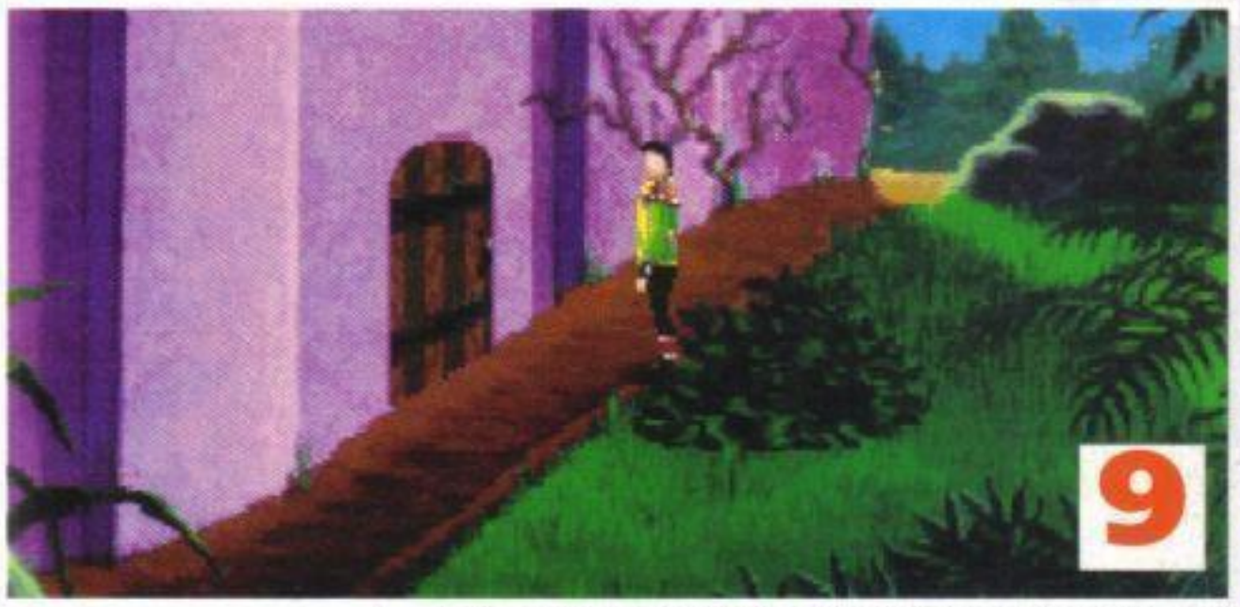
Viaggiate di nuovo verso l'Isola delle Nebbie, tornate sul luogo del sacrificio e aprite il libro degli incantesimi per creare il Charming Creature of the Night. Ponete il teschio sulla brace, in modo da renderlo incandescente, quindi aggiungete l'uovo e il capello. Tornate sull'Isola della Montagna Sacra, e, appena scalata la scogliera, incontrerete il NIGHT MARE. Lanciate il Charming Creature of the Night per domarlo, e potrete raggiungere gli inferi. Una volta arrivati noterete due anime dannate che continuano a girare in tondo; facendo molta attenzione a non toccare nessuno zombi o spirito, parlando con la coppia, scoprirete di essere al cospetto dei genitori di Cassima, morti per mano del visir. Alla fine del discorso, vi consegneranno un biglietto (di sola andata...) per entrare nell'inferno. Andate verso destra, e incontrerete uno spirito che, avendo perso suo figlio nella terra dei vivi, vi chiede di ritrovarlo e di dargli un fazzoletto.

L'ISOLA DEI DRUIDI



Preparatevi quindi a lanciare il vostro primo incantesimo: prendete la fiala di acqua sacra e versatela nella lampada piena di lacrime; quindi riempite fino al bordo la lampada con l'acqua della fontana, aprite il libro degli incantesimi alla pagina del Make Rain Spell e lanciatelo. Tornate ora sull'Isola delle Nebbie, e non spaventatevi se appena arrivati venite catturati! Seguirà una sezione animata automatica, in cui il protagonista se la caverà benissimo da solo (pensavate di finire arrosto, vero?). Infatti Alexander utilizza il vestito della ragazza-giardiniera per spegnere il fuoco (prendendo un capello dal vestito), quindi viene salvato dalla lampada in cui è pronto l'incantesimo Make Rain Spell. Dopo questo caldo intermezzo, scambiando quattro chiacchiere con il Capo dei Druidi scoprirete che per entrare nel regno dei morti dovrete cavalcare un Night Mare... Tornate quindi nella locazione con la scacchiera dell'Isola delle Meraviglie, e date il pezzo di carbone alla regina bianca per ricevere in cambio un uovo. Andate al Pawn Shop dell'Isola della Corona, dove incontrerete ancora il genio travestito (che vi pedina dall'inizio del gioco). Bevetevi il liquido contenuto nella bottiglietta e cadrete in morte apparente. Il genio correrà a riferire l'accaduto (annotatevi la forma e il colore della lampada in cui il genio si infila). Dopo essere rinvenuti, uscite dal negozio e scambiate la lampada con il mercante, prendendone un'altra simile a quella del genio.

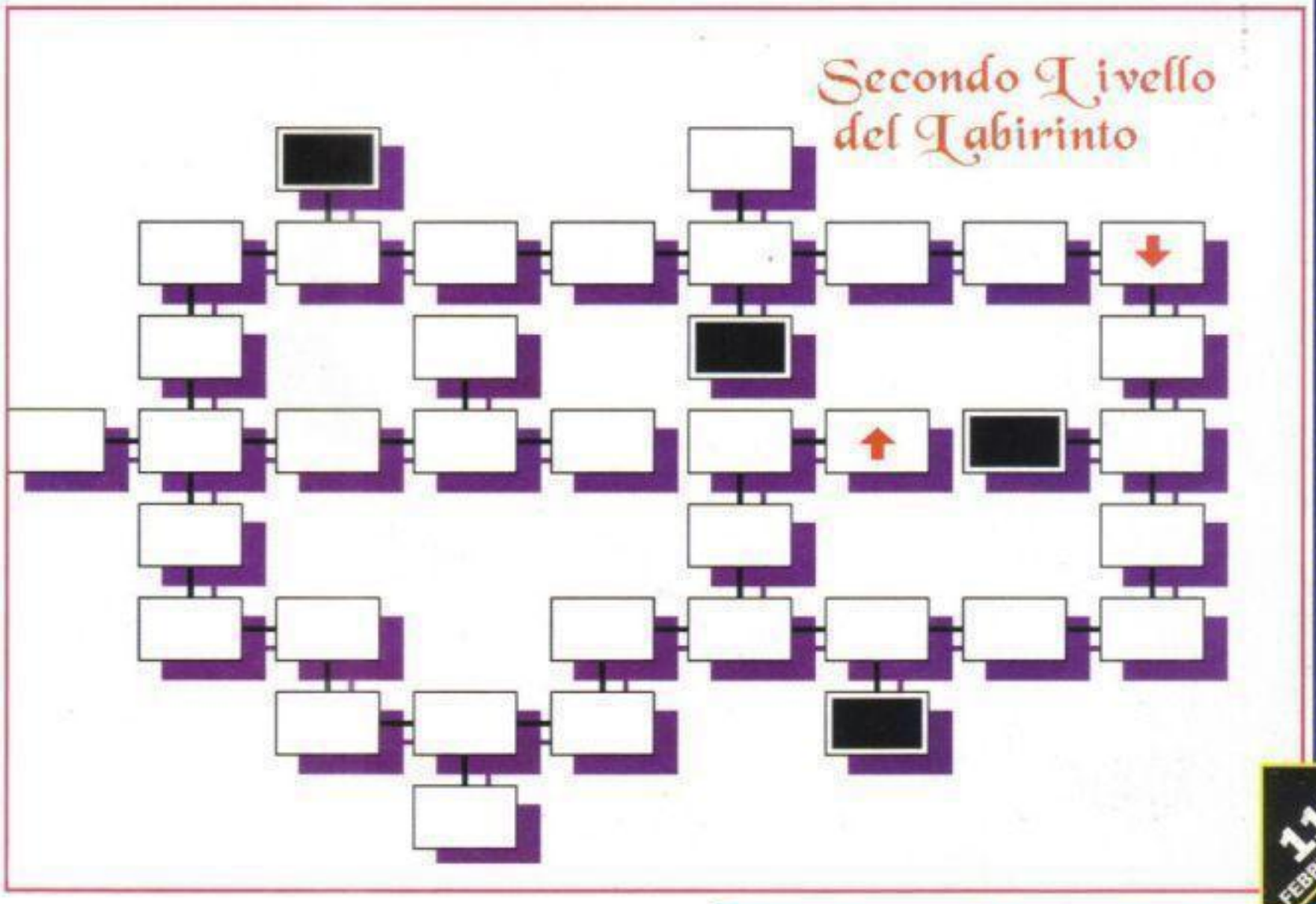
IL RITORNO AL CASTELLO



Andate al Pawn Shop e scambiate la lanterna con il pennello, quindi tornate al castello e andate a destra, aprite il libro degli incantesimi e leggete il Magic Paint Spell. Mettete la penna nera nella tazzina piena di acqua dello Stige, utilizzate il pennello e disegnerete una porta sulla parete. Aprite il libro magico, lanciate l'incantesimo e la porta diventerà' reale. Una volta entrati vi ritroverete in un corridoio: superate la porta centrale a destra, dove incontrerete lo spirito di un bambino. Dategli il fazzoletto della madre e scoprirete come aprire un passaggio segreto. Uscite, andate in basso a destra ed entrate nell'unica porta che vedete. Date a Jollo la lampada acquistata dal mercante, in modo che il giullare la sostituisca con quella del genio. Uscite dalla stanza, andate in alto a sinistra e, tirando il braccio dell'armatura, aprirete il passaggio segreto.

IL SIGNORE DEGLI INFERI

Proseguendo, arriverete davanti all'entrata degli inferi; prima di tutto utilizzate lo xilofono fatto di ossa e vedrete ballare le guardie infernali. Prendete la chiave persa da una di queste durante il ballo, date il biglietto alla seconda guardia e entrate negli abissi infernali. Esaminate il corpo del guerriero morto e prendete il guanto corazzato, quindi proseguite lungo il sentierino e arriverete davanti a Caronte. Utilizzate la tazzina per raccogliere un po' di acqua dallo Stige e date le due monete antiche al traghettatore per salire sulla barca. Finita la crociera troverete una porta: cercate di aprirla, e la vedrete trasformarsi in un demone, che vi pone il solito indovinello; la risposta è "Love". Arriverete al cospetto del Re dei Morti: lanciategli una sfida tirandgli addosso il guanto di ferro, e per farlo piangere, utilizzate lo specchio sul suo viso.

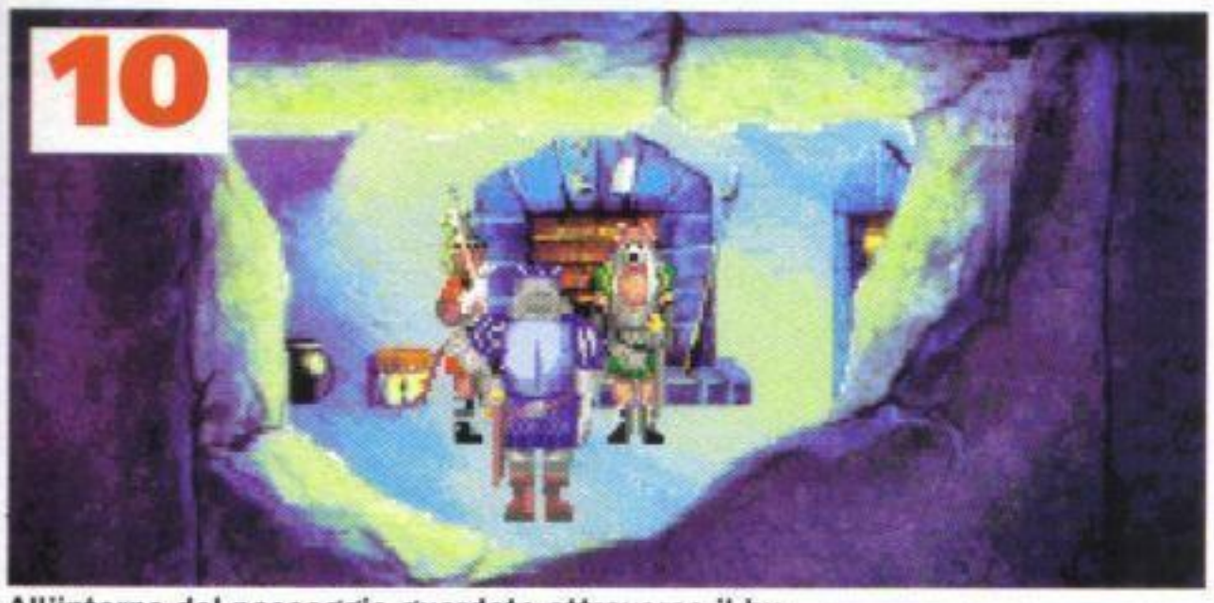


http://www.oldgamesitalia.net/

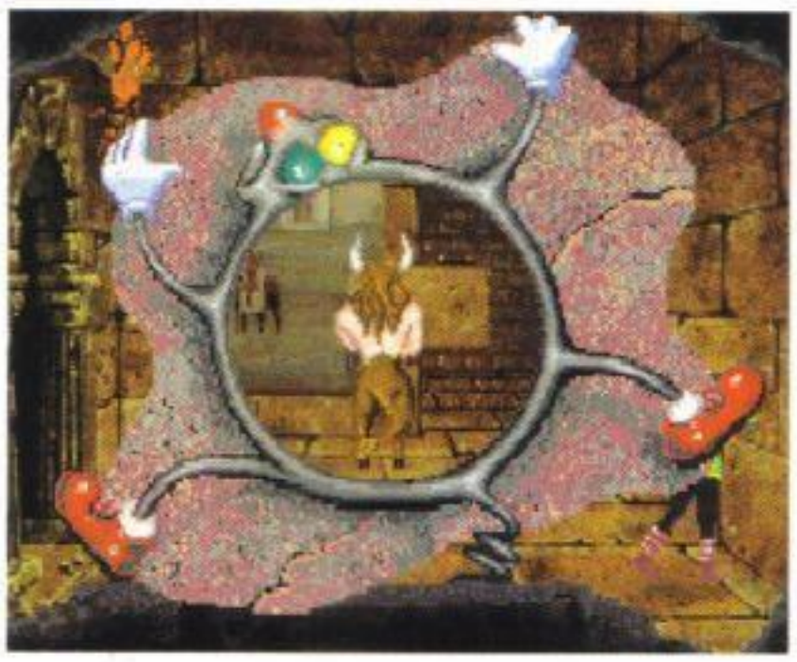
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

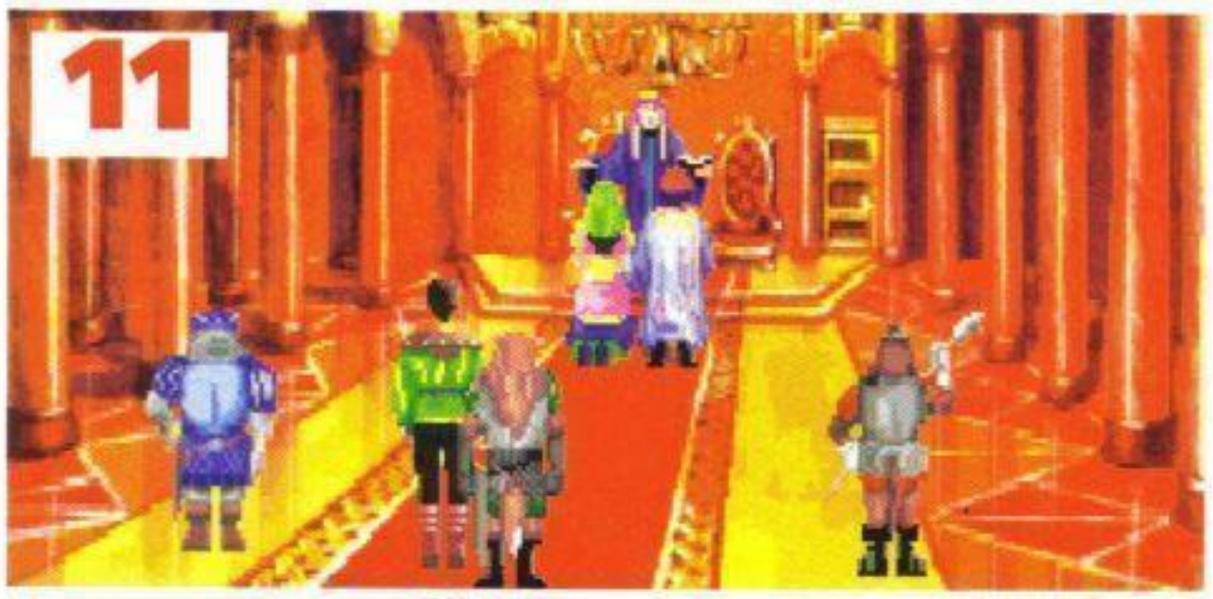
IL PASSAGGIO SEGRETO



All'interno del passaggio guardate attraverso il buco nel muro, e vedrete alcune guardie intente a discutere sulle magie del Visir. Annotatevi la prima parte della parola magica, "Ali", quindi salite le scale e, guardando di nuovo nel buco, troverete la stanza di Cassima. Dopo aver allegramente dialogato con la vostra futura sposa, consegnatele il pugnale. Percorrete il corridoio a sinistra, quindi andate di nuovo a sinistra, e, osservando attraverso un altro buco nel muro, scoprirete il Visir intento a scrivere una lettera che spiega molte cose sui suoi sporchi obiettivi. Proseguite quindi fino alla fine del corridoio, e, cliccando in fondo a sinistra, aprirete un altro passaggio. Aprite il baule con la chiave, e, cercando all'interno, troverete dei documenti che provano la nefandezza del Visir. Aprite la scatola a sinistra e esaminate il foglio, su cui troverete scritta la parola "ZEBU".



LA FALSA CERIMONIA



Rifate il percorso di prima al contrario, e ritornerete di nuovo vicino all'armatura. Andate nel corridoio con le tre porte, quello in cui siete arrivati passando per la porta magica. Per aprire la porta a sinistra, dovrete pronunciare la parola magica "Alizebu". Scoprirete di essere arrivati nella stanza del tesoro, togliete la coperta dal tavolo e esaminate ogni oggetto che trovate, in modo che Alexander capisca il piano del Visir. Appena usciti, sentirete una tetra musichetta nuziale, quindi correte in basso a destra ed aprite la porta sopra alle scale (non ci dovrebbero essere guardie). Verrete fermati dal canguardia: mostrategli la lettera che prova che il visir è un gran birbante si alleerà con voi. Entrate nella camera nuziale, interrompete la cerimonia parlando a Cassima, e noterete che "lei" non ha il solito sguardo da principessa sveglia. Interverranno infatti i genitori della principessa che scopriranno il trucco del Visir, che, vedendosi nei guai, scapperà. Dovrete seguirlo subito, altrimenti il genio inizierà a friggere gente a destra e a manca con i suoi magici poteri.

Tre situazioni tratte da KQ VI. In alto il "buco nel muro" una vera e propria presenza animata, utilissima da applicare su qualsiasi superficie; a sinistra l'ingresso del giardino sull'Isola della Bestia (notate in alto a destra il minaccioso arciere di pietra!) a destra potete ammirare l'interno del medesimo (bestia inviperita inclusa!).

IL DUELLO FINALE

12 Dopo due o tre rampe di scale, arriverete in cima alla torre, e scoprirete di essere in compagnia, oltre che del Visir, del genio e della vera Cassima. Per fortuna arriverà Jollo a darvi la lampada con cui potrete intrappolare il genio. Ora tocca alla vostra bravura con la spada (non preoccupatevi, è tutto automatico...). Prendete la spada decorativa e iniziate a menare fendenti contro il Visir. Dopo un po' di tempo il nostro eroe inizierà a sentire la stanchezza, ma un audace intervento della principessa che pianta il pugnale tra le scapole del Visir vi salverà la vita. Date il colpo di grazia all'odiato nemico e sarà tempo di vedere i "titoli di coda"!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B&B computer srl

Via Cadolini 6
21013 GALLARATE (VA)
Tel. 0331.771164 Fax.0331.775348

Il tuo Negozio di fiducia dove trovi PROFESSIONALITA' CORTESIA e ..... SIMPATIA

Telefonateci

Troverete le ultime novità nei giochi per computer

Amiga 600 + Joystick	Telefonare
Amiga 600 HD + Joystick	Telefonare
Amiga 2000 + Joystick	Telefonare
CD-ROM A570 per Amiga 500	Telefonare
Monitor 1084S per Amiga	Telefonare

SENSAZIONALE OFFERTA
PC IBM compatibile 386sx/25 MHz , Hard Disk 40 MB, RAM 2 MB
Disk Drive 3.5" 1.44 MB, VGA , Doppia seriale e Parallela
Monitor 14" colore Super-VGA 1024x768 0.28
Scheda Musicale Thunder Board 100% comp. Sound Blaster
Tastiera Estesa, Game Card, Mouse, 2 Game Omaggio
MS-DOS 5.0 italiano + Windows 3.1

Telefonare

Software a Stock in OFFERTA

C64		AMIGA		MS-DOS	
Mille miglia	L. 19.000	7 Color	L. 29.000	7 Colors	L. 29.000
3D Soccer	L. 14.000	Earth of Ch.	L. 39.000	AH 73 Thun.	L. 29.000
Atomix	L. 14.000	Blue Angel	L. 19.000	Harpoon	L. 29.000
Dylan Dog	L. 14.000	Space Q. IV.	L. 49.000	Earth of Ch.	L. 50.000

Rivenditore Autorizzato
Computer ATHENA
Computer COMMODORE
Computer TOSHIBA
Stampanti STAR
Stampanti OKI System
Accessori CH-products
Software LEADER
Software CTO
Vendita Assistenza
Installazione

Vasto assortimento di stampanti STAR, OKI, HP, COMMODORE

Ed inoltre moltissime altre novità

Vendita anche per corrispondenza

Telefonateci! Telefonateci!

Ultime NOVITA'

Titolo	AMIGA	DOS
Arma Letale 3	49.000	49.000
F15 III	....	109.900
F1 Gran Prix	79.900	109.900
Space Q. IV	....	99.900
3D World Ten.	69.900	79.900
The Humans	59.900	59.900
Street Fighter II	49.900	49.900
WWF 2	49.900	49.900
Wing Comm.	79.900	....
BattleToads	49.900	49.900
Best III	69.900	....
WizKid	39.900	....
Red Zone	69.900	....
Inca		109.900
Sherlock Holmes		100.000
Elvira II	79.900	89.900
Air Support	69.900	....
Lotus	59.900	....
Strike Commander		Telefonare
The Manager	79.900	79.900
Indiana J. IV	Tel .	99.900
Falcon 3 Mis.	....	69.900
Alone in the Dark	....	109.900
Ween	79.900	89.900
Gobliins 2	69.900	79.900
Comanche Overkill		Telefonare

SOUND GALAXY NX

NEW!

STEREO PRO

A casa tua a sole
L. 280.000
IVA e trasporto inclusi

ALTOPARLANTI IN OMAGGIO !

Caratteristiche

- Compatibile AdLib, Sound Blaster Pro II, Covox Speech Thing e Disney Sound Source
- Sintetizzatore stereo suoni FM
- Riproduzione digitale audio stereo
- Registrazione stereo analogica - digitale
- Controllo volume manuale e software
- Controllo software per configurazione settaggi
- Filtro dinamico
- Interfaccia MIDI
- Interfaccia CD-ROM (SCSI opzionale)
- Amplificatore incorporato
- Controllo automatico volume su ingresso microfono stereo
- Supporta lo standard Multimedia Level 1 Microsoft
- Software incluso
  - Text to speech synthesizer
  - Waveform editor for Windows
  - Multimedia authoring
  - Complete music player
  - CD control panel
  - Collection of melodies
  - Digitized recording & playback
- Porta giochi

Disponibile presso:

DAS Computer
Viale S.Eufemia,94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030-3760729 (4 linee r.a.) Fax 030-364373

Flyteck
Via del Ghirlandaio,31 - 50121 FIRENZE -
Tel. 055-669159 - 667675 Fax 055-667674

Tutti i nomi e i marchi sono registrati dalle rispettive compagnie

AMERICAN'S GAMES

ANCORA NOVITA' PER ATARI ST !!!

DA OGGI ANCHE PER VOI SONO
DISPONIBILI QUESTI FANTASTICI GIOCHI :

LETHAL WEAPON--BILLARD AMERICAIN--D_DAY
DREAM TEAM--GOBLIINS II--GUY SPY
SENSIBLE SOCCER 92/93---STREET FIGHTER II
INDY 4 ACTION--GRAND PRIX MICROPROSE
SHADOW WORLDS--WWF II--TRANSARTICA

HARDWARE

COMPLETE COLOR SOLUTION_digitalizzatore in tempo reale
POWER SCANNER_ hand scanner 256 grigi + software ocr

VASTO ASSORTIMENTO CARTUCCE:
GAMEBOY-LYNX-MASTER SYSTEM
GAME GEAR-ATARI XE-7800-2600-
MEGADRIVE-NINTENDO-SUPERNES

HOTLINE

VENDITA INGROSSO/MINUTO . EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548920
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Joyplus

UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO

SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 14 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 2 ORE PER GAME GEAR

SV-907
SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACOLLA

SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 28 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 4 ORE PER GAME GEAR

SV-900
CARICABATTERIE, COMPLETO DI SV-901, PER GAME BOY E GAME GEAR. IN 1 ORA RICARICA LA BATTERIA SV-901 E IN 2 ORE LA SV-902

SV-905
BORSA IN PVC SALVA GAME BOY

IMPORTATO IN ESCLUSIVA DA:

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-box

Aaaayeah!!!

"I soliti filosofi hanno detto che i piccoli giocano per entrare nel mondo e i grandi per uscirne. Io vedo però che a palla e a rubamazzo non si entra né si esce. Si gioca e basta. L'unica differenza è questa: di bambini che non giocano ce ne sono pochi, di adulti, invece, ne trovi a strafottere"

(Giampaolo Dossena, scrittore e opinionista)

I lettori di Kappa non sono una massa acefalica di otaku tecno-ludens che sopravvivono in un brodaglia di mediocrità esistenziali. No, non tutti almeno. In un periodo in cui pensare è diventato un lusso, c'è ancora chi ha il coraggio di manifestare il proprio insight. È dannatamente gratificante leggere una lettera densa di significati, gli americani direbbero che "fa una giornata". E in questo numero gli spunti di riflessione non mancano, spero che anche voi, come me, possiate trovare le considerazioni che seguono interessanti e stimolanti. Non posso quindi che invitare tutti a una replica. Detto questo, mi affretto a concludere questa breve introduzione rammentandovi il canonico indirizzo:

K-BOX (Studio Vit)

Via Aosta 2, 20155 Milano

LASCIATECI GIOCARE IN PACE!

Carissima redazione di K,
mi chiamo Francesco, ho vent'anni, da sei uso il computer, studio Scienze Biologiche a Milano, e sono un grande appassionato di musica. Qualche anno fa vi ho scritto per "difendere" il popolo videoludico troppo spesso e ingiustamente visto come alienato. Questa volta vorrei parlare del rapporto tra realtà virtuale (parola abusatissima) e il grande pubblico.
Sono circa tre anni che ne sento parlare su riviste specializzate e un'idea me la sono fatta. Uno studente di medicina può operare un paziente affetto da qualsiasi patologia senza spargimento di sangue, un architetto ha la capacità di costruire palazzi "virtuali", con la possibilità di farli visitare ai futuri clienti, un biochimico può trasformarsi in molecola ed effettuare un meraviglioso viaggio tra gli atomi che ci compongono, indagando sulla funzione degli enzimi, macrofagi, virus e farmaci. Possiamo improvvisarci insetti, sonde spaziali, pesci, alpinisti, pecore e carote: l'unico limite sembra essere la nostra fantasia.
Purtroppo da qualche mese a questa parte queste informazioni sono state fornite in pasto ai mass-media e da allora vivo profonde crisi mistiche. Da quanto sono riuscito a leggere e a vedere alla tv (prima di cambiare canale inorridito) ho capito che la Realtà Virtuale di cui si parla sono i classici videogiochi proposti però al grande pubblico con la differenza che il monitor è un visore stereoscopico e il joystick è il famoso guanto. Ambienti tridimensionali alla *Driller* o alla *Ultima Underworld* con qualche oggetto da spostare e da ritrovare così come si è lasciato dopo che si è fatto un giro per la stanza (ovviamente simulata)... Chiamano in causa opinionisti, filosofi e giornalisti vari, che di computer non ne capiscono un tubo. Articoli in terza pagina sul Corriere o nello spazio Cultura della Repubblica per non parlare poi dei vari Panorama, Espresso etc. Dopo un'introduzione alquanto ironica ("Faremo l'amore con Kim Basinger attraverso il video") si passa ad una rassegna di incredibili commenti sulla RV come l'incapacità di distinguere la realtà vera da quella artificiale o l'assuefazione, l'alienazione, la macchina che prende il sopravvento sull'uomo e lo comanda a sua discrezione ed altre cose alla *Blade Runner* o alla *Terminator*. I mass-media sono mezzi di comunicazione e quindi essenziali per il cittadino medio che vuole essere informato; quando però chi divulga la notizia non ha l'adeguata conoscenza e scrive un articolo su cose magari sentite dall'amico che ha la passione per l'informatica, i mass-media diventano delle mine vaganti, non solo perché forniscono notizie non vere, ma anche perché condizionano il cittadino che già non vede di buon occhio il computer anche grazie ai quotidiani autorevoli (ricordate le divertentissime disquisizioni sui virus informatici?)
Sono veramente stufo di sentire della palle enormi sulla RV e ancora di più di quegli pseudofilosofi ("sofisti", NdMBF), i quali, grazie alla proprietà di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

linguaggio, riescono sempre ad essere credibili al grande pubblico.
Io ritengo che prima di far conoscere la RV a tutti i cosiddetti non addetti ai lavori, bisogna abituare la gente all'idea del computer come elettrodomestico e non come un tiranno che può schiavizzare la gente: dopo bisogna proporre i soliti (soliti per noi incalliti videomaniaci) videogiochi che probabilmente avranno un notevole impatto.
Con il grande pubblico è doveroso fare dei passi piccolissimi ed è necessaria un'inizializzazione al mondo informatico. Prendiamo, ad esempio, il CDTV della Commodore: il relativo insuccesso è dovuto al fatto che sotto il cabinet nero si cela un computer e appena la gente sente questa parola si inibisce e diventa diffidente. Molto probabilmente è stato acquistato da persone che avevano già rotto il ghiaccio con il computer o che comunque hanno una mentalità aperta. D'altra parte, per essere informati sul mondo informatico bisogna leggere riviste specializzate, ma queste vengono comprate solo da chi già possiede il computer e non da chi vorrebbe farsi una cultura poliedrica.
Concludendo, mi auguro che i commenti sulla RV restino fenomeni isolati, dovuti alla novità e al fatto di poter vivere un'esperienza in un'altra "realtà", vocabolo che forse implica troppi concetti propedeutici alla paura e alla diffidenza. Se si fosse chiamata Esperienza Alternativa forse saremmo già tutti a navigare nell'atmosfera di Venere e a camminare nei labirinti del nostro computer e della nostra mente.
Virtualmente parlando...

Francesco Mai

Concordo sostanzialmente con quanto hai esposto: la marea di articoli, dossier e inchieste che i media ci hanno propinato negli ultimi tempi sono stati confezionati con la consueta approssimazione che caratterizza buona parte dei pezzi tecnici, o presunti tali, che mi capita di leggere. La prevedibile necessità di gonfiare la portata di qualsiasi cosa che finisca nelle grinfie di reporter rampanti a nove colonne li porta a snaturare l'oggetto della notizia stessa. Il risultato di una simile ed amorale condotta giornalistica infarcita di previsioni intenzionalmente catastrofiche, è di far scaturire nell'influenzabile neofita (ovvero l'uomo della strada, ossia il 95% dei fruitori) il classico allarmismo ingiustificato e fomentato in nome del dio Scoop. L'informazione è malata e l'assoluta leggerezza con la quale quotidiani e testate "autorevoli" affrontano il tema della realtà virtuale (ma anche e soprattutto sui videogiochi, "scoperti" recentemente dai media non settoriali e preda di ridicoli attacchi moraleggianti) non può che disarmare. Anzi, no, ormai nessuno ci fa più caso. Se la quantità di castronerie scritte a proposito dei videogame sono la semplice media proporzionale di quelle che normalmente condiscono le "notizie" in generale, di certo non si può stare allegri.
Per concludere due considerazioni inerenti alla tua lettera: dapprima la Commodore ha lanciato il CDTV descrivendolo come una macchina portentosa che oltrepassa il concetto stesso di interattività, un ibrido tra cd player e videoregistratore, destinato a rivoluzionare nel contempo il nostro modo di vivere. Ebbene, in seguito all'evidente insuccesso e con una magistrale virata a 180 gradi, la compagnia statunitense ha fatto il possibile per levargli la maschera e restituirgli l'identità rubata, che è quella di un computer (Amiga, per non essere tecnofobici) con un CD-ROM di colore nero e di aspetto solenne, affrettandosi ad affiancarlo da tutta una serie di pezzi (tastiera, mouse, joystick) per fare presa "almeno" sui tecnolovers. Marketing, mon amour.
Secondo, non ritengo che differenze terminologiche (Realtà Virtuale/Esperienza Alternativa) avrebbero cambiato la situazione. Inoltre, Realtà Virtuale è una formula piuttosto suggestiva di per sé, soprattutto se si tiene conto che una delle principali accezioni del termine inglese "virtual" (e del corrispondente termine italiano), è "potenziale". Quindi possiamo parlare di Realtà Potenziale, di una realtà "che potrebbe essere", il che sottointende l'"alternativo" da te proposto.

POSTA BREVIS

- Reazioni da intifada all'altrettanto esplosiva lettera del caustico Magistroni, pubblicata due puntate fa. "Il tuo cinismo è pressapoco rivoltante", è il commento meno lapidario di Federico *Agony '75*, e Luca Sterzo (Bs) prosegue sullo stesso tono, definendolo "un polemico gratuito e destabilizzante"; "Prima di parlare, fai silenzio" conclude un inviperito Luca Bruzzone. Alessio Saltarin e Marco Rossi, direttamente chiamati in causa dal sopracitato MM, ritengono, il secondo più del primo, che il sottoscritto, rinnegando il passato epistolare, parteggi per i nuovi dissacratori che minano la stabilità della rubrica. No way, gente, non tifo proprio per nessuno: ogni opinione è degna di rispetto, ma se parliamo di condivisione, la storia è un'altra. Due osservazioni: da una parte il buon Michele ha raggiunto il proprio obiettivo, ovvero imballare alla meno peggio un paio di provocazioni surgelate da barattare con un bel po' di pubblicità gratuita che sembra non guasti mai ma, dall'altra, si è dimostrato drammaticamente privo di argomentazioni, dal momento che non ha replicato in modo costruttivo. Anzi, fino ad ora non ha proprio replicato. Grave? Non per me, che dichiaro conclusa una pagina di microstoria del K-Box.

- Merita la pubblicazione la TOP ELEVEN di Marco d'Allera (Tortona), autore, tra l'altro di una serie di osservazioni e di suggerimenti per la rivista che non mancheremo di mettere in pratica al più presto (idem con patate per quanto riguarda Maurizio Bove).
1) Bitmap Bros (Gods, Speedball I, II)
2) Geoff Crammond (F1 GP, Stunt Car Racer)
3) Ron Gilbert (Monkey Island I-II
4) Archer Mclean (J.White's Whirlwind Snooker)
5) Magnetic Fields(Lotus I, II, III)
6) Sid Meier (Railroad Tycoon, Civilization)
7) Peter Molyneux (Populous I, II. Powermonger)
8) Sensible Soft (Sensible Soccer)
9) Software 2000 (The Manager)
10) Chris Sorrel (Robocod)
11) Team 17 (Project X, Assassin)

COSTI QUEL CHE COSTI

Caro MBF,
Ho seguito con notevole interesse quanto si va dibattendo nella Posta di K e, tra tutti gli argomenti di notevole spessore, sono rimasto favorevolmente impressionato dalla dilagante posizione a favore dell'originale che va progressivamente manifestandosi nel campo videoludico. Non nego di essere senza macchia e non sarò certamente io l'inquisitore che porta al rogo il pirata di turno, tantomeno il salvatore dell'"onesto" che puntualmente si reca dal "sacro" distributore di software per acquistare, con i sudati risparmi, il capolavoro da posare, in bella mostra sullo scaffale sopra al computer ma, il dubbio che si è andato sistematicamente evidenziandosi nel mio piccolo, è racchiuso nella magica parola sopra citata: "originale".
Vedi, Matteo, quando nel dicembre del 1991 il mio Amiga cedette il passo al PC, il primo gioco che caricai fu *Red Baron*, ovviamente originale, poi, il mio entusiasmo andò scemando nel momento stesso in cui accanto ad esso comparirono *Monkey Island 2, Star Trek 25th Anniversary, Falcon 3.0* e *Ultima VII*. Tutti ottimi prodotti, senza ombra di dubbio... tranne due, e precisamente i primi (*Monkey 2, Star Trek 25th A.*), non tanto per il fatto che siano "brutti", quanto per la loro longevità non certo toccante i massimi livelli di sublimazione divina (posto che esista e sia comprensibile a noi umani). Insomma, il divertimento non si è fatto certamente attendere ma, mi son pure chiesto, "178.000 per quindici giorni di gioco valevano la pena di essere spese?".
Ed oggi, a distanza di mesi dal loro acquisto, posso tranquillamente rispondere con un "no!" secco: tutti sappiamo quanto un'avventura sia limitata nel tempo proprio per il fatto che è tale ed allora, rivolgendomi a te, Matteo, da appassionato ad appassionato a mondi virtuali, risparmiare settimane intere per concentrare poche ore di divertimento in pochi giorni ne vale veramente la pena? Le novantanovemila sono "saggiamente" ben amministrate in questo "investimento"?
So quanto una cosa possa essere relativa, ma i costi/benefici sono perfettamente compensati da giochi di questo tipo?
Ti chiedo un tuo parere personale perché del fantomatico club di cui parli nel numero 44 è bello esserne partecipi proprio perché tra di noi ci si risponde anche ad interrogativi come il suddetto.

Tuo, Alberto Campion (TV)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quanto può costare il divertimento? Domanda legittima, a cui non può seguire che una risposta necessariamente soggettiva. Il prezzo dei giochi è uno dei problemi fondamentali del mercato videoludico, in Italia soprattutto dove Sensible Soccer 1.1 viene venduto a quasi 70 mila lire, mentre in Inghilterra, per chi dispone della versione precedente, costa poche sterline (viva l'Europa unita).

Lasciando da parte queste considerazioni, bisogna premettere che il discorso è lungo e complesso, ma è opportuna una distinzione preliminare.

I videogiochi si dividono sostanzialmente in due grandi categorie: da una parte ci sono quelli che hanno una fine strutturale, che vanno "finiti", completati, risolti (avventure in primis, spara-e-fuggi, picchiaduro a scorrimento, platform, una buona parte dei simulatori di volo, molti puzzle game), dall'altra giochi che potenzialmente possono essere giocati all'infinito (simulazioni sportive come Kick Off o NCAA Basketball, programmi manageriali come Football Manager o The Manager, giochi di strategia o evolutivi come Battle Chess o Sim City etc.).

Molti dei giochi appartenenti alla seconda categoria, ed in particolare quelli sportivi, trovano perfetta realizzazione pratica nella sfida tra due giocatori umani: il grado di longevità di un titolo come Sensible Soccer è evidentemente altissimo perché permette infinite sfide e interminabili tornei simulati tra videoplayer e ciò ammortizza degnamente il prezzo del gioco stesso.

Per quanto riguarda le avventure, il discorso invece cambia radicalmente: esse hanno un termine e molto difficilmente saranno rigiocate. E ciò è un problema di una certa gravità perché l'essenza del gioco è quello di essere giocato e non di "fare bella figura su uno scaffale", a riempirsi di polvere. Alcuni programmatori per ovviare al problema inventano finali diversi o aumentano sensibilmente il grado di difficoltà, ma questi sono semplicemente dei palliativi, il cui effetto porta ad un variabile prolungamento il gioco, senza però eliminare l'inevitabile "Game Over". Quindi il rapporto che si instaura tra il videoplayer e un'avventura è molto simile a quello che si viene a creare tra un lettore e un romanzo: Stephen King parla addirittura di "relazione", che si conclude con una preventivata rottura. E possiamo spingerci ancora più in là con le metafore (ed è sempre il buon Steve che ci apre la via), sottolineando le similitudini tra il videogiocare una avventura e l'atto sessuale: in entrambi i casi si cerca di arrivare al termine il più in fretta possibile perché in quel momento (che corrisponde alla soluzione, nel caso del videogame) il piacere è massimo, d'altra parte si cerca anche di allontanarlo il più possibile perché l'agognato momento significa anche la FINE del piacere/gioco stesso. E finire un gioco ci ricorda anche il capitale investito. Ora, quale sia la giusta somma per qualche giorno di divertimento non te lo so dire: il divertimento non è misurabile e non lo si può utilizzare come parametro per fissare il prezzo di un gioco. Personalmente, giochi come Supremacy, o Millenium 2.2, o Football Manager 2, solo per citare i primi che mi vengono in mente, sono valsi qualche settimana di rinunce, Il tema ricorrente, sottinteso nella tua lettera, è però "ma le spettacolari avventure di oggi, ci divertono più di quelle del passato? Barili di megabyte di grafica, soundtrack da film e interfacce sempre più hypertext giustificano prezzi in costante aumento?". E questo se lo chiedeva un mese fa Marco Vallarino e, come leggerete tra una pagina, anche Sambruna Carlo, ma prima facciamo un break epistolare con...

IO TARZAN, TU CHEAT

Cara redazione di Kappa,

sono uno dei tanti che ogni mese aspetta impaziente il nuovo numero della vostra magnifica rivista che è, oggettivamente parlando, la migliore pubblicazione videoludica italiana. I complimenti non sono uno squallido tentativo di elemosinare la pubblicazione (e comunque il contenuto della missiva è di critica nei confronti di MBF), ma un dato di fatto.

Dopo questa necessaria precisazione, passo ad esporre il tema della lettera, ovvero la contestazione dell'addetto alla rubrica Posta nei confronti dei Trainers, ovvero di quelle facilitazioni che ormai tutti i pirati inseriscono nei loro giochi crackati, come traspare da diverse risposte date ai lettori, l'ultima delle quali apparsa sul numero di gennaio. Probabilmente MBF, dal momento che critica i giochi piratati, si ritiene autorizzato anche a criticare tutto ciò che i pirati realizzano. Forse MBF si dimentica che molti pirati sono diventati validi programmatori, dimostrando di non sapere che i Team 17 hanno piratato giochi fino all'altro ieri.

Inoltre mi chiedo che senso possa avere criticare i trainer (giusta risposta dei pirati al livello di difficoltà di molti giochi che è diventato ridicolamente eccessivo), quando la rivista per la quale scrive, e cioè Kappa, dedica pagine e pagine ogni mese a gabole e trucchi vari che non sono altro che trainer fintamente "legalizzati". Su Game Power addirittura pubblicate i codici dei giochi utilizzabili con trainer hardware come l'Action Replay...

E non solo, con quale faccia tosta ci parli di "avventure infinite" se poi pubblicate la soluzione dei giochi sullo stesso numero in cui appare la recensione del gioco? Se non è una contraddizione questa, io non saprei cosa altro aggiungere. E il primo contradditorio sei proprio tu, MBF

Stefano Paradisi (Roma)

Uelà, a muso duro! Dunque, andiamo con ordine:

a) Conosco i precedenti dei Team 17, e non ho mai criticato a prescindere le capacità tecniche dei pirati, testimoniate, tra l'altro, dai demo incredibili che hanno reso celebre l'Amiga non meno dei programmi "uf-

CYBERSPACE

- Mensile di resistenza virtualmente umana -

Futuro.

Il mammuth barriva, lontano. Ma lui era lì, cuore del vento, ombra nella notte. La lancia che stringeva nella destra risplendeva di una pallida iridescenza. Vicino. Si, era vicino, sentiva il mammuth accanto a sé, nella notte, cuore del vento gelido. Eppure non avvertiva la mano nera della paura. Lui era lì, ed inspiegabilmente era altrove. Lontano. - Non pensare, non devo abbandonarmi al fiume vuoto che scorre sotto di me -. Le sue mani avvinghiate alla lancia, convulse. La notte sussurra nel vuoto il suo canto. Paura. Essere risucchiati dalle acque oscure, oltre sé stessi. Cuore del vento. Il barrito gli esplode accanto, nel buio. L'ombra oscura lo sovrasta.

Domande.

Il braccio si leva nell'occhio della notte assieme al fulgore della lancia. Ogni muscolo è teso. Pronto a scattare. Ora! No, non ora! Aveva capito, aveva lasciato che il suo corpo scivolasse, lentamente, nel fiume. Riemerso.

Interferenza.

Nella caverna l'aria è calda, nera, vuota. Il gelo del vuoto penetra il cuore.

Casa.

Dov'è il mammuth?

Dov'è la lancia?

Nulla.

Il nulla lo circonda. Un lampo: tutto è rifluito, come acqua, nella sua mente, nel suo cuore. Tutto era rifluito nella macchina della realtà.

Futuro.

E chi sogna più?

Futuro.

Il sogno è una macchina.

Crediamo ancora di essere gli sperimentatori della prima realtà virtuale?

Wil Ohmsford.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO
E PER CORRISPONDENZA

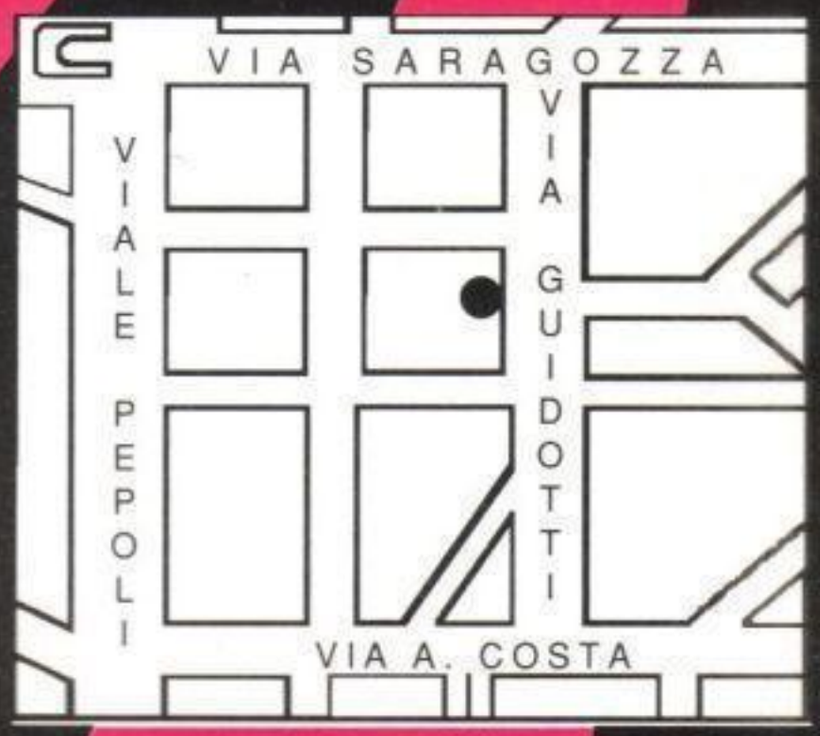
Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

TITOLI	AMIGA	PC
5th Anniversary (Compilation)	59.900	
A10 Tank Killer vers.1.5.	89.900	
Abandoned Placess	79.900	
Aces of the Pacific		99.900
Action Pack (Compilation)	59.900	
Addams Family	39.900	
Advantage Tennis	69.900	79.900
Air Bucks	49.900	69.900
Air Commander (Compilation)		89.900
Air Land and Sea	79.900	79.900
Air Support	69.900	
Air Warrior	79.900	79.900
Airbus A320	99.900	99.900
Alcatraz	59.900	TELEF.
Alien Breed	59.900	
Alien World	39.900	
Alone in the Dark		109.900
Altered Destiny	59.900	69.900
Animation Studio		289.900
Another World	69.900	79.900
Apidya	49.900	
Armaoour Geddon		79.900
Ashes of Empire	99.900	99.900
Assassin	49.900	
A.G.E.		79.900
Baby Jo	49.900	
Battle Isme		79.900
Battlechess 2		69.900
Bill's Tomato Games	59.900	
Birds of Prey	69.900	109.900
Black Crypt	79.900	
Blitzkrieg	49.900	69.900
Blood Money	29.900	59.900
Blue Boy	49.900	
Blues Brothers		49.900
Bonanza Bros	39.900	
Boston Bomb Club	49.900	59.900
Boxing Low Blow		59.900
Brigade Commander	59.900	
Bubble Bobble	24.900	
Budokan	49.900	59.900
Carriers at War		99.900
Castles		99.900
Castles 2		89.900
Castles of Dr. Brain	89.900	
Centurion	59.900	69.900
Championship Manager	49.900	59.900
Chopper LHX Attack		119.000
Civilization	89.900	99.900
Clik Clak		49.900
Colorado	29.900	
Cool Croc Twin	49.900	49.900
Covert Action	89.900	
Crazy Season	39.900	
Crime City	59.900	69.900
Crisis in the Kremlin		99.900
Crown	49.900	49.900
Cruise for a Corpse	59.900	59.900
Crystals of Arborea	39.900	
Cytron	59.900	
Dark Castle		35.900
Dark Queen Krynn		89.900
Dark Seed		99.900
Deliverance	59.900	
Demon Stalker		35.900
Dick Tracy Adventure	69.900	89.900
Die Hard II	49.900	59.900
Discovery	49.900	
Doodle Bug	49.900	
Double Drogan II		24.900
Double Dragon III	49.900	49.900
Dune	69.900	79.900
Dyna Blaster (fino a 5 giocatori)	69.900	
D/Generation	49.900	
Eco Phantoms	39.900	49.900
Elvira 2	79.900	89.900
Elvira the Arcade Game	49.900	
Empire		69.900
Epic	69.900	79.900
Escape from Colditz	49.900	
Espana Games 92	59.900	69.900
Eternam		89.900
Eye of Beholder 2	69.900	69.900
F117A Nighthawk		89.900
Face Off	49.900	
Falcon		109.900
Fascinatino	59.900	79.900
Ferrari F1	49.900	59.900
Fichter Comande	49.900	59.900
Fire Team 2200	49.900	49.900
Fire & Ice	24.900	
First Samurai		79.900
Floor 13	69.900	
Free D.C.		79.900
Gateway	79.900	
Gem'x	39.900	
Global Effect	69.900	89.900
Go for Gld		24.900
Gobliins	49.900	69.900
Gobliins 2	69.900	79.900
Gods		49.900
Golden Eagle	49.900	59.900
Grand Prix	79.900	
Grand Slam Bridge II		99.900
Guy Spy	69.900	79.900
Heimdall	69.900	
Heroes of the 357th		79.900
Hong Kong Mahjong		109.900
Hook	59.900	69.900
Imperium	49.900	69.900
Inca		109.900
Indiana Jones Action Games più Coppellino	59.900	
Indiana Jones and Last Crusade		24.900
Indiana Jones Fate of Atlantis (in italiano)	99.900	109.900
Indy Heat	49.900	
International 3d Tennis	29.900	
International Sports Challenge	59.900	69.900
Jack Nicklaus Unlimited Golf	79.900	79.900
Jaguar	49.900	
John Madden II		109.900
JP Papin's Goal Busters	79.900	89.900
J. Khan Squash		39.900
Kick Off 2	39.900	
Killerball	49.900	
King's Quest 5	99.900	99.900
Laura Bow II		99.900
Legend	69.900	69.900
Leisure Suit Larry 5	89.900	89.900
Lemmings Packl	69.900	79.900
Light Brigade		59.900
Loom	69.900	69.900
Lord of the Ring 2-the Two Towers 99.900		
Lure of Temptress	69.900	79.900
L' Empereur		79.900
Magic Garden	49.900	
Magic Pockets		69.900
Maniac Mansion		79.900
Mario Andretti Racing Cars		79.900
Mega Mix (Leander-Ork-Agony)	69.900	
Mega Sports (Compilation)	59.900	
Megafortress	69.900	
Metal Mutant	39.900	
Midwinter II		119.900
Might & Magic III	89.000	99.900
Monkey Island	69.900	89.900
Monkey Island 2	109.900	109.900
Myth	49.900	
Nathan Never	59.900	
NCAA Basket		79.900
Necronom	49.900	
Ninja Spirit	49.900	
Nova 9	89.900	
Oil Imperium		15.900
Outrun		24.900
Pacific Island	69.900	79.900
Panza Kick Boxing	24.900	
Paperboy	49.900	
Persian Gulf Inferno	29.900	
PGA Tour Golf		69.900
PGA Tour Golf - Courses Disk		49.900
Pinball Dreams	59.900	
Pinball Fantasies	49.900	
Planets Edge		99.900
Playroom		69.900
Police Quest 3	89.900	99.900
Populous II Plus	79.900	
Power Hits (Compilation)		69.900
Power Monger	69.900	89.900
Premüere	59.900	
Profezia	19.900	29.900
Psyborg	49.900	
Pushover	39.900	49.900
P.P. Hammer	49.900	
Quest Glory		99.900
Rainbow Island	24.900	
Red Baron	89.900	99.900
Red Zone	69.900	
Revelation	29.900	59.900
Risky Woods	59.900	79.900
Road Rush	59.900	
Robocop 3	59.900	
Roger Rabbit	69.900	79.900
Rolling Ronny		39.900
Rome A.D. 92		89.900
Rules of Engagement	69.900	69.900
Samurai	49.900	59.900
Sarakon	19.900	29.900
Search of the Titanic		99.900
Secret Weapons of Luftwaffe		99.900
Sensible Soccer	59.900	
Shadow of the Beast III	69.900	
Shadowlands	59.900	59.900
Sherlock Holes the Lost File	109.900	
Shibobi		24.900
Siege		89.900
Sim Ant	89.900	89.900
Sim Earth		89.900
Simpsons	39.900	49.900
Space Crusade	49.900	
Special Forces	89.900	99.900
Star Legions		99.900
Star Trek		99.900
Steel Empire	69.900	89.900
Stormovik Soviet Attack		69.900
Stratego	59.900	69.900
Sreet Fighter 2	TELEF.	TELEF.
Strike Eagle 3		TELEF.
Stunt Island		129.900
Sturmtruppen	39.900	
Subbuteo		35.900
Super Off Road		24.900
Super Ski 2	49.900	
Super Tetris	79.900	89.900
Team Suzuki	29.900	
Tennis Cup 2		59.900
Terminator 2	39.900	39.900
Terraway Thomas	49.900	
Test Driver III - the Passion		89.900
The Aquatic Games	59.900	
The Ball Game	39.900	35.900
The Carl Lewis Challenge	69.900	79.900
The Champ	29.900	
The Immortal	49.900	59.900
The Manager	79.900	79.900
The Power	39.900	59.900
Theatre of War		79.900
Thunder Burner	49.900	
Thunderhawk	59.900	
Tilt!	19.900	39.900
Tiny Skweeks	49.900	59.900
Titus the Fox	49.900	49.900
Topolino 1 2 3		79.900
Topolino A B C		79.900
Topolino Crossword		79.900
Topolino Forme e Colori		79.900
Topolino Puzzles Animati		79.900
Topolino Test di Memoria		79.900
Toyota GT4 Rally	29.900	69.900
Turtles 2	49.900	49.900
TV Sport Boxing		69.900
UGH	49.900	
Ultima VI	69.900	
Ultima VII		89.900
Under Pressure	39.900	
Utopia		69.900
V for Victory		109.000
Vengeance of Excalibur	69.900	79.000
Vikings	49.900	
Virtual Reality (Compiltation)	69.900	
Vroom	49.900	
Warm Up	49.900	
Ween	79.900	89.900
White Sharks	39.900	
Willi Beamish		99.900
Winter Sport 92	49.900	
Wolfchild	49.900	
World Tennis		79.900
Wrestling WWF	39.900	49.900

TELEFONATE PER LE ULTIME NOVITÀ

DISPONIBILE UN VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE GIAPPONESI E AMERICANE PER MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, GAME GEAR E GAME BOY



PER LA VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA SEGUIAMO I SEGUENTI ORARI:
LUNEDI'
DALLE 13 ALLE 19
DA MARTEDI'
AL SABATO
DALLE 11 ALLE 19.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case prodruttrici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ficiali" sviluppati per la pimpante macchina Commodore. Al contrario mi dispiace che valenti programmatori perdano il loro tempo a sproteggere giochi di altri colleghi, anziché deliziare tutti gli utenti con creazioni originali. Comunque la tua accusa in questo contesto è sofisticamente provocatoria e poco pertinente.

b) Contesto i trainer perché pregiudicano la quintessenza del gioco stesso che coincide con il rispettare le sue regole (Huizinga rules!). Che senso ha finire un gioco barando? Alla faccia della bravura personale... Inoltre non mi sono mai pronunciato né su cheat mode, né su gabole caserecce (che poi caserecce non sono mai state), quindi mi domando con quale criterio tu mi possa dare del contraddittorio, anche alla luce del fatto che non curo né la sezione Tips'n'Trick di K, né gli Help di Game Power...

c)... Ma se proprio vuoi saperlo gli stessi trucchi e codici vari per ottenere vite, energie o livelli bonus non mi hanno mai esaltato particolarmente: li ho sempre considerati un'adulterazione al gioco stesso, del tutto accessoria al videoplayer puro, leale e che non si spettina mai nemmeno con la tramontana, che probabilmente esiste solo nei miei sogni tardo-adolescenziali. È come giocare a scacchi: che senso avrebbe permettere ad un alfiere, per esempio, di muoversi anche in orizzontale e verticale come una torre, oppure di concedere alle pedine un "no collision sprites" con gli altri pezzi?

d) In ogni caso, è evidente che le mie opinioni, per definizione, sono soggettive e non dogmi assoluti, quindi non vedo il motivo di inalberarsi in questo modo. Provi un'attrazione fatale per i trainer? Bella lì, fai come vuoi... Quello che pensa Matteo Bittanti e quello che pensano migliaia di lettori che comprano K e Game Power soprattutto per la sezione trucchi non deve necessariamente coincidere...

e) I vari Game Genie, Action Replay etc. sono un'invenzione geniale delle software house. Permettono infatti di completare il gioco nel modo più rapido possibile, così da spingere l'acquirente a comprarne un'altro. Accorciare la durata di un gioco significa accorciarne l'esistenza... Ma non ci lamentavamo poco fa di una carenza di longevità dei videogiochi? Per la serie facciamoci del male...

f) Questo non mi risulta affatto. L'accusa è ancora una volta gratuita e provocatoria, il che è confermato dal fatto che tu non abbia fornito un solo esempio...

CONVERSIONE TOTALE

Caro MBF,

potresti intitolare questa lettera "HA LASCIATO IL JOYSTICK PER IL ROSARIO", e sarebbe un titolo abbastanza rispondente a quello che ti racconterò.

Sono un ragazzo di 22 anni, uno di quelli che a nove anni si fermava davanti alle vetrine dei pochi negozi di computer ad ammirare i demo dei giochi che giravano sul Vic 20. Ad undici anni ho comprato uno Spectrum 16K (che considero ancora una grande macchina) e poi via via ho seguito la strada di molti di voi con il C64 ed ora con l'Amiga.

Negli ultimi tempi qui nella mia città ero uno dei pirati più conosciuti, avevo tutte le ultime novità e molti contatti in tutta Italia ed oltre, così da garantire ai miei "clienti" i giochi più nuovi. Inutile dire che pur avendo duemila programmi e passa mi riducevo a giocare a *F18 Interceptor*, e a *Eye of The Beholder* (mitico, mi ha fatto fare le quattro di notte, quest'estate).

Ti rendevi conto che, alla fine, tanto novità non erano, e che in fondo un videogioco non è come un film o come un disco che puoi rivedere e risentire centinaia di volte senza annoiarti, alla fine diventa per forza di cose ripetitivo e via alla ricerca del videogioco definitivo che non arriva mai.

In tutti questi anni i videogiochi sono stati tutto nella mia vita, ho la soffitta piena di ZZAP! e di VIDEOGIOCHI, quando ero triste mi consolavo con una partita a *Zak Mc Kraken*, e quando ero contento un giro a *Supercars* non faceva male. I miei veri amici erano gli sprite dei platform e mi dispiaceva di non avere veramente i calli alle mani per aver manovrato una "silver sword".

Stavo male tra i miei "amici" in carne ed ossa e, quando ero con loro, dato che a parlargli di quando ero stato catturato dalle formiche di *It Came...* o quando avevo completato *SWIV*, non mi avrebbero capito, mi consolavo sperando che la pizza finisse presto per andare a vedere che cosa c'era nel pacco da 50 Bulk appena arrivati dagli Skidrow di Milano.

Questa è una vera vita da alienato e leggendo la relativa discussione che è stata affrontata sulle vostre pagine tempo fa non ho mai voluto ammettere di essere uno di questi, ma nonostante ciò mi rendevo conto che la mai vita era vuota, una volta spento il monitor restavo solo con i miei occhi stanchi e voglia di dormire, dormire molto, magari fino alla morte che ho sperato molte volte che venisse.

Nonostante tutto ho sempre avuto una viscerale passione per la musica e tempo fa mi sono accorto, entrando per caso in un gruppo canoro parrocchiale, di avere anche una bella voce.

Una sera prima di fare le prove di canto mi sono accorto che stando in chiesa da solo (tutte le luci erano spente) provavo un senso di pace, mi sentivo leggero, ed una energia partiva dal tabernacolo, ma non diedi importanza a questa sensazione, pensando che fosse pura suggestione. Preciso che ero ateo e ben guardingo verso quelli che si professavano "religiosi", vedendoli come degli allucinati da trattare con distacco.

Sono passati i mesi in questa condizione, rendendomi conto che la mia vita era inutile, desiderando la morte, sentendomi impotente davanti alle cose che mi accadevano e drogandomi davanti al monitor. Di ragazze non se ne parlava perché la timidezza mi proibiva pure di avvicinarle per chiederle che ora fosse...

Una settimana fa sono tornato in un incontro di tre giorni con dei giovani attivisti di alcune parrocchie di Napoli. Ero andato solo per fare una gita e divertirmi, ma in quei giorni è avvenuto, malgrado la mia resistenza, un profondo cambiamento in me. Parlando con loro ho ascoltato storie di ex tossicodipendenti, di ragazzi abbandonati con i genitori, di potenziali suicidi e di persone che, come me, non sapevano chi essere. Nei loro occhi ho letto una luce, nella loro voce una forza ed una voglia di fare che io, nella mia apatia, avevo dimenticato esistere e mi sono chiesto da dove traessero tale energia (la maggior parte di loro facevano del volontariato o erano attivi nell'ambito della loro parrocchia). Ero invidioso della loro FORZA interiore e del fatto che riuscissero a donare AMORE (parola per me incompresa fino ad allora) a degli sconosciuti senza pretendere nulla in cambio, sorridendo sempre, a tutti ed a tutto, qualunque cosa succedesse. Ma lasciandomi guidare da loro ho riscoperto anch'io la mia interiorità e ho trovato il coraggio di dire basta alla vita che conducevo e che parole come SPERANZA e AMORE avevano un loro valore e non erano solo parole da omelia.

L'Amiga in tutto questo ha fatto una brutta fine, ho chiuso con la pirateria per onestà verso le software house, quando i miei clienti hanno sapu-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

Riservato ai rivenditori

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:
Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA LAVORARE CON VOI

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

CONTATTATECI.

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e *PC COMPATIBILI*

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR / MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
(0141) 436853

TecnoShop® by data office s.a.s.

Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Pbx - Fax 081/5743260

CD ROM per Amiga 500	620.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	1.069.000
Amiga 1200 - 68020 2 MB Ram	749.000
Amiga 4000 68040 25 Mhz - 6 MB Ram HD 213 MB Drive 1.76 MB	4.199.000
Amiga 3000 - 68030 - 25 Mhz - 2 MB - Hard Disk 50 Mbyte	2.699.000
Amiga 600 - Hard Disk 40 Mbyte - (Commodore Italia)	879.000
Mps 1230 Stampante - (Commodore Italia)	295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro - (Commodore Italia)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore - (Commodore Italia)	395.000

Stampante Hewlett Packard 500 C Colore 300 dpi Stampa a colori con un getto termico d'inchiostro su carta normale
L. 1.099.000

Stampante CITIZEN SWIFT 24
Con kit colore più Software omaggio
24 AGHI
L. 699.000

Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il: MOUSE KICK che ti permette un doppio Kickstar al tuo Amiga 500/2000. £. 85.000 con Kick 2.0 £. 65.000 con Kick 1.3 Disponibile KICK START per A600 L. 89.000

DATEL
Tavoletta Grafica con stilo e software £. 350.000
Digitalizzatore £. 200.000

Tac 2 Joystick professionale	25.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Syncro Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive Esterni Cumana	130.000
Action Replay III	159.000
Espansione 1 Mbyte per A600	150.000
Technosound digitalizzatore audio	99.000
Videon IV	379.000
Maxigen (SVHS)	1.190.000
Microgen	299.000
Flash 24 Digitalizzatore in tempo reale	769.000

Novità !!!!
Action Replay per Sega Megadrive £. 120.000
Drive Power Computing con Copiatore Hardware incorporato £. 160.000

DISCHETTI MITSUBISHI
2 DD 3,5" 1000
2 HD 3,5" 1850

GVP Point - Unico Autorizzato in NAPOLI	
Gvp Impact II A500 85 Mbyte	1.049.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.490.000
Gvp A530 HD 120 Mbyte + 68030 40 Mhz per A500	2.449.000

Disponibili Dischi BULK e MARCATI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to che non avrei più venduto loro videogiochi hanno fatto delle facce... ma non mi è costato, come credevo, fatica a spezzare questo circolo vizioso che si era venuto a creare in quanto mi rendevo conto che i videogiochi ora mi annoiavano ed anche perché ho scoperto che c'è qualcosa di ben più importante che trastullarsi a blastare gli alieni: si può aiutare una persona che soffre.
Mi rendo conto che nel tuo (tra l'altro, interessantissimo) angolo della Posta una lettera come questa può trovare posto solo per essere sbeffeggiata ("Ah, ah, abbiamo trovato un altro modo per sconfiggere la pirateria: chiudiamoli in convento!" - "Contro i pirati usate l'acquasanta"), ma sono fiducioso nella tua comprensione e spero che tu abbia compreso queste mie parole.
Non credo ancora in Dio, ma ho la speranza di cambiare le cose e tanto amore dentro da donare agli altri.

Mario Ram Art (Ischia)

PS
Comunque ogni tanto una partita ad *Ultima Runes of Virtue* non fa male farla e per questo ho vicino a me un fido Gameboy, ma cosa più importante, vicino a me c'è Rosanna che mi vuole bene e che io sento di amare senza parola...

Pubblicarla o non pubblicarla? Sono stato combattuto a lungo da due sentimenti contrastanti: da una parte la voglia di divulgare i contenuti di una lettera che mai mi sarei aspettato di ricevere e che, oggettivamente, vale la pena di essere letta; dall'altra la considerazione che forse sarebbe stato meglio non inserirla nel K-Box per non banalizzarne la finalità per la quale è stata scritta (far pensare) "usandola" letteralmente come molti settimanali scandalistici farebbero. Alla fine ho optato per la pubblicazione, preferendo però di non commentare l'esperienza di vita (che parola!) di Mario (niente battute su idraulici e piattaforme, ok, ok), augurandomi che sia sincera come traspare dalla appassionata missiva.
Pensateci su.

IL VIDEOGIOCO È MORTO

Caro Matteo,
faccio parte della maggioranza silenziosa abituata a commentare interiormente le pagine della Posta, senza peraltro parteciparvi attivamente, per questa ragione spero che vorrai personare eventuali dispersioni ed incertezze. In effetti sono combattuto tra la volontà di esprimere la mia opinione in merito a tutte le tematiche toccate finora e la necessità di concentrare i miei "sforzi" su un ambito meno vasto.
Ok, mi rendo conto di cadere su un argomento già dibattuto, ma forse qualcuno, dopo aver letto quanto ho da dire, potrebbe trovarsi d'accordo con me.
Premetto che nel corso di questi anni, di pari passo con la mia crescita e maturazione, ho cambiato, o forse è meglio dire, accumulato, più sistemi a partire dall'ormai dimenticato Atari VCS, passando per i vari Intellivision, Colecovision, Commodore 64, fino a giungere agli attuali Amiga e PC.
Giorni fa riflettendo sui "bei tempi andati", mi sono reso conto che, oggi come oggi, su macchine largamente più potenti, al di là dell'impatto grafico e sonoro, in termini di giocabilità pura non sono stati fatti dei passi in avanti concreti, ma, forse, è avvenuto il contrario.
La maggior disponibilità di memoria e di bittaggio si è tradotta, in altre parole, in un accresciuto aspetto spettacolare del prodotto a cui non ha fatto riscontro un adeguato sviluppo a livello di concept, se non in rari e apprezzabili casi (vedi Origin, Lucas Arts, Sierra, Dynamix, Microprose etc.) (Non sembrano così pochi NdR).
Non oso immaginare quello che avrebbe potuto fare gente della penultima generazione come Rob Hubbard (lavora per l'Electronics Arts e ha composto la colonna sonora di numerosi giochi per Megadrive della serie EASN, ndMBF), David Crane (ha recentemente realizzato un tennis animato in modo fantastico ma poco giocabile per Super NES, *David Crane's Amazing Tennis*, 73% Game Power n.13), David Leblin o quel capellone fissato con i cammelli e i ruminanti in genere di Jeff Minter (continua a coltivare la sua passione per i cammelli, realizzando giochi PD per vari formati NdR) se solo avessero potuto approfittare delle attuali potenzialità.
Tanto per fare un esempio, potrei citare giochi come *Bruce Lee* o *The Pazn* usciti un secolo fa per Commodore 64 che, in termini di giocabilità ed originalità, non hanno nulla da invidiare ai ben più recenti *Wonderland*, peraltro di ottima fattura, tanto per restare in ambito Magnetic Scrolls, o *Street Fighter*.
Ormai, della gran parte della produzione videoludica è costituita da bastardissimi cloni, che, stupidamente, sono preferiti dalla maggior parte di noi ai rispettivi "capostipiti" per il solo fatto che sono più recenti.
Naturalmente non voglio affermare che è sbagliato giocare a *F1 G.P* piuttosto che a *Revs*, ci mancherebbe!
Mi chiedo, però, quanti neo acquirenti di un Amiga abbiano preso in considerazione la possibilità di divertirsi con capolavori quali *Wings*, *It Came from the Desert*, *Dungeon Master* o *Pirates* (uno dei giochi più sottovalutati in assoluto).
Lo stesso *Sensible Soccer* pur essendo meglio realizzato rispetto a *Kick Off 2*, non è altrettanto coinvolgente per chi, come me, ha imparato ad apprezzare piano piano il gioco della Anco (vedo già levarsi vivaci contestazioni e risate da parte dei novizi...). Perché? Perché tutto sommato è un clone, ha sfruttato un concept ormai consolidato e digerito e quindi non ha nulla o quasi da offrire, così mentre con *Kick Off* mi sono cimentato per anni (e non è un'esagerazione), *Sensible* dopo tre settimane mi aveva già rotto.
Giungo ad una considerazione finale: non è l'avanzare dell'età che allontana il videogiocatore dal suo hobby preferito, ma è la ripetitività delle situazioni ludiche che ne determina il progressivo disinteressamento.
Per concludere lancio uno spunto di riflessione: è possibile che nessuno abbia mai pensato di implementare la vita di un personaggio, anziché solo alcuni dei suoi aspetti? Per essere più chiaro: se vogliamo dare un'idea della vita di un pilota, anziché tenere conto dei soli aspetti agonistici, perché non gestirne anche gli aspetti umani, all'esterno del circuito? Che ne so, non vi piacerebbe curarne i rapporti con la scuderia, con la stampa, con gli organizzatori, con gli altri piloti, ma anche con la moglie, i figli etc.? Perché in caso di incidente ritroviamo puntualmente il protagonista alla griglia di partenza del circuito successivo? Non è possibile che ne esca ferito? E gli esempi possono ovviamente essere infiniti. Può sembrare una proposta stupida o irrealizzabile, ma pensateci bene, potreste cambiare idea.
I videogiochi, a lungo andare, stufano perché non hanno nulla di nuovo da offrire.

Sambruna Carlo (Cinisello Balsamo - Mi-)

PS
A tutta la redazione: dove posso acquistare *The Lost Treasures of Infocom*? Nonostante gli sforzi compiuti non sono riuscito a trovarlo. Aiutatemi (non possiamo fare pubblicità, ma ti consiglio di provare con uno dei numerosi inserzionisti che trovi su K, ndMBF).

Il videogioco muore quando si ripete... Hmmm, tesi interessante, anche se alcune tue osservazioni mi lasciano un po' interdetto: Sensible Soccer è inferiore a Kick Off 2 perché "tutto sommato è un clone"... Beh, da questo punto di vista tutte le simulazioni sportive sono dei cloni!
Seguendo il tuo ragionamento si potrebbe allora sostenere che lo stesso Kick Off 2 è un clone di World Cup della Tekkan... Tecnicamente parlando, Sensi differisce per molti aspetti (a parte il controllo della sfera, come direbbe il buon Pizzul), dal gioco della Anco e dal punto di vista del concept non si può parlare di innovazioni perché le "reali" regole calcistiche non sono mai sostanzialmente variate... (In ogni caso a Natale abbiamo organizzato un torneo a Sensi e, pur giocandoci da maggio, tutti erano entusiasti come se fosse la prima partita). Per quanto riguarda la possibilità che i geni della "penultima generazione" avrebbero avuto (anzi, che hanno) programmando le nuove macchine, ti ho già risposto con un paio di note.
La parte restante della lettera, contiene spunti di riflessione piuttosto interessanti che "passo" direttamente all'uditorio... See ya!

MBF

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Master Pix snc

Via San Michele 3 - Busto Arsizio (VA)

Tel e Fax 0331-620430

Vendita anche per corrispondenza

Tutte le ultime novità

HARDWARE E SOFTWARE PER

Amiga MS-DOS

SuperNintendo NEO-GEO LYNX GameBoy

Tutti i marchi sopra citati sono registrati dai rispettivi produttori

GAMMA OFFICE SYSTEM

VIA SORMANI 67 CUSANO MILANINO
DISTRIBUTORE HARD & SOFT
PRODOTTI Commodore & PC Compatibili MS-Dos
SOFT CENTER VIDEOGIOCHI & PROGRAMMI

AMIGA 600 £.580.000 KIT GOS(10 GIOCHI) AMIGA 600 HD 30 MB KIT SOFTWARE GOS £.970.000
AMIGA 1200 2 Mb Kit SofGOS £.850.000 AMIGA 3000 25 MHz FDD HD 50 2 MB Ram £.2.750.000
AMIGA 4000 25 MHz 6 Mb Ram HD 40 £.3.500.000 AMIGA 4000 25 MHz 6 Mb HD 213 £.4.250.000
PCS OLIVETTI 286S VIDEO COLORI FDD 3"1/2 HD 40 MB dos & programmi/giochi £.1.400.000
PC 386/25 MHz SX Commodore FDD 3"1/2 HD 40 SVGA 2 Mb Ram Video Colori £.1.790.000
PC 486/33 MHZ DX Commodore FDD 3"1/2 HD 120 Mb 4 Mb Ram SVGA Video Colori £.2.950.000
PC 486/50 MHz DX2 FDD 3"1/2 HD 120 4 Mb Ram SVGA Video Colori £. 3.537.000
NOVITA' FLOPPYOTTICO 3" 1/2 *21 Mb*Di Capacità formattata £.712.000 comp.interfaccia
STAMPANTE PHILIPS NMS 1433 9 AGHI 300 CPS £. 390.000 – NMS 1453 24 AGHI 240 CPS £.590.000
Commodore 1230 9 aghi per Pc/amiga/c64 £.385.000 – 1550 colori 9 aghi pc/amiga/c64 £. 489.000
OLIVETTI JET PRINTER JP 150 W £.540.000 FUJITSU DL 900 P 24 aghi £.618.000 DL 1100 £.750.000
Fujitsu DL 1100 colori 24 aghi £.850.000–TEXAS INSTRUMENS MICROLASER PLUS BASE £.1.750.000
TANTI ALTRI ACCESSORI PER COMPUTER DAI DISKI ALLA CARTA PER FOTOCOPIE ED ALTRI
VENITE A VISITARCI E POTRETE AVER IL MNOSTRO CATALOGO CON PREZZI *******A PRESTO****

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BIT*LINE* sas

GAME GEAR (Jap)
L. 220.000
MEGADRIVE+SONIC (Jap)
L. 269.000

ASSORTIMENTO
E PRENOTAZIONI NOVITÀ
GAME BOY - GAME GEAR -
MEGADRIVE -
SUPER NINTENDO - NEO GEO

pc compatibili commodore
ed amiga
A PREZZI SBALORDITIVI

FLASH GAMES s.a.s
Via Valdieri, 12
10139 Torino
Tel. 011/4340289
Fax. 011/4340289

IL TUO USATO ...
DA NOI È CONTANTE!!!

MAGGIORI INFORMAZIONI PRESSO IL NOSTRO PUNTO VENDITA.
VALUTAZIONI... PERMUTE E/O CONTO
VENDITA DEL TUO USATO.
VIENI A TROVARCI E' NEL TUO INTERESSE.
(NO INFORMAZIONI TELEFONICHE)

Chi è furbo..... guarda i prezzi

COMPUTER
Unisystem

- GARANZIA 2 ANNI -

Computer Shop
Sempione
Via Capecelatro, 37
20148 Milano
Tel./Fax 02-4048345

386 SX - 33	386 DX - 40	486 SLC - 25 con coprocessore Mat	486 DX - 33	486 DX - 66
Microprocessore 80 Ram 1 MB. (espandibile 4 MB.) FDD 3" 1/2 - 1,44 MB. Hard Disk 105 MB Parallela, game e n. 2 seriali Scheda Video (1024x768) Monitor Super VGA 14" Mouse	Microprocessore 80386 Ram 2 MB. (espandibile 8 MB.) FDD 3" 1/2 - 1,44 MB. Hard Disk 105 MB Parallela, game e n. 2 seriali Scheda Video VGA (1024x768) Monitor Super VGA 14" Mouse	Microprocessore 80386 Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.) FDD 3" 1/2 - 1,44 MB. Hard Disk 105 MB Parallela, game e n. 2 seriali Scheda Video VGA (1024x768) Monitor Super VGA 14" Mouse	Microprocessore 80486 Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.) FDD 3" 1/2 - 1,44 MB. Hard Disk 105 MB Parallela, game e n.2 seriali Scheda Video VGA (1024x768) Monitor Super VGA 14" Mouse	Microprocessore 80486 Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.) FDD 3" 1/2 - 1,44 MB. Hard Disk 105 MB Parallela, game e n.2 seriali Scheda Video VGA (1024x768) Monitor Super VGA 14" Mouse
L. 1.790.000	L. 1.990.000	L. 2.250.000	L. 2.450.000	L. 3.290.000

POSSIBILITÀ ALTRE CONFIGURAZIONI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTI DILAZIONATI - ASSISTENZA TECNICA - NOLEGGIO

Stampanti: Epson - Oki - Star

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDITA

VENDO A500 1Mb, 2 drive, joystick, giochi vari a L. 450,000.
Matteo tel. 02/93569670 dopo le 19,30.

VENDO Computer MSX 2 VG 8235 Philips, 256K Ram, drive incorporato, giochi molto conosciuti + joystick + cartuccia gioco "Star Blazer" + dischetto originale simulazione volo elicottero + MSX-DOS. Tutto a L. 200,000 trattabili.
Andrea tel. 0564/20893.

VENDO A500 1.3 + manuali + mouse + espansione 512K + dischi di sistema + joystick + dischi vari a L. 520,000 non trattabili. Solo zona Milano, Torino, Genova, Piacenza.
Fabio Tordi via Pineta, 3 - 27050 Brallo (Pv) tel. 0383/500107.

Occasione! SVENDO, causa cambio sistema, A500 versione 1.3 con espansione originale di 1 MB + disk drive esterno (il modello più piccolo e veloce che ci sia sul mercato) da 3,2, 2 joystick, 1 mouse con relativo tappetino, un super copiatore hardware Syncro Expert, ben 208 giochi e programmi, tutto in perfette condizioni. I giochi sono i più belli mai realizzati per Amiga. Il tutto a L. 1.149,000. Vendo solo in zona Milano.
Daniele tel. 02/4035605.

VENDO per A500, con 3 mega di memoria. Inoltre a L. 15,000 Wrath of the Demon (5 dischi) e per C64/128 in cassetta a L. 6,000 cad. Turrican, Batman, The Untouchables.
Alessandro tel. 030/7701301.

VENDO A500 ottime condizioni + modulatore tv + joystick + mouse a L. 500,000.
Antonio tel. 0322/843769 dalle ore 13,00 alle ore 22,00.

VENDO per PC i seguenti videogiochi originali: Dylan Dog, 1000 Miglia, Obitus, Hero Quest, Elvira II, Gods, Tilt.
Luca tel. 049/5744441.

VENDO, causa cambio computer, C64 New + registratore + giochi. Tutto in ottimo stato con pochi mesi di vita a L. 200,000.
Stefano tel. 0471/940836.

VENDO a prezzo stracciato Monitor 1084S e stampante 1230 in garanzia.
Domenico tel. 085/9462020.

VENDO trucchi per i giochi su A500.
Daniele Lo Pinto via Francesco D'Alessio, 12 (scala B interno 3) - 00148 Roma.

VENDO PC Philips NMS TC 100, compatibile IBM, 1 floppy disk 3.5", 2 slot di espansione, tastiera 84 tasti scheda video CGA, monitor a colori. A corredo: manuale MS DOS, GW Basic, Tutor. Ottimo stato a L. 900,000. Telefonare solo se interessati.
Luca tel. 041/5311687.

VENDO C64 + mangianastri Commodore + trasformatore + joystick + oltre 50 giochi + manuale d'uso + monitor Philips CM 8833 a colori (doppia uscita) a L. 640,000.

VENDO C64 (vecchio modello) + registratore + giochi + 1 joystick + corso programmazione basic in 20 cassette + manuali basic, tutto come nuovo. L. 250,000 non trattabili.
Paolo tel. 02/7382438.

VENDO A500 v1.3 + monitor Philips 8833 a colori + espansione 512K Commodore a L. 750,000.
Luca Azzali via Don Minzoni, 1 - 26039 Vescovato (Cr) tel. 0372/81487.

Causa passaggio a sistema superiore SVENDO per MS-DOS i seguenti giochi originali per IBM e compatibili sia su dischi da 3,5 che su quelli da 5,14 (compresi nel prezzo) a L. 7,000 cad. Alcuni nomi: Indy 500, Prince of Persia, Tetris, The Amazing Spider Man, ecc.
Nicola Cirillo via Piè di Legnaro - 19015 Levanto (Sp).

Causa inutilizzo computer VENDO per MS-DOS i seguenti programmi originalissimi per IBM e compatibili sia su dischi da 3,5 che su quelli da 5,14 a L. 100,000 l'uno. Alcuni programmi: Lotus 1,2 e 3, Video Scrittura 4, Windows, Neo Geo, Spiga e diversi programmi di grafica come HPG, ecc.
Carmela Alfieri via Case Sparse Ridarolo - 19015 Levanto (Sp).

VENDO A500, perfetto stato, con 1 mega di RAM + interfacce varie + decine di giochi tra i migliori usciti per Amiga. Prezzo eccezionale. Annuncio valido solo per Friuli Venezia Giulia.
Francesco tel. 0432/731171.

VENDO per A500 espansione a 501 originale Commodore più RAM. Nuovissima!!!
Fabio tel. 0761/647725 ore pasti.

VENDO i seguenti giochi per Amiga (1MB) Secret of the Silver Blades, U.M.S. II, Spirit of Excalibur, Breach 2, Eye of the Beholder, Full Metal Planet (512K).
Marco De Rossi via Licinio Calvo, 26 - 00136 Roma tel. 06/3451480.

VENDO A500 + espansione a 1MB + stampante MPS 1550c + 2 joystick + giochi + cavo scart, il tutto in perfette condizioni ancora sotto garanzia a prezzo da concordarsi.
Fiorenzo tel. 011/5625692.

SVENDO computer 128D con FD1571 incorporato, FD1541, monitor a colori 1701 e stampante MPS1200; solo per acquisti in blocco regalo tutta la mia dotazione di software C64/128 di circa un migliaio di programmi. Solo se interessati.
Alessandro tel. 02/38102375 (sera).

Per IBM compatibili VENDO data disk Populous the Promised Lands a L. 15,000 e Battle Command a L. 30,000. Tutti originali, manuali in italiano, sia 3,5 che 5,14, qualsiasi scheda grafica. Prezzi trattabili. Tutt'Italia. Annuncio sempre valido.
Alessio tel. 0575/848800 ore pasti.

VENDO per A500 Batman the Movie, The New Zeland Story e F/A-18 Interceptor in blocco a L. 60,000 (pagati L. 115,000) o singolarmente a metà prezzo. Rigorosamente originali, con i rispettivi cheat-mode. Max serietà e precisione.
Antonio tel. 0423/469342 ore pasti.

Magliette stampate a colori di vostre foto, disegni, ritagli di giornale ecc. L. 30,000 + spese postali. Pagamento al ricevimento della merce.
Leonardo tel. 055/9705211 e Stefano tel. 055/901047 ore pasti.

Attenzione!!! VENDO vasta gamma di giochi A500.
Luigi tel. 0536/806304 ore pasti.

VENDO A500 (buone condizioni, 1 anno circa), con 2 joystick, modulatore tv, giochi. Prezzo: L. 550,000.
Nino tel. 0861-59710/508710.

VENDO gioco originale per A500 Wrestle Mania a sole L. 12,000. Inoltre regalo 5 dischi ancora vuoti. Max serietà.
Danilo tel. 0934/27367.

Causa inutilizzo VENDO A2000, ultimo modello con Fatter Agnus 8372A, 1MB di Chip RAM, monitor stereo Philips a colori, digitalizzatore audio professionale, mouse, joystick, programmi e giochi originali, 2 drive interni. L. 1,500,000.
Nunzio tel. 02/27300295.

VENDO espansione di memoria 512K senza orologio, per Amiga, nuova e poco usata a L. 35,000. Inoltre vendo tutti i migliori titoli per Amiga (es: F1 Grand Prix, Lotus 2, Another World e tantissimi altri). Annuncio sempre valido.
Claudio Spina via San Bartolomeo, 23 - 86021 Bojano (Cb) tel. 0874/778200 ore pasti.

VENDO stampante per PC, ottimissimo affare: "LQ 3500 DI", seminuova, 24 aghi, 100 diverse combinazioni di stili con stampa grafica, trascinamento carta a frizione. Prezzo discutibile!
Davide tel. 02/6468933 ore serali.

VENDO giochi originali per Amiga a L. 10,000 cad. Alcuni titoli: Bad Dunes vs. Dragon Ninja; Batman; Bionic Commando; Bubble Bobble; Chase H.Q.; The New Zeland Story; Vigilante; Pac-Mania; Xenon 2, ed altri. Solo zona Milano.
Armando Lugli via degli Umiliati, 42 - 20138 Milano tel. 02/501411 ore pasti.

VENDO o scambio giochi per PC, qualunque formato. Alcuni titoli: Monkey Island 1 e 2, Wing Commander II, Eye of the Beholder II, Civilization, e molti altri. Solo zona Roma.
Andrea tel. 06/4505006.

VENDO giochi per A500 dai più vecchi ai più nuovi a L. 1,000, disco escluso.
Massimiliano Mosca tel. 0577/220568 ore pasti.

VENDIAMO a prezzi stracciati giochi e programmi per IBM e compatibili. Alcuni dei nostri titoli sono: Monkey Island 2, Larry 5, Willy Beamish, Police Quest 3, King Quest 5, Space Quest 4. Solo zona Roma.
06/9587650 - 06/9587307 ore pasti.

Causa inutilizzo VENDO A500 1.3 nuovo, espansione di memoria, drive esterno, scheda atonce EGA-VGA, monitor a colori e monocromatico Philips 8833, mouse, portadischi, copricomputer, tastiera musicale, + 550 dischi di giochi e utilities + le ultime novità. In omaggio 2 joystick, mouse, schermo antiriflesso, portamouse e presa scart. L. 1,500,000 non trattabili.
Demis tel. 0429/709477 ore pasti.

VENDO molti programmi originali per Amiga, e alcuni per MS-DOS, a prezzi molto favorevoli; ad esempio Falcon, Railroad Tycoon, Powermonger, Harpoon, ed altri. Scrivere per elenco completo.
Bruno Solamito via Tornatore, 8 - 18035 Dolceacqua (Im).

VENDO A500 (1.3) + mouse + espansione. Tutto compreso di manuali e cavi di collegamento + 50 giochi che sceglierai su una lista di 150 titoli (tutti del 1990-91-92) a L. 550,000 (senza giochi; con i giochi da trattare).
Andrea tel. 0385/48424 (dopo le ore 14,00).

VENDO Amstrad PC compatibile 1640, 1 floppy da 5,14, 640K di RAM, scheda grafica EGA (750x350), monitor 14 pollici a colori, tastiera estesa, mouse, scheda sonora Sound Blaster + software, DOS 3.2, casse, microfono, portadischi 50 posti, un centinaio tra giochi e programmi, copri computer, riviste TGM. Il tutto, perfettamente funzionante, a sole L. 1,250,000 anche trattabili.
Lorenzo tel. 049/502152 ore pasti.

Causa inutilizzo VENDO cartuccia Action Replay per A500 a sole L. 80,000. Vendo inoltre drive per C64 a sole L. 50,000.
Nico Magosso via Caselle, 10 - 45026 Lendinara (Ro) tel. 0425/63061.

VENDO espansione memoria 2MB per A2000 autoconfigurante espandibile a 8MB, della Golden Image completa di manuale e imballaggio (agosto '91) a L. 250,00 trattabili.
Gianluca Bona tel. 0131/345654 (ora di pranzo o sera tardi).

VENDO per C64 su cassetta: Konami Arcade Collection (compilation di 10 giochi), Super Ski, Salamander, Defender of the Crown, Forgotten Worlds, Space Harrier, F1 Manager e Winter Games. Naturalmente originali, usati pochissimo, a metà prezzo. Agli acquirenti di due o più giochi una cassetta in regalo.
Antonio tel. 0423/469342 ore pasti.

VENDO monitor per A500 Philips CM 8833 II colori stereo a L. 300,000. Action Replay 2 per A500 a L. 100,000.
Riccardo tel. 02/9269520.

Occasione! VENDO numerosi giochi originali per C64, MSX, Atari e Amstrad a prezzi molto convenienti. Provate a telefonarmi lasciando in segreteria telefonica il vostro nome e numero telefonico: verrete richiamati subito!
Roby tel. 039/742662.

VENDO A500 espanso 1 mega in perfette condizioni + manuali originali, joystick + mouse, un centinaio di giochi + adattore tv a L. 450,000 trattabili.
Vincenzo tel. 045/7731629 ore pasti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA IN DIRETTA

E. BENNATO

Edoardo Bennato è un cantautore rock di razza, è nato e cresciuto a Napoli, e come pochi altri della buona tradizione musicale d'autore italiana è riuscito a cantare, armato di chitarra, armonica, occhialini e 'broncio', le gesta dei tanti 'gatti e volpi' della nostra società.

Milano, negli studi di 101 Network.

M.P.V.: Edoardo so che ti occupi di architettura, usi mai il computer per...esistono dei programmi stupendi adesso che...
B.: Certo che il computer facilita molto le cose...nella progettazione soprattutto... vuoi progettare un'auto, ad esempio, inserisci i dati nel computer e hai un quadro della situazione...
M.P.V.: Lo usi, quindi, il computer?!
B.: Mi sto specializzando.
M.P.V.: Lo usi anche per giocare...lo sai adesso ci sono anche le cosiddette console?
B.: No, assolutamente.
M.P.V.: Ho capito. E lo vedi usare da persone a te più o meno vicine? Non so.. musicisti, tecnici... ho sentito dire che durante gli spostamenti di tournee' le mini console sono usate spesso come passatempo...
B.: Ma guarda, ho sempre così tanti problemi organizzativi a cui pensare che...
M.P.V.: ... che non hai il tempo di distrarti!
B.: No, diciamo che il mondo della musica può sembrare pure un bel gioco... può essere un bel gioco e io riesco anche a divertirmi, ma i problemi, a volte, sono tanti e così grossi... ecco, diciamo che sul cruscotto della macchina ci sono due luci rosse...
M.P.V.: Ha Ha Ha!!!
B.: Ha Ha... e quindi... ci arrangiamo!
M.P.V.: Ok! Cambiamo situazione. In sala di registrazione si usa molto il computer...
B.: Si, si, soprattutto nei missaggi.
M.P.V.: Lo vogliamo spiegare?
B.: Certo. Nella fase conclusiva della incisione di un disco, dopo che si ha registrato la parte di tutti gli strumenti, bisogna calibrarli uno per uno per registrarli contemporaneamente su due sole 'piste', che diventano poi i famosi canali destro e sinistro che entrano in casa nostra. Una volta, i missaggi si facevano a 'mano' e spesso quando aggiustavi da una parte e sbagliavi da un'altra... oggi, invece, con il computer basta cambiare 'chirurgicamente' un parametro e tutto è ok in un attimo.
M.P.V.: È il solo caso in cui utilizzi il computer per fare musica?
B.: No, ad esempio il suono digitale...facendo però molta attenzione ad usare la tecnologia e non il contrario.
M.P.V.: Allo SMAU abbiamo visto tantissimi giovani approcciare o incrementare il proprio interesse verso il software e l'hardware, perché i giovani utilizzano sempre di più il computer come passatempo, oltre all'ovvio uso 'tecnico'?
B.: Credo stimoli fortemente la fantasia e quindi...sia benvenuto il videogioco. E' inutile trincerarsi dietro i luoghi comuni fasulli come bloccare il progresso, la tecnologia... frasi tipo "era meglio prima...", l'evoluzione c'è, è inevitabile ed è giusto che ci sia, basta non rinunciare alla creatività... a volta basta un piede e...arrivederci guagliò!!! tum tum tum tum tum tum
M.P.V.: A questo punto dell'intervista Bennato si è messo a battere il suo stivale per terra a scandire il tempo, ha imboccato l'inseparabile armonica e si è esibito in un memorabile assolo 'country rock' con il quale si è defilato lasciandoci tutti con lo sguardo dei bambini e del pifferaio magico... quando K uscirà in formato CD-TV, ne riparliamo!! CIAO.

Mario PANDA Voiello

GONFIA LA RETE

GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano

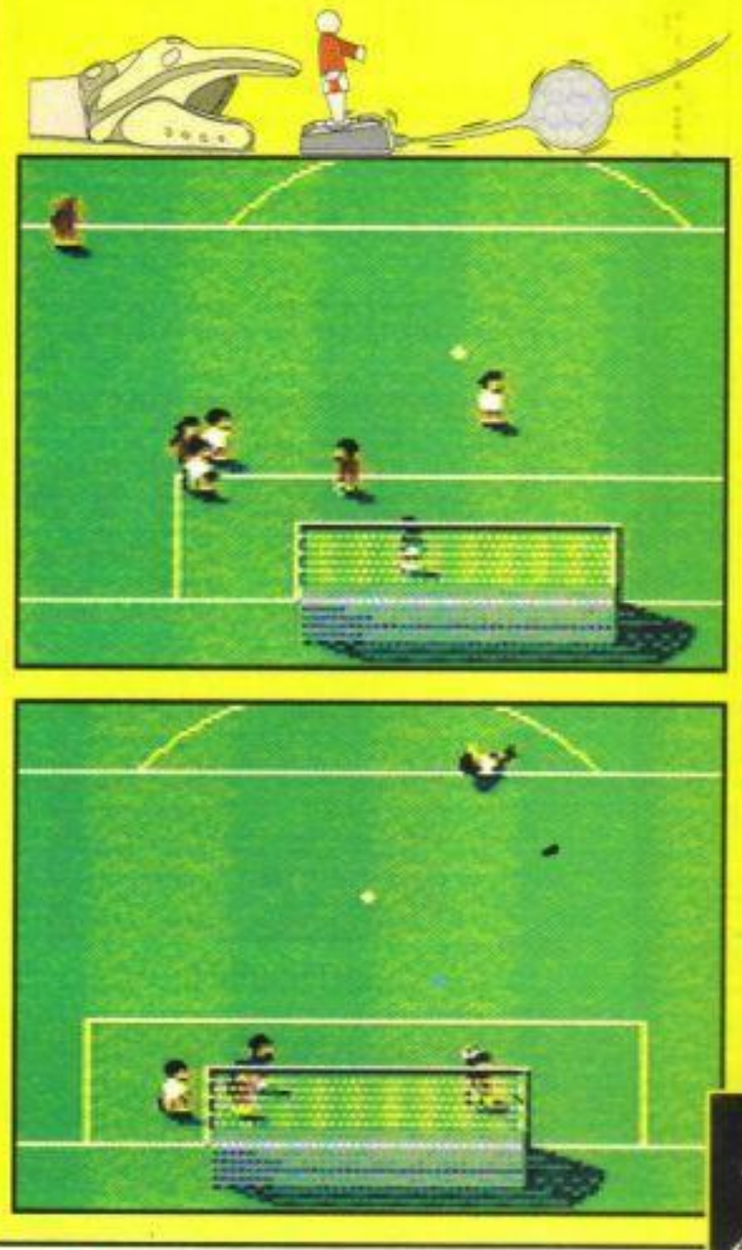
Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ha realizzato il gol più spettacolare e fra due mesi la Sensible Software decreterà il vincitore nazionale (occhio, perciò, a spedire i dischetti perché la prossima selezione sarà l'ultima). Quest'ultimo si scontrerà con il campione francese, tedesco e inglese (scelti rispettivamente dalle riviste *Joystick*, *Powerplay* e *The One*) in una partita all'ultimo sangue a *Sensible Soccer* e il vincitore si intascherà i biglietti. Questo mese il vincitore è... (squilli di trombe)...

ANDREA VALENTINI
Roma

Il dischetto di Andrea ci ha assolutamente sbalorditi. Mai avevamo ammirato un controllo di palla tanto perfetto: Andrea è in grado di portare a spasso il pallone come se fosse incollato ai piedi dei suoi giocatori! Questo gli consente di eseguire spettacolari dribbling a centro area, di scartare il portiere e di far ballare a suo piacimento tutta la difesa. Come se questo non bastasse, anche la tecnica di passaggio è delle migliori. Nell'azione che abbiamo scelto, Andrea scarta tutta la difesa, beffa il portiere e, con un pallonetto pennellato alla perfezione, serve un compagno di squadra che insacca di testa. STRAORDINARIO!

LE REGOLE

1- Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2- Sull'etichetta del vostro dischetto di *Gonfia la rete!* dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3- Nella selezione dei gol migliori il giudizio di K e della Sensible Software è insindacabile.
4- I dischetti inviati non verranno restituiti.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDO C64: tastiera + trasformatore + cavo computer-televisore + registratore + cartuccia calibra testine + duplicatore giochi + 44 cassette (giochi) + manuale di istruzioni + 3 libri per animazioni e linguaggio basic, con 13 giochi in omaggio a L. 300,000 trattabili. Anna tel. 06/7662939 dalle ore 10,00 alle ore 13,00.

VENDO C64 + disk drive 1541 + registratore + monitor fosfori verdi + 3 joystick + cartuccia turbo reset + cavo collegamento tv + moltissimi giochi originali tra cui: Last Ninja II Remix, Turbo Out Run, Line of Fire, Barbarian, Bomber e moltissimi altri. Inoltre vendo manuali basic e per C64, e riviste del vendutissimo "K". Tutto perfettamente funzionante a L. 650,000 trattabili. Max serietà.
Antonio tel. 0587/54921 ore pasti.

VENDO per Amiga i seguenti giochi: Last Ninja II (L. 25,000), International Soccer Challenge (L. 25,000), Turrican II (L. 20,000), Brat (L. 20,000), Wrestle Mania (L. 20,000) e altri. Tutti originali, perfettamente funzionanti.
Gianluca tel. 0331/686454 dopo le ore 19,00.

Per Amiga, originali e in perfette condizioni, VENDO: Hunter L. 25,000 (costa L. 49,000), Merchant Colony in italiano L. 22,000 (L. 49,000), Cisco Heat L. 11,000 (L. 29,000), Hudson Hawk L. 15,000 (L. 29,000), Chuck Rock L. 16,000 (L. 39,000), Un Squadron L. 8,000 (L. 29,000) e infine il grande Populous II (italiano) per L. 35,000. Possibilità di scambiare con Utopia e Megalomania.
Luca Montresor via Ormanetto, 24 - 37139 Verona tel. 045/8902850

CERCO

CERCO urgentemente giochi per Amiga: Monkey Island 2, WWF Wrestling 6, The Rocketeer, Paperboy 2, Elvira 1 e 2, Larry 5, Gobliiins, Simant, Shadow Lands, King's Quest V.
Stefano tel. 0432/572100.

CERCO per A500 Plus i seguenti giochi: Gobliiins, Monkey Island II, Loom, King's Quest V (italiano). Sono disposto a scambiare con Populous II, rigorosamente originale. Possibilmente zona Calabria e Campania.
Marco tel. 0965/595816 giorni dispari dalle ore 17,00 alle ore 20,00.

CERCO un qualsiasi tipo di hard disk usato per A500 a prezzo economico.
Giovanni tel. 055/577105.

CERCO programmi di tutti i generi per PC-IBM. Spedire le proprie liste.
Massimo Cardinale corso Garibaldi, 13 - 10078 Venaria (To).

CERCO, per Amiga, giochi di ruolo della serie AD&D, in particolare quelli editi da SSI della saga Forgotten Realms (Pool of Radiance, Curse of the Azure Bounds, Secret of the Silver Blades) rigorosamente originali.
Roberto tel. 0331/360213.

CERCO per Amiga i seguenti giochi solo se originali: Bard's Tale 3, Heimdall, Future Wars a prezzo ragionevole. Cerco inoltre drive esterno in buone condizioni. Annuncio valido per province Vercelli e Novara.
Andrea tel. 0163/450601.

CERCO giocatori (non troppo esperti) di Dungeon & Dragons (Basic Set) per formare un gruppo con me, non c'è limite di età (io ho 15 anni). Possibilmente zona Porto Torres.
Manuel tel. 079/510841 ore pasti.

CERCO giochi in confezione originale per PC compatibile 386, sia 3,5 che 5,14.
Massimiliano Ansaloni via de Giovanni, 29 - 40129 Bologna.

CERCO disperatamente Monkey Island 2 e Le Chuck's Revenge per A500.
Fabio Casari via Torino, 24 - Modena tel. 059/372958.

CERCO A500 plus e non, ad un prezzo ragionevole anche se non in perfette condizioni, ma naturalmente funzionante!! Più qualche gioco come: Golden Axe, Ghouls'n'Ghosts, ecc. Rispondete presto! Non resisto più! Si richiede massima serietà.
Francesco Puglisi c.so Matteotti, 111 - 95014 Giarre (Ct) tel. 095/939665.

Per A2000 CERCO hardware/software, manuali, demo, animazioni, anche su videotape VHS/SVHS. Annuncio sempre valido.
Giorgio Piazza via Vecelio, 21 - 20052 Monza (Mi) tel. 039/836456 ore pasti.

CERCO disperatamente drive esterno (circa L. 90,000) e tastiera (circa L. 60,000) per A500. Trovarmi è facile, telefonare costa poco.
Federico tel. 059/306965.

CERCO disperatamente F1 Manager per A500, lo scambio anche con giochi come: F1 Grand Prix, Robocod, Robocop III, Monkey Island 2, Wrestle Mania, ecc.
Riccardo Litrico via del Fasano, 49 pal. L - 95040 S. G. Galermo (Ct) telefono e fax N° 095/396239.

CERCO per Amiga programmi di grafica solo originali (tipo Imagine, Real 3D, ecc.) e completi di tutto (confezione, manuali) perfettamente funzionanti.
Romano Nannini via della Leccia, 37 - 57128 Livorno.

CERCO (disperatamente) per Amiga, Heroes of the Lance e Shadow Lands, sono disposto a scambiarli con Robocod (James Pound II), Double Dragon III e Dragon's Lair II.
Federico Amigoni via Ungaretti, 23 - 24068 Seriate (Bg) tel. 035/301639.

SCAMBIO

SCAMBIO giochi per IBM e compatibili. Alcuni titoli: Monkey Island, Baby Jo, The Blues Brothers, Speed Ball I e II, Robin Hood, Gobliiins, Larry 1, 2, 3, e altri. In tutta Italia. No lucro. Si danno anche semplici aiuti per avventure. Disponibili anche codici, soluzioni e trucchi di alcuni giochi.
Pasquale tel. 080/483340.

SCAMBIO programmi per Amiga, zona Monza.
Luca tel. 039/730042 ore pasti.

SCAMBIO programmi (giochi e utilities), manuali e informazioni per Amiga, preferibilmente zona Roma. No lucro. Massima serietà. Vendo inoltre (o scambio) numeri 1-24 di The Games Machine. Annuncio sempre valido.
Riccardo Losciale largo Ugo Bartolomei, 5 - 00136 Roma tel. 06/3708397 dalle ore 20,00 alle ore 21,30.

SCAMBIO soluzioni e trucchi per Amiga.
Antonio Masella via E. de Nicola, 3 - 74023 Grottaglie (Ta) tel. 099/669012.

SCAMBIO soluzioni e trucchi di ogni genere per Amiga e C64.
Andrea Cometa via P. delle Ginestre - 74023 Grottaglie (Ta) tel. 099/867693.

CONTATTI

Amiga Club Piacenza, l'unico nella provincia, cerca nuovi soci in tutto il nord Italia e ti offre il miglior software a condizioni eccezionali. Serietà e qualità del servizio sono le nostre parole d'ordine. CONTATTACI e non te ne pentirai! Provare non costa nulla! Risposta assicurata a tutti.
SGL via Romagnosi, 57 - 29010 Trevozzo (Pc) tel. 0523/997188.

Cerco CONTATTI con possessori Amiga per scambio programmi, zone Imperia e Torino.
Stefano Battaglia via San Donato, 43/bis - 10100 Torino / via delle Valli, 26 - 18100 Imperia.

Cerchiamo giocatori di D. & D. nella zona Roma Prati e dintorni. Se siete interessati a formare un gruppo, scriveteci!
Roberto Tomassoni viale Giulio Cesare, 171 - 00192 Roma
Claudio Antonio Forgione viale Giulio Cesare, 183 - 00192 Roma.

The Amyworld cerca nuovi soci a Milano. Se possiedi un Amiga e sei stanco del solito software, unisciti a noi! Il nostro obbiettivo è quello di creare un gruppo di amici per lo scambio del software e la condivisione della nostra passione preferita: l'Amiga. Allora, cosa aspetti, per abbonarti gratuitamente, CONTATTACI subito!
Tel. 02/4691546.

Il Commodore 64 Club è ancora vivo e vegeto ed opera in via U. Maddalena, 46 - 73048 Nardò (Le). Scrivete per ricevere la rivista, il bollettino e le modalità per abbonarsi.

Attenzione!! Sei un fan delle avventure grafiche Lucasfilm, che trovi migliori in assoluto? -Sì?- Allora cosa aspetti ad aderire al Lucas Fan Club, per scambiare consigli, giochi, e sapere le ultime novità sui migliori videogame in assoluto?!!
Giovanni Losi via S. Angelo Buizza, 84 - 25020 Flero (Bs) tel. 030/2761265 ore pasti (tranne il martedì).

Cerco CONTATTI per A500 in zona Vercelli per scambio di giochi o per passare momenti divertenti insieme.
Silvio tel. 0172/381992 ore pasti.

Aiutandoci a divulgare il Club "Incontriamoci", avrai la possibilità di guadagnare fino a L. 500,000 mensili!!! Per saperne di più, scrivi allegando 2 francobolli da L. 750.
Antonio Missere via Arciprete Pace, 42 - 72028 Torre Santa Susanna (Br).

Zlorkif! Finalmente un club su Zak Mckracken e Monkey Island, per fare di due idoli, motivo di discussione. Cerchiamo soci ovunque! Chiunque ha questi giochi, ci scriva subito, riceverà molte lettere, ecc.
Biagio Roggia via C. Pavese, 8 - 71045 Orta Nova (Fg).

Cerco CONTATTI con utenti di PC per scambio di informazioni, giochi, programmi e soluzioni.
Riccardo tel. 0173/262558 (lasciare messaggio) fax 0173/231730
Francesco tel. 0173/35492.

FC Amiga Club cerca CONTATTI in tutta Italia! Giochi e programmi con ragazzi specializzati nei settori. Tutti i titoli disponibili presto! Aiuti su ... Amos, Soundtracker, Red Sector, Scala 500, S.E.U.C.K., Disco Ripper, Amos Update, Audiomaster, ecc. Allora cosa aspetti? Contattaci e vi assicuro che non rimarrete delusi!
Fabio Celluzzi via Benedetto Torti, 27 - 00133 Roma tel. 06/2055737.

Cerco CONTATTI per scambio giochi e utilities A500. Zona Valsesia e dintorni.
Carlo tel. 0163/22191.

Commander Club cerca nuovi soci Amiga e Atari, iscrizioni gratuite in tutta Italia.
Giuseppe D'Altilia via Mulino a Vento, 11 - 71010 Peschici (Fg)
Michele Laterza via Pr. Montenero, 25 - 20098 San Giuliano (Mi) tel. 02/9843633.

Udite, udite!!! L'Amigamania cerca nuovi CONTATTI in tutta Italia, per scambi, vendite di giochi e soluzioni. Disponiamo di giochi come: Eye of the Beholder, Monkey Island 1-2, Gobliiins, Fascination, ecc. Accorrete numerosi.
Corrado Ferraris tel. 0142/482424
Sede spedizioni: Fabio Angri via C. Casalegno, 3 - 15048 Valenza Po (Al) tel. 0131/952478.

Il Peosoft Club Varese cerca soci in tutta Italia per scambio/vendita programmi per Amiga. Siete tutti i benvenuti. Anche se volete solo qualche informazione, CONTATTATECI. Risponderemo a tutti! Affidabilità 100%!!!
Mark Gallina via Marzorati, 71 - 21100 Varese.
Mark Gallina presso BBS Sky Link tel. 0332/706469.

Finalmente è nato il primo club per Action Replay e per l'Amiga in genere, ma soprattutto il primo club non pirata. Il nostro scopo è aiutare tutti ad usare al massimo il proprio computer, con consigli, trucchi e molto altro ancora. Non fossilizzarti, iscriviti all'AR Club e scoprirai nuovi modi di utilizzare al massimo il tuo Amiga, l'abbonamento mensile costa solo L. 10,000.
Marina Lozer via Desenzano, 2/9 - 30038 Spinea (Ve).

Si organizzano corsi per corrispondenza sul linguaggio C per Amiga.
Giuseppe tel. 0776/300159 (ogni sera dopo le ore 20,00).

Big Amiga Club cerca nuovi soci per scambio e vendita di soluzioni e giochi. CONTATTATECI, e non ve ne pentirete.
Antonio Borrasi tel. 089/335903.

Cerco CONTATTI per scambio programmi, giochi ed informazioni. Annuncio sempre valido. Assicuro risposta.
Marco Lovera via Luigi Grassi, 20 - 12038 Savigliano (Cn) tel. 0172/711289 (telefonare dopo le ore 14,00).

Cerco possessori di Amiga 500/1000/2000 in tutta Italia per scambio videogames, trucchi, hardware, libri e notizie sul mondo del software. Rispondo in tutta Italia. Max serietà.
Cosimo Fischetti via A. Volta, 21 - 74012 Crispiano (Ta) tel. 099/611528 - 612496.

Cerco CONTATTI per scambio software Amiga. Inoltre acquisto software per MS-DOS.
Lorenzo tel. 0433/43708.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...the News

ALL'ASSALTO DELLE SIMULAZIONI DI VOLO

'In ogni campagna ci sono due opponenti'

Disponibile prossimamente per l'Amiga

Exclusive Report from PSYGNOSIS

In un teatro di battaglia moderno, una guerra non può essere vinta se le forze aeree e terrestri non attaccano con coordinazione.

Ecco perché Combat Air Patrol combina capacità di incursione aerea/intercettazione integrate ad uno scenario di attacco terrestre, collegato all'indice di successo del tuo pilota da caccia.

Ma non solo, la giocabilità di CAP ne farà una leggenda tra le simulazioni di volo, proprio come le gesta di piloti e generali nella Guerra del Golfo hanno fatto di questi delle leggende.

Se cerchi un simulatore di volo di razza e un gioco di strategia sulla Guerra del Golfo pieno di azione, allora vuol dire che stai puntando a CAP!

Nella confezione è compreso anche un diario tutto illustrato della Guerra del Golfo.

PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ 051-709 5755

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA IN ITALIA:
CTO S.p.A.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

CADARD

MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO!

- NUOVO E STRAORDINARIO METODO DI ANIMAZIONE DENOMINATO 'VOXEL SPACE' PERMETTE UNA DEFINIZIONE SUPERIORE DI CIRCA 500 VOLTE ALLA GRAFICA A POLIGONI TRADIZIONALE.

- REALISMO, GIOCABILITÀ, RAPIDITÀ, FLUIDITÀ, È IL DELIRIO PIÙ TOTALE!

- SEI AI COMANDI DEL COMANCHE RAH 66, UNA 'BELVA' DALLA POTENZA MICIDIALE, ESTREMAMENTE VELOCE E MANOVRABILE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MANUALISTICA IN ITALIANO

- ARMAMENTO VARIO E POTENTE: CANNONE CON PUNTAMENTO LASER, MISSILI A RICERCA CALORICA O RADAR, MITRAGLIATRICI A CADENZA RAPIDA (4.000 COLPI AL SECONDO).

- COMPLETA STRUMENTAZIONE DI BORDO: VISIONE AI RAGGI INFRAROSSI, 2 SCHERMI RADAR (PER IL CONTROLLO DELL'AREA ESTERNA E DEL TUO ELICOTTERO DALL'ESTERNO) E LASER.

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 4 MB. DISCO RIGIDO. DOS 3.3. RACCOMANDATO: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

L. 119.900

NOVA LOGIC™

U.S. GOLD®

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.
COMANCHE™ MAXIMUM OVERKILL™ & VOXEL SPACE™ ARE ALL TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER NINTENDO

La sfida della Bit Generation

NINTENDO IL NUMERO UNO

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	512x448
Memoria RAM	128 k	Numero massimo oggetti in movimento	128
Suono Stereo Digitale	8-canali	Numero massimo oggetti in movimento per linea	32
Sfumature di colori	256	Misura massima degli oggetti in movimento	64x64
Numero di colori e tonalità	32.768	Rotazione	4 Hz, Vt, Diag.
VERSIONE PAL			

GiG nel paese delle meraviglie

STREET FIGHTER II

SUPER SOCCER

SUPER TENNIS

F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO N

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

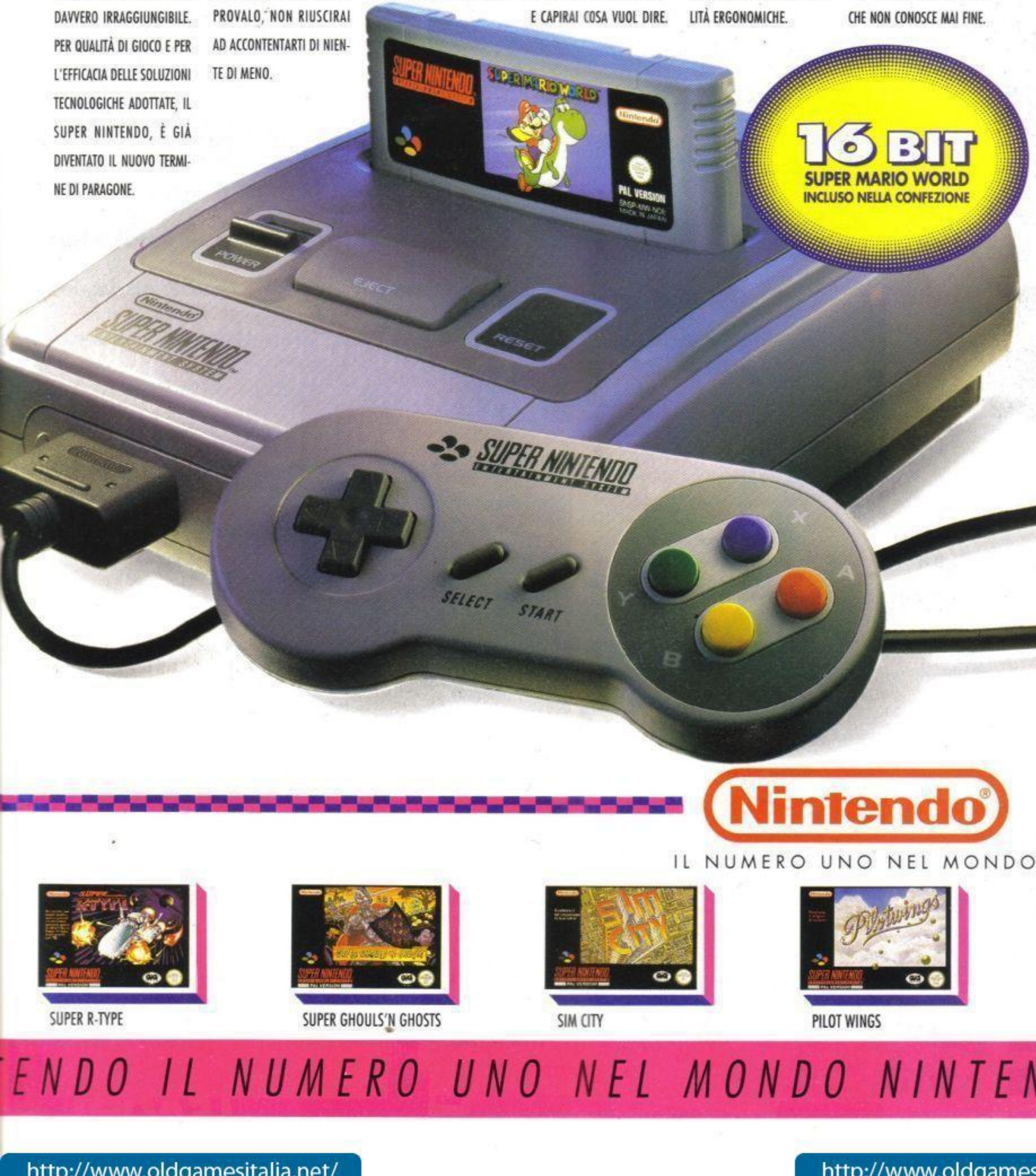
L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.



16 BIT
SUPER MARIO WORLD
INCLUSO NELLA CONFEZIONE

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER R-TYPE

SUPER GHOULS'N GHOSTS

SIM CITY

PILOT WINGS

IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

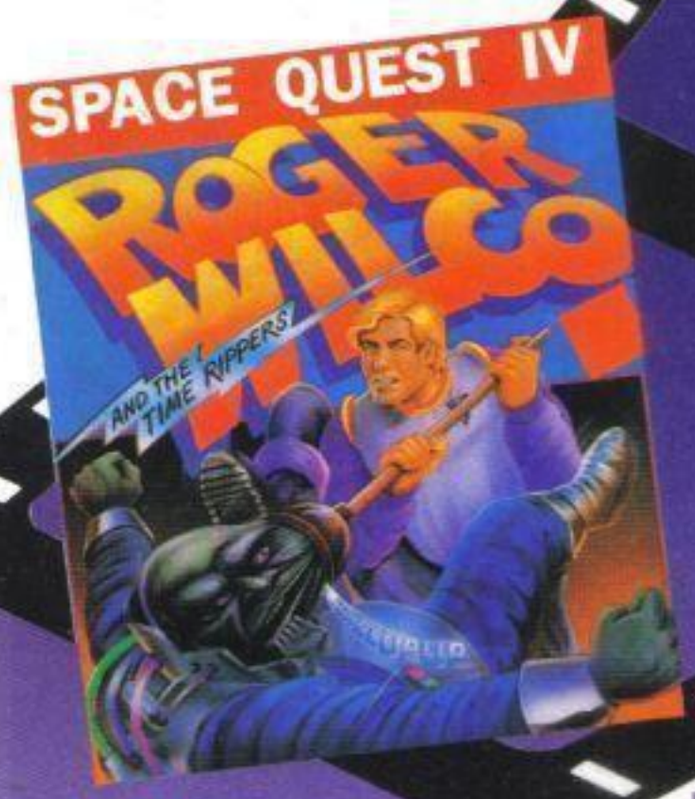
http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

CADARIO

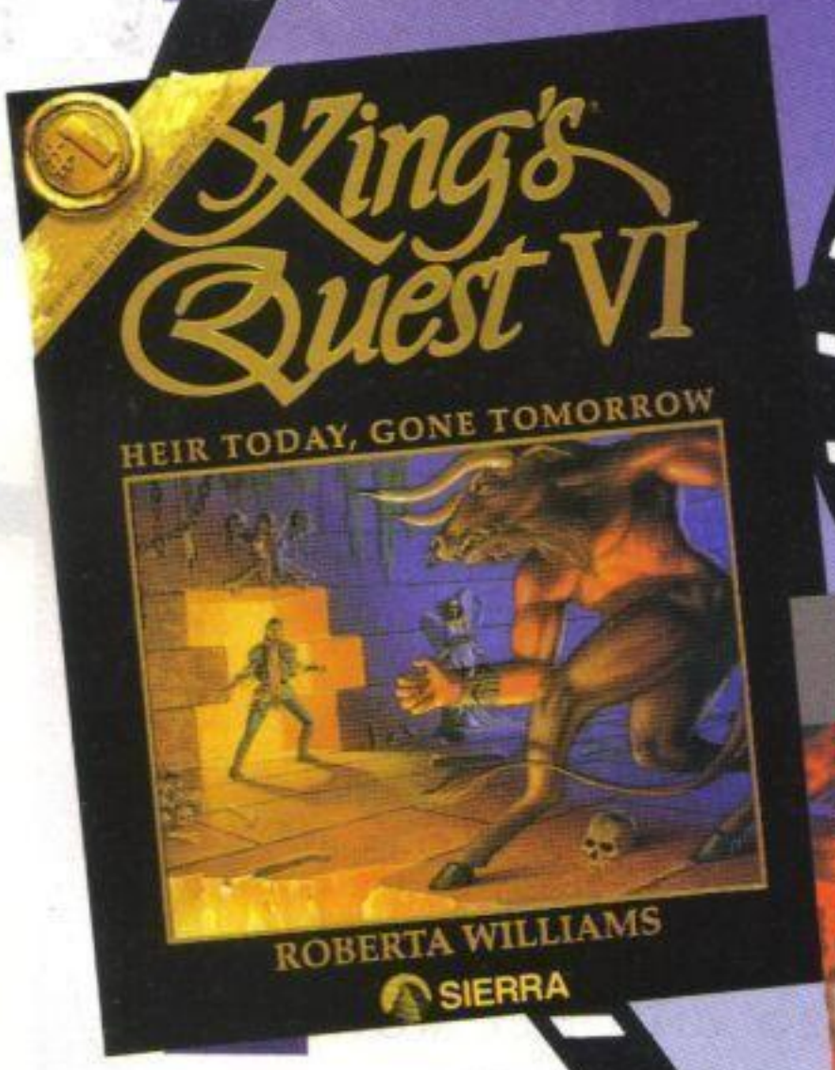
Come in un film,
meglio che in un film...

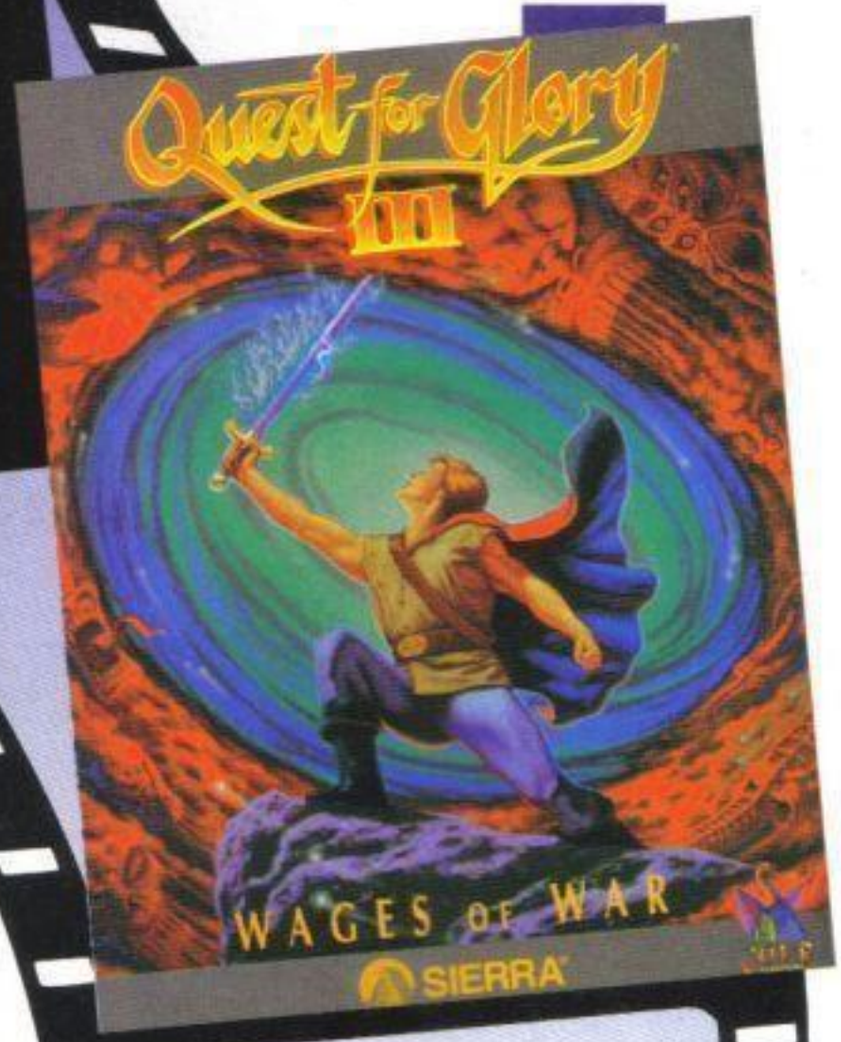


TI ERI IMBARCATO, A FIANCO DEL FORMIDABILE ROGER WILCO, IN UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO.

PC - LIT. 99.900

...ORA STAI PER PRENDERE PARTE A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE COMPLETAMENTE IN ITALIANO!





KING'S QUEST VI

NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI ATTENDONO AL VARCO PERICOLI DI OGNI SORTA E PERSONAGGI FANTASTICI.
PC

QUEST FOR GLORY III

NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI UN LADRO O DI UN MAGO SCENDI IN CAMPO CONTRO UN'INDESCRIVIBILE FORZA MALVAGIA. MADRE DELL'ODIO E DELLA DEVASTAZIONE. IN UN SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA GUERRA FRA DUE DIVERSE CIVILTÀ, RISOLVENDO LE TENSIONI CHE NE MINACCIANO LA CONVIVENZA.
PC

QUALITÀ LEADER ★ GARANTITA

LEADER
DISTRIBUZIONE

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

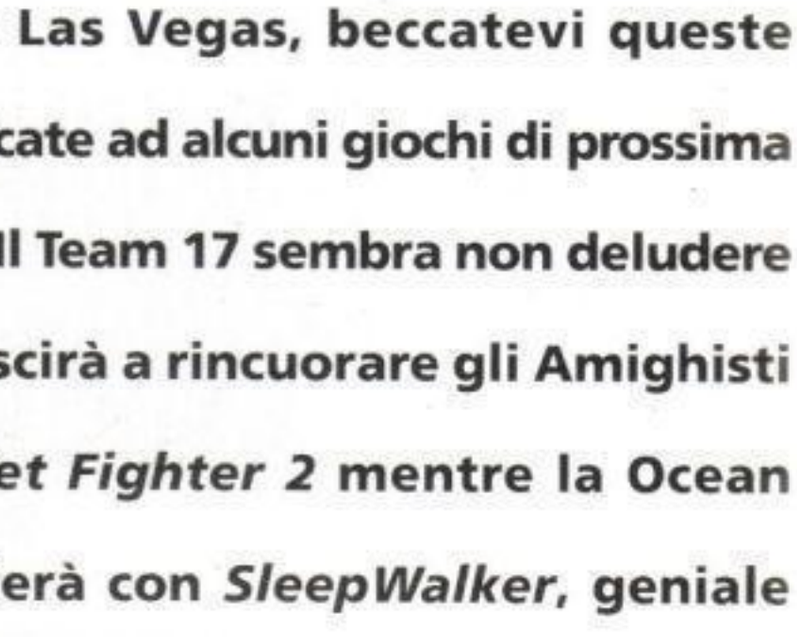
http://www.oldgamesitalia.net/

Kanteprime...

Prima di precipitarvi a pagina 27 a leggere le notizie che il nostro inviato Riccardo Albini ha portato da Las Vegas, beccatevi queste anteprime dedicate ad alcuni giochi di prossima pubblicazione. Il Team 17 sembra non deludere mai e forse riuscirà a rincuorare gli Amighisti delusi da *Street Fighter 2* mentre la Ocean forse si riscatterà con *SleepWalker*, geniale gioco sullo stile di *Lemmings*.

Body Blows

Team 17



In extremis, poche ore prima della chiusura del numero, siamo riusciti a contattare il buon Martyn del Team 17 che in tutta fretta ci ha inviato via modem un demo giocabile di *Body Blows*. Il demo non è completo e molti saranno i particolari diversi nel gioco definitivo...Diffidate dalle sofisticazioni!

Il re è morto, viva il re! Posso affermare senza timore di smentite che lo storico K parametro dei picchiaduro, *IK+*, ha trovato un degno successore.

L'idea di fondo è che dovendo scegliere tra la fluidità della grafica e l'effettiva giocabilità del prodotto, la priorità debba andare alla seconda. Peraltro, la mancanza di qualche frame di animazione può essere avvertita solo da un osservatore esterno poichè l'azione è talmente coinvolgente da impedirvi di concentrarvi sui particolari. Tengo a precisare che il demo è in versione testa-a-testa, e che chiaramente bastonare un avversario umano è più stimolante che farsi randellare dal computer. Il campionario di mosse è decisamente vario, una ventina per ogni personaggio, a cui andranno aggiunti dei colpi segreti alla *Street Fighter II* che non sono stati ancora implementati, ed altri ancora per facilitare i corpo a corpo.

Gli sprite sono di dimensioni notevoli e i fondali, definiti nei minimi particolari, saranno soggetti a miglioramenti come lo scroll parallattico per aggiungere profondità. Il sonoro è uno dei punti di forza di *Body Blows*, un commento fondamentale per immedesimarsi nella parte, e guadagnerà diversi punti con frasi digitalizzate ed ulteriori effetti speciali.

Già in queste condizioni di provvisorietà il gioco è stupendo: bello da vedere, esaltante da giocare. Con tutte le innovazioni promesse dal Team 17, *Body Blows* ha le carte in regola per diventare il nuovo idolo delle folle di amighisti. Speriamo solo che si sbrighino!

Ambermoon

Thalion Software

La casa di software tedesca, già produttrice di *Amberstar*, annuncia l'imminente uscita di un sequel di questo gioco di ruolo: *Ambermoon: Amberstar 2*.

Il gioco non presenta grosse innovazioni concettuali rispetto sia al titolo precedente che allo standard di questo genere, (sei personaggi da gestire, visione isometrica degli esterni e in soggettiva degli interni, gestione ad icone, ecc.) ma sono state notevolmente migliorate sia l'interfaccia utente che la qualità generale della grafica, ora molto più godibile.

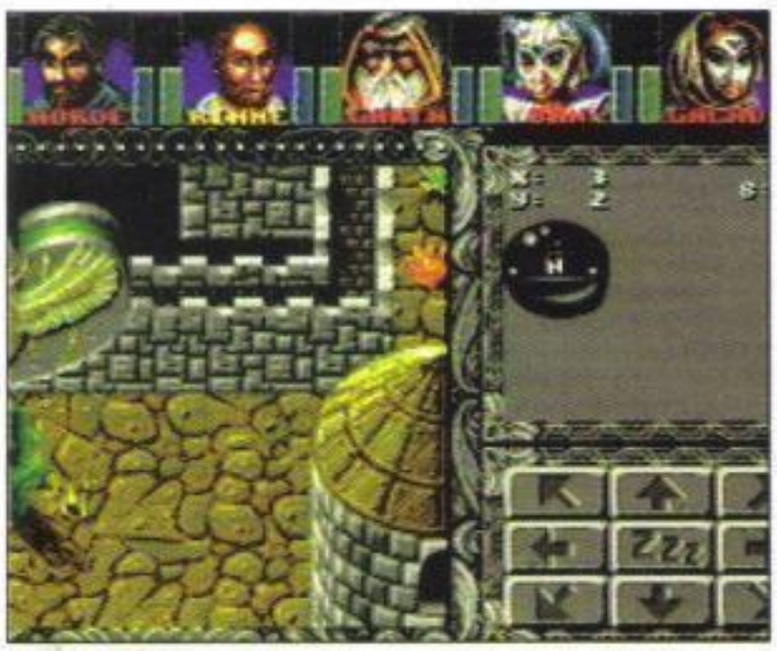
I dungeon, ad esempio, ricordano molto da vicino quelli esplorati da molti prodi avventurieri in *Ultima Underworld*, essendo realizzati con una tecnica di texture mapping (che permette di "attaccare" una superficie bitmap a dei poligoni, come una tappezzeria) il cui movimento viene

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

amte

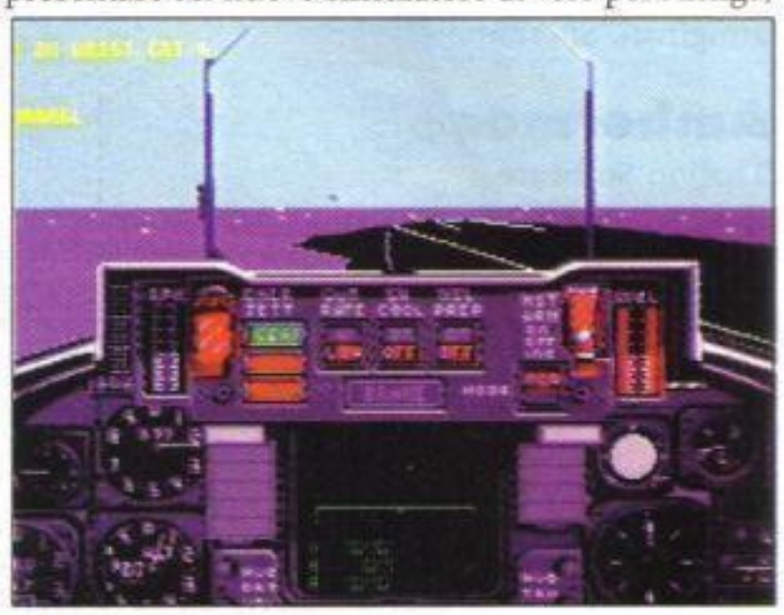


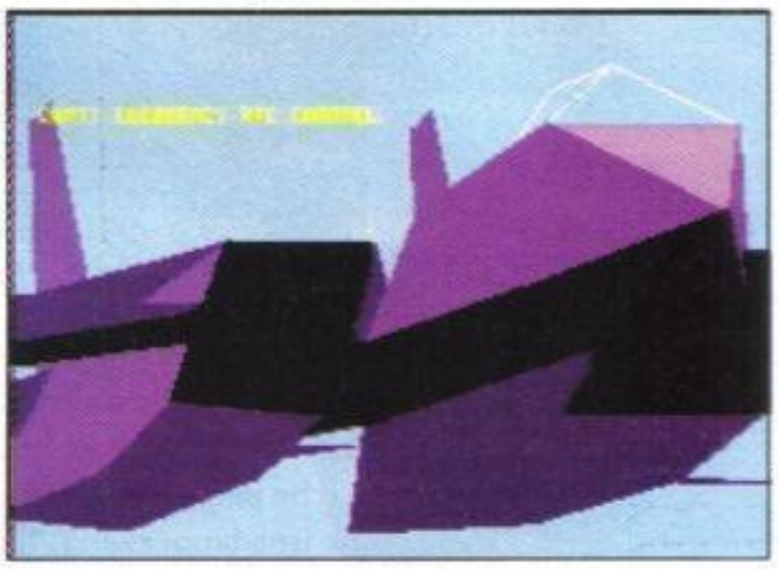
calcolato in tempo reale, programmata da Michael Bittner.
La gestione degli oggetti e dell'inventario è stata estremamente semplificata: basta cliccare con il mouse sull'oggetto desiderato perché questo esca dalla borsa o dallo zaino, attaccandosi al puntatore; naturalmente è sufficiente ri-cliccare sul luogo di destinazione (anche lo zaino di un altro personaggio) per spostare l'oggetto in questione.
Nel vecchio programma a volte capitava che i personaggi dovessero buttare via delle monete d'oro perché non potevano sopportare il loro peso: in *Ambermoon* è possibile riutilizzare i bauli e gli scrigni che si trovano nei dungeon, dopo averli aperti, per custodirvi i propri beni, e tornare in seguito a prenderli.
La mappa copre un'area di 640000 schermate (800 X 800), realizzate graficamente da Erik Simon, che comprendono anche viaggi in dimensioni parallele e strani mondi.
La musica è stata curata da Matthias Stenwachs.
La versione Amiga uscirà per l'aprile del '93, seguita ad un mese di distanza circa dalla versione per Atari ST. Alla Thalion stanno progettando una versione PC, le cui sorti, comunque, sono ancora avvolte da un oscuro manto di nebbia.

Combat Air Patrol

Psygnosis

Mentre assistiamo attoniti al "sequel" di *Desert Storm*, la Psygnosis ha "giustamente" pensato di presentare un nuovo simulatore di volo per Amiga, ambientato proprio nello scenario iracheno: *CAP*. Potrete scegliere se giocare con la tastiera, con il mouse o con il joystick, e se pilotare un F18 o un F14. Il programma permette di combattere contro un altro giocatore umano, o di volare in assistenza ai propri compagni di squadriglia.





Per il resto è un simulatore di volo molto classico, con tutte le opzioni del caso: visione a scrolling di tutto l'interno del cockpit, varie visuali dell'azione di volo, scenario diurno o notturno, aereo completamente animato in poligoni pieni, ecc. Le uniche due innovazioni interessanti sono il rifornimento in volo e la possibilità di accendere le luci della cabina di pilotaggio. Un' altra caratteristica simpatica è costituita dai messaggi radio digitalizzati, molto realistici.
Non abbiamo notizie di eventuali versioni per altre piattaforme.

Sleepwalker

Ocean/Comic Relief

La Ocean annuncia l'uscita di un nuovo gioco della CTA Developments, il cui ricavato andrà in parte in beneficenza: *Sleepwalker*, ovvero: sonnambulo.

Un povero bambino, ammalato di una forma gravissima di sonnambulismo, tanto da non accorgersi neppure di andare a zonzo sui tetti della città, rischia continuamente di finire spiattellato sull'asfalto, come conseguenza delle sue pericolose peregrinazioni notturne. Il suo simpatico cagnolino ha l'oneroso compito di doverlo salvare e farlo tornare a casa sano e salvo, *ogni santa notte*! L'accoppiata ricorda un po' Calvin & Hobbes, i simpatici protagonisti di una striscia di fumetti, in cui il tigrotto di peluche si trasforma in una vera tigre...Ma solo quando i genitori non possono vederlo!
L'idea è simpatica ed originale, ed il gioco sembra realizzato molto bene. L'azione comincia sui tetti della città per spostarsi fino alle fogne, zona in cui il cane dovrà sudare le proverbiali sette camicie per chiudere i grossi tubi da cui fuoriescono potenti getti d'acqua malsana che ucciderebbero immediatamente il povero sonnambulo.
Il vostro migliore amico (il cane, of course) può saltare, menare micidiali colpi con un grosso randellone, correre, far saltare il bambino con dei potentissimi calcioni nel sedere (non preoccupatevi, non si sveglierà!), e se lo lasciate fermo, bloccarlo impedendogli di proseguire.
Lo stile generale ricorda certi platform/action per console, e le situazioni che si vengono a creare sono davvero esilaranti.

Creepers

Psygnosis

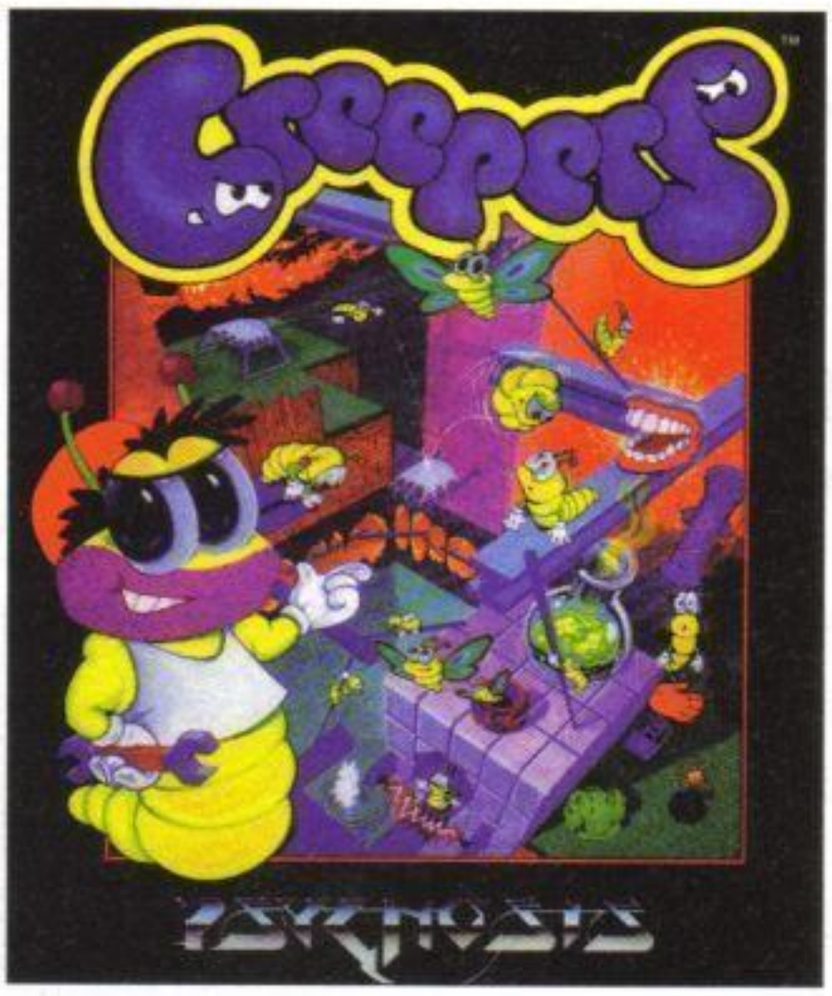
Vi ricordate *The Tomato Game*? Questo gioco ricorda molto da vicino le meccaniche che caratterizzavano quel titolo, tanto da far pensare più ad una versione riveduta e corretta, ad una sorta di "sequel", piuttosto che a un titolo nuovo e originale.
Dovrete aiutare un bruco ad attraversare schermi sempre più pieni di pericoli ed incognite, fino ad arrivare a una sorta di contenitore in cui possa trasformarsi in farfalla. Anche il numero di bruchi che dovrete salvare aumenterà di volta in volta, in un classico schema di gioco che ci può riportare al mitico

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prime



Lemmings.
I bruchi entreranno nello schermo sotto forma di palle rimbalzanti e solo dopo aver impazzato qua e là per un certo periodo di tempo, si decideranno a rimettersi a strisciare come fanno tutti gli animali appartenenti alla loro specie.
A vostra disposizione, per permettere alle povere bestiole di mettere le ali e librarsi nei cieli, avete moltissimi tipi di oggetti: le racchette da tennis (che colpiscono il bruco facendolo tornare alla versione palla), le discese e le salite (su cui possono scivolare), le piattaforme per colmare i vuoti tra una sezione e l'altra del sentiero da percorrere, i famosi ventilatori (presenti anche in *TTG*), che soffiano il bruco nella direzione desiderata, ecc.
Il sistema di "continua" è del tutto simile a quello applicato ad altri giochi del genere come i sopracitati *Lemmings* e *The Tomato Game*:semplici password che vi vengono fornite alla fine di ogni livello, e che possono essere inserite nello schermo iniziale sotto l'opzione di menu: "Select Level".
Le versioni per Amiga e PC dovrebbero uscire rispettivamente entro la fine di febbraio ed i primi di marzo. Naturalmente la versione PC vanterà 256 colori.

Ultrabots

Electronic Arts

È stata annunciata la prossima uscita di questo gioco, una simulazione fantascientifica che mischia sapientemente il fascino delle battaglie tra grandi robot antropomorfi, classico dei serial di Manga giapponesi, e le caratteristiche tipiche della simulazione bellica seria.
In questo scenario di un prossimo e tenebroso futuro, un'astronave extraterrestre ha raggiunto il Sistema Solare con l'obiettivo di distruggere tutte le forme di vita sulla Terra per permettere la colonizzazione del pianeta da parte di una popolazione aliena.Il primo passo è quello di lanciare sulla Terra un esercito di enormi robot ultra-potenti che distruggono in breve tempo la maggior parte delle difese militari umane: l'ultima speranza risiede in un piccolo gruppo di piloti ai comandi di macchine micidiali: gli Ultrabot.

La guerra viene controllata a due livelli principali: quello strategico (di pianificazione delle azioni di guerra contro un intelligentissimo avversario computerizzato) e quello tattico, in perfetto stile Gundam. Il computer fornisce al giocatore tutte le mappe e le visuali di cui può aver bisogno durante la battaglia, compresa una visione notturna ad infrarossi. I mezzi sono diversi e con diverse finalità: da grossi quadrupedi mammut a piccoli bipedi veloci e manovrabili.
Non abbiamo notizie, al momento, di altre versioni di questo titolo oltre a quella per PC. Chi segue regolarmente K sarà felice di apprendere che gli sviluppatori di *Ultrabots* sono gli stessi di *Maximum Overkill*, il fantastico simulatore di elicotteri recensito sul numero scorso.

Veil of Darkness

US Gold/SSI

La nuova avventura della SSI ha come sfondo la Transilvania stokeriana dei primi anni '30. Il giocatore controlla il pilota di un cargo che si schianta nelle vicinanze di un piccolo e sperduto villaggio stretto nella morsa di Kairn, un terribile vampiro al cui servizio militano le peggiori creature del mondo dei non-morti.Il programma, seguendo la moda attuale, apprezzata da molti, ha una funzione di automapping, che permette di giocare senza doversi troppo preoccupare di prendere nota di ogni angolo dietro cui si gira. Il gioco è veloce ed immediato, anche grazie ad una semplice interfaccia-utente "punta e clicca" gestibile con il mouse.

Il combattimento è soltanto una delle componenti di questa avventura, che richiede anche molto acume nel risolvere indovinelli ed enigmi.La presentazione usufruisce del R.T.V. (o Real Time Visual), una visuale isometrica simile a quella usata in altri adventure/arcade come *Cadaver*. Il gioco supporterà tutti i processori (286, 386, e 486), potrà essere gestito da mouse, tastiera o joystick, avrà una grafica VGA a 256 colori, ed il sonoro supporterà la AdLib, la Roland e la Soundblaster. Sarà comunque necessario avere (a parte l'ovvio Hard Disk) almeno 640 K di memoria RAM, anche se è consigliata una configurazione superiore.
Disponibile nel marzo del '93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

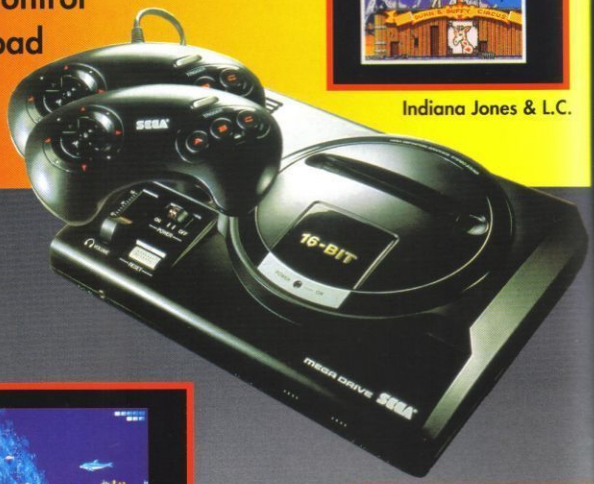
MEGA DRIVE

Batman Returns

Disponibile in versione con

2 control pad

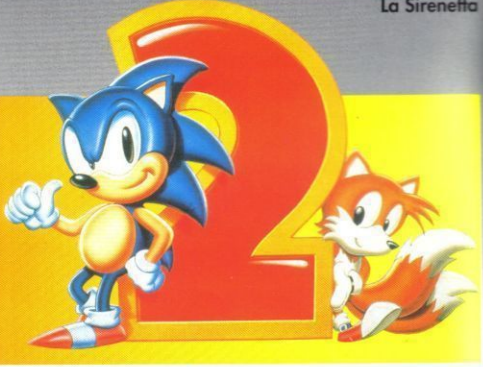
Indiana Jones & L.C.



Ecco

La Sirenetta

SONIC 2



GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il VHS del Multimedia INTERATTIVO

K ha visto il futuro del divertimento elettronico interattivo: si chiama 3DO

"3DO è una società di tipo nuovo che porterà alla creazione di un mercato di massa per il multimedia interattivo, sviluppando tecnologie chiave per poi darle in licenza come standard mondiali. 3DO è anche un nuovo tipo di partnership tra aziende che hanno l'abilità e l'esperienza per creare un nuovo formato elettronico come il VHS."

Così Trip Hawkins, presidente e direttore generale della 3DO, ha aperto l'affollata conferenza stampa al CES di Las Vegas per il lancio della 3DO Company e del 3DO Interactive Multiplayer, davanti a una sala al limite della capienza, piena di giornalisti, analisti finanziari, sviluppatori, dirigenti di società di hardware e di case di software.

Pur avendo sentito già diverse altre volte promesse altisonanti mai realizzatesi, nessuno dei presenti in sala ha accennato il minimo sorriso sarcastico. Sarà stato forse perché sul palco, a sostenere con la loro presenza le dichiarazioni di Hawkins, c'erano il presidente della casa cinematografica MCA Lew Wesserman, il dirigente della Time Warner Geoff Holmes, il vicepresidente per le tecnologie della Matsushita americana, Adam Yokoi, e un pezzo grosso della AT&T di cui ci è sfuggito il nome.

Qualunque dubbio è comunque svanito quando R.J. Mical, uno dei progettisti del 3DO Interactive Multiplayer, ha fatto vedere alcune delle capacità della nuova macchina: alla fine della dimostrazione nessuno pensava che Trip Hawkins avesse esagerato.

Insomma, che cos'è questo 3DO Interactive Multiplayer e perché ne stiamo parlando in termini superlativi?

La risposta è piuttosto semplice: il 3DO Interactive Multiplayer è una macchina che sconvolgerà il mercato dei videogiochi, e più in generale del multimedia interattivo, come mai nessun sistema prima d'ora. Siamo davanti alla definitiva macchina interattiva. Oltre questo, attualmente, non si può e non è neanche necessario andare. Quelli tra voi che si ricordano ancora del fiasco della console Konix potranno essere dubbiosi, ma questa volta siamo certi di poter affermare di aver visto il futuro del divertimento elettronico.

Cosa ci fa pensare che il 3DO Interactive Multiplayer sia il futuro? Due considerazioni principali: una tecnica, l'altra di mercato.

Tecnicamente, il 3DO Interactive Multiplayer ha delle caratteristiche da far restare a bocca aperta (vedi box Dentro la scatola a pag. XX). L'architettura del sistema è dotata di: un processore grafico custom in grado, a detta di Hawkins, di elaborare immagini a una velocità 50 volte superiore a quella dei personal computer e console sul mercato; milioni di colori simultanei per ottenere un'immagine realistica; sonoro di qualità digitale grazie a uno speciale sistema di elaborazione del segnale audio; immagini video a colori e a pieno schermo che girano a 30 quadri al secondo; un processore RISC (Reduced Instruction Set Chip) a 32-bit di nuova generazione (si vocifera che sia lo stesso che utilizzerà l'Apple per il Newton); un sistema operativo in multitasking; 24 canali DMA (Direct Memory Access); un drive CD-ROM a due velocità per un accesso/trasferimento dei dati più veloce; compatibilità con CD audio e Photo CD.

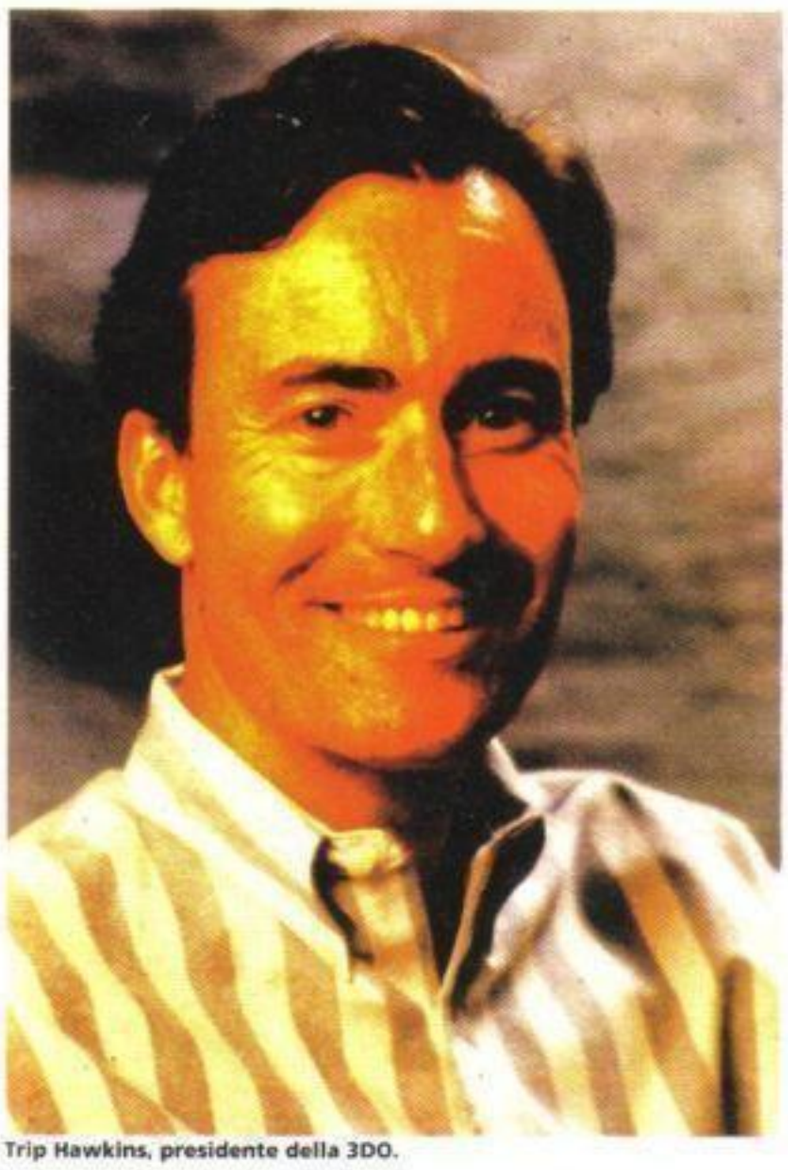
Siete ancora scettici che questo sia il futuro?

E tutto ciò sarà disponibile dal prossimo autunno (inizialmente solo negli USA: i primi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Trip Hawkins, presidente della 3DO.

modelli PAL per il mercato europeo saranno disponibili soltanto nel 1994) al costo di 700 dollari al pubblico, poco più di 1 milione di lire. Un prezzo che può sembrare alto se confrontato con le console a 16-bit, ma che in effetti è in linea con i prezzi di macchine multimediali basate su CD come CDTV, CD-I, PCM e Mega CD.

Come sanno tutti coloro che frequentano il mondo dell'elettronica di consumo da qualche anno, non bastano le caratteristiche tecniche di un sistema, per quanto avanzate siano, a garantirne il successo a livello commerciale (Betamax docet). Ci vuole una strategia di mercato fantasiosa e una notevole potenza finanziaria/commerciale.

La 3DO ha questo ed altro. "3DO non è una alleanza approssimativa", dice Trip Hawkins. "Abbiamo messo insieme tutti i pezzi del puzzle - capacità e possibilità hardware; talento software e esperienza di programmazione interattiva; competenza di comunicazioni via cavo/via etere e di reti informatiche; e una forte presenza nel campo dell'intrattenimento - e creato una nuova impresa, dove ciascuno dei partner ha interesse nella sua riuscita".

La lista dei partner della 3DO Company comprende il gotha dell'industria mondiale del tempo libero in ogni suo aspetto. I partner fondatori sono l'Electronic Arts, la Time Warner, la Matsushita (che sarà la prima a lanciare sul mercato l'Interactive Multiplayer col marchio Panasonic), la MCA, la AT&T e la Kleiner Perkins, quest'ultima una società di "venture-capital" della Silicon Valley che finanzia società operanti nel settore dell'alta tecnologia.

Le immagini "grafiche" di questo articolo sono una dimostrazione in progress. Ciascuna illustra in sequenza alcuni degli effetti speciali realizzabili con il 3DO interactive Multiplayer.
Questa foto d'apertura e l'immagine bitmap a pieno schermo che verra manipolata nelle foto successive.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DENTRO LA SCATOLA

Non è un caso che l'hardware del 3DO Interactive Multiplayer, cioè di una macchina che intende aprire una nuova era del divertimento interattivo, sia stato disegnato dallo stesso gruppo di ingegneri che hanno creato l'Amiga e il Lynx, due macchine altamente innovative. L'Amiga fu il primo home computer funzionante in multitasking, mentre il Lynx - che è tecnicamente parlando il miglior portatile in commercio - fu la prima console a sfruttare tecniche di dimensionamento e rotazione dell'immagine (poi riprese dalla Nintendo col Mode 7).

Le due menti trainanti del progetto 3DO sono R.J. Mical e Dave Needle, rispettivamente vicepresidenti *software engineering* e *hardware engineering* del New Technologies Group, una società fondata nel 1989 insieme a David Morse, ex-Epyx, per lo sviluppo di architetture software e hardware per il multimedia interattivo, e dal 1990 in società con la 3DO. Mical è il responsabile dello sviluppo del sistema operativo e dei Cinematic Software Tools dell'Interactive Multiplayer, mentre Needle è il responsabile dell'architettura hardware.

L'Interactive Multiplayer è basato su un'architettura grafica rivoluzionaria che, a detta della 3DO, elabora immagini a una velocità 50 volte superiore a quella dei convenzionali personal computer e console (da quanto abbiamo potuto vedere non sembra essere un'affermazione che si discosti troppo dalla realtà), ed è in grado di creare grafica e animazioni tridimensionali realistiche utilizzando molte delle tecniche cinematografiche che hanno fatto la fortuna di Hollywood.

Il nucleo centrale del 3DO Interactive Multiplayer consiste di due "motori grafici" customizzati che consentono al 3DO di raggiungere livelli di prestazione grafica anni luce avanti rispetto ad altre piattaforme (lo abbiamo visto coi nostri occhi!). Al servizio di questo nucleo grafico ci sono altri circuiti speciali per l'elaborazione di segnali video e audio digitali e per la gestione del flusso di dati. Ventiquattro canali DMA (Direct Memory Access) e un'unità di gestione della memoria consentono a questi processori di scambiarsi i dati in modo rapido ed efficace.

Questo approccio al design della macchina è completamente nuovo rispetto ai personal computer e alle console attualmente in circolazione, le quali generalmente pongono gran parte del peso delle prestazioni sulla CPU, cioè sul processore centrale. Questi processori "tuttofare", secondo la 3DO, non sono però adatti alle esigenze del multimedia e anche con l'evolversi delle architetture hardware e con CPU sempre più veloci, le macchine basate su questo tipo di architettura difficilmente soddisferanno le esigenze del multimedia a causa della loro dipendenza su un microprocessore tuttofare invece che su più processori che operano in multitasking come il 3DO.

L'Interactive Multiplayer è in grado di visualizzare o muovere fino a un massimo di 64 milioni di pixel al secondo, il che è un enorme passo avanti rispetto al milione di pixel al secondo dei sistemi a 16-bit. Questa prestazione è possibile poiché i motori grafici del 3DO organizzano le immagini grafiche in "celle di animazione", ovvero in immagini a colori ad alta risoluzione che il 3DO può animare, dimensionare, ruotare e distorcere. Le celle di animazione del 3DO sono lontani parenti degli "sprite" delle altre piattaforme, tranne che non sono limitate dagli stessi fattori - cioè dimensioni, forme, colori o numero di sprite disponibili in un dato momento. Al contrario, le celle di animazione del 3DO prendono a prestito le tecniche di produzione di Hollywood, in particolare della Walt Disney (su questo tipo di animazione è basato il programma di animazione *Disney Animation Studio*), con le quali gli animatori usano strati su strati di immagini indipendenti per dare l'impressione di profondità.

Il motore a celle del 3DO è disegnato in modo da dare agli sviluppatori una nuova flessibilità nel creare un ambiento grafico realistico: le celle del 3DO sono analoghe a degli attori su un palcoscenico, dove i programmatori possono creare, animare e distorcere le celle - a centinaia - sia all'unisono che indipendentemente l'una dall'altra e dal fondale. E dato che l'architettura del 3DO è disegnata specificamente per animare celle, la velocità e la fluidità dell'animazione è di gran lunga superiore a quella di altre piattaforme.

La 3DO Company ha inoltre sviluppato degli speciali Cinematic Software Tools (ovvero strumenti software cinematici) che offrono ai programmatori alcuni degli effetti cinematografici tipici di Hollywood. Questi strumenti, secondo Hawkins, porteranno a un nuovo livello di realismo dinamico. Con i Cinematic Software Tools un programmatore può prendere una cella di animazione - l'immagine di una persona, un jet o una nuvola - e usare una varietà di effetti cinematici predefiniti per dare una nuova sensazione di realismo ai programmi. I Cinematic Software Tools includono effetti di distorsione, trasparenza, *anti-aliasing*, *texture mapping* e luminosi (per una spiegazione più dettagliata dei Cinematic Software Tools si veda il box "Effetti cinematografici").

I due progettisti del 3DO: in alto R.J. Mical, responsabile del software engineering; sotto Dave Needle, responsabile della architettura hardware dell'Interactive Multiplayer. L'immagine, ovviamente, è stata creata ed elaborata con il 3DO.

Come se questo non fosse già sufficiente, i Cinematic Software Tools sono estremamente facili da utilizzare, essendo una funzione del suo motore grafico. Su altre piattaforme ci possono volere giorni, settimane o anche mesi per scrivere il codice necessario ad ottenere alcuni di questi effetti cinematici, mentre gli sviluppatori 3DO possono ottenere gli effetti di cui sopra con delle semplici chiamate di sistema.

Il 3DO Interactive Multiplayer supporta inoltre immagini video in movimento *software-based* (cioè create via software), che forniscono immagini video a colori e a pieno schermo che girano a 30 quadri al secondo (che è la frequenza delle immagini televisive standard NTSC). Questo significa che la qualità video del 3DO è molto più elevata di quella di altre piattaforme come il Mega CD, il CDTV o il CD-I. Ciò è reso possibile dalla speciale architettura grafica del 3DO e dal lettore CD-ROM a doppia velocità, che legge i dati video compressi al doppio della velocità standard, dando all'Interactive Multiplayer una qualità dell'immagine adatta alla gran parte delle applicazioni video digitali. Questa capacità di riproduzione video via software sarà compatibile con tutte le unità 3DO ora e in futuro.

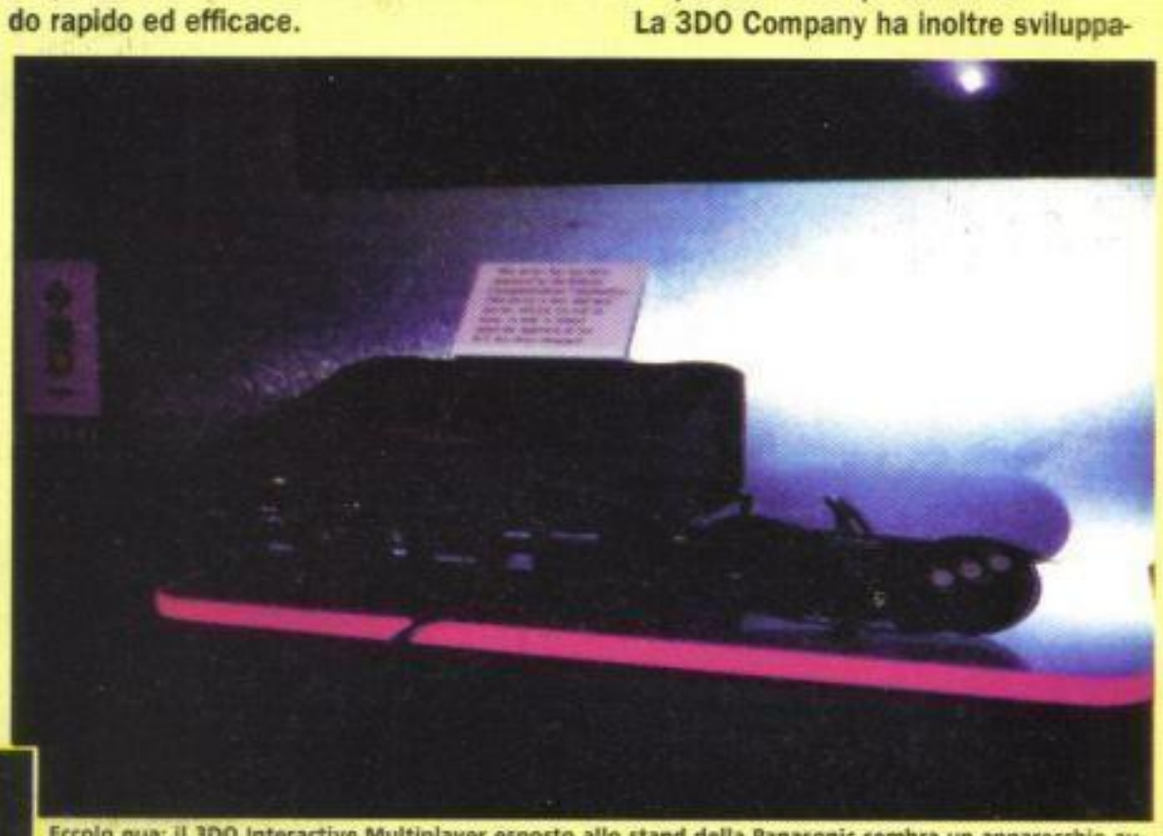
Anche per quanto riguarda il sonoro l'Interactive Multiplayer ha delle capacità che superano gli standard odierni. Il 3DO impiega un'unità DSP (Digital Signal Processor) ad alta velocità che elabora segnali audio digitali. Grazie a questa elaborazione digitale del segnale, i programmi 3DO avranno un sonoro della stessa qualità di quello dei CD audio. Inoltre, il 3DO utilizza una tecnica avanzata detta 3D Audio Imaging per rendere il sonoro ancora più realistico quando si usano delle cuffie. Il 3D Audio Imaging sfrutta degli algoritmi proprietari che non solo danno l'impressione che il sonoro venga da destra e sinistra, come in un normale sistema hi-fi, ma anche da davanti e da dietro.

Il drive CD-ROM da 650 megabyte è disegnato in modo da girare a due velocità: normale e doppia. A velocità normale l'Interactive Multiplayer è perfettamente compatibile con i CD audio e i Photo CD; a velocità doppia il trasferimento dei dati avviene a 300 kilobyte al secondo, invece che ai tradizionali 150 kilobyte al secondo, risolvendo così uno dei problemi - il cosiddetto collo di bottiglia del trasferimento dati - che hanno fino ad ora limitato l'interattività dei giochi su CD.

Gli ingegneri che hanno disegnato il 3DO Interactive Multiplayer non hanno pensato soltanto al presente, ma hanno tenuto d'occhio anche i possibili sviluppi futuri. L'Interactive Multiplayer è espandibile attraverso due porte separate: la prima è la porta di controllo del sistema (che può accomodare fino a cinque congegni di controllo a cascata), e il secondo è una porta di espansione per delle periferiche più sofisticate. Grazie a questa architettura aperta sarà possibile collegare una serie di periferiche tra le quali già si ipotizzano controller sofisticati, joystick a cloche e trackball; tastiere e mouse per l'inserimento di dati; modem; occhiali 3D; un sistema di immagazzinamento a memory-card per salvare giochi in corso, disegni, musica e altro; periferiche per collegare videocamere e videoregistratori per eseguire montaggi home video; porte MIDI per collegare tastiere musicali e sintetizzatori e *upgrade* per l'architettura stessa del 3DO, come tecnologie audio più sofisticate.

L'Interactive Multiplayer supporterà anche il full motion video via hardware con una cartuccia aggiuntiva che utilizzerà lo standard di compressione dati MPEG (praticamente lo standard del settore così come definito dal Motion Picture Expert Group da cui prende il nome). Una volta che saranno disponibili i film digitali su CD, l'Interactive Multiplayer sarà in grado di farli girare usando la cartuccia MPEG.

Ma il futuro non è solo questo. Infatti, la prima versione dell'Interactive Multiplayer targata Panasonic sarà solo una delle molte variazioni previste per il futuro. La 3DO prevede che i licenziatari hardware sfrutteranno la tecnologia 3DO in un vasto numero di prodotti per il mercato di massa e per mercati verticali. Alcune delle possibilità previste includono: Tv via cavo, educazione, produzione video, personal computer, altre forme di intrattenimento digitale, sistemi portatili.

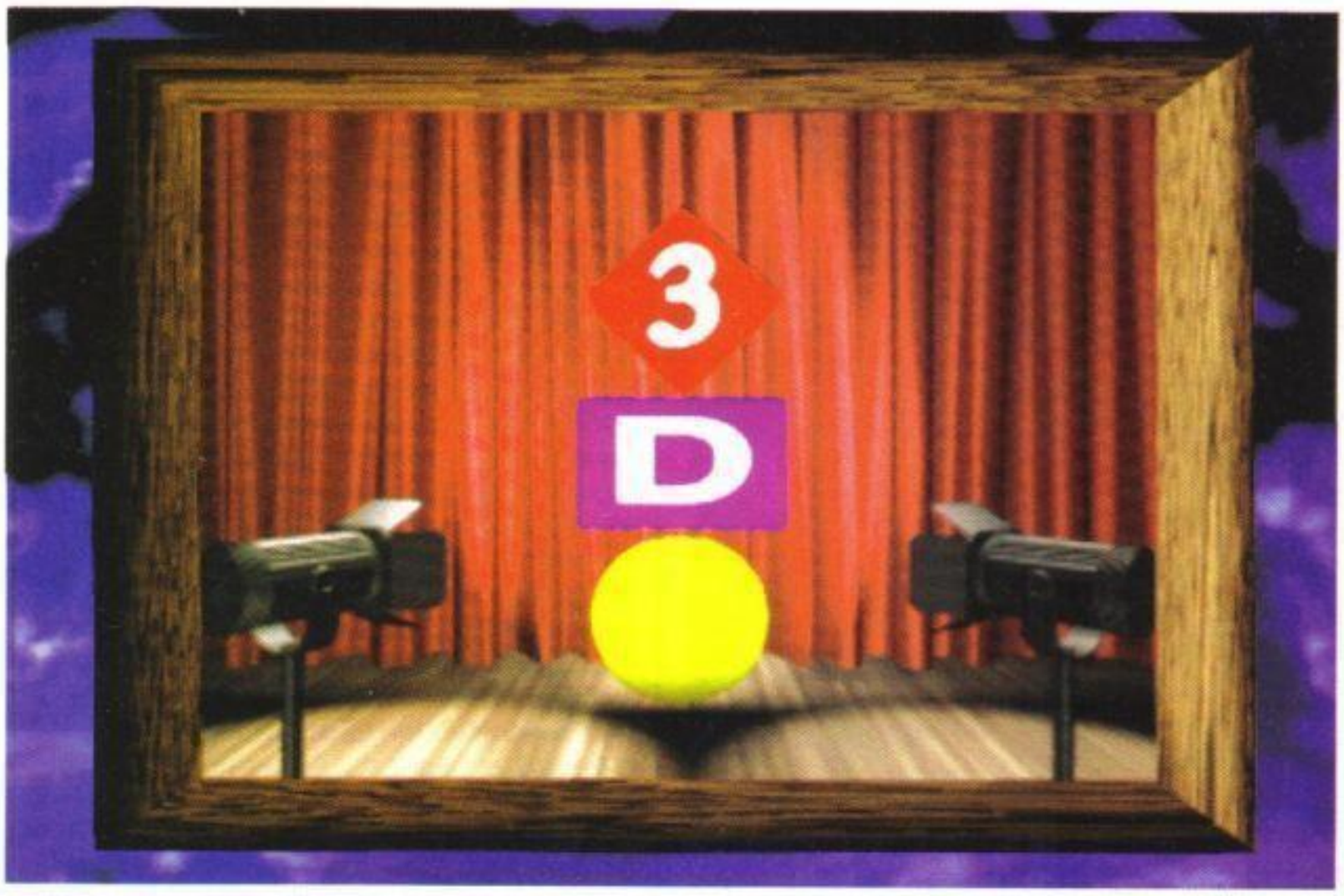


Eccolo qua: il 3DO Interactive Multiplayer esposto allo stand della Panasonic sembra un apparecchio audio/video più che una macchina per giocare. Probabilmente era proprio l'effetto che si voleva ottenere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



In questa foto si vede l'immagine della foto d'apertura dimensionata e "mappata" con una cornice di legno.

Come abbiamo detto, l'idea di Hawkins, stufo di dover sviluppare prodotti su decine di piattaforme diverse con tutto quello che ne consegue, è di creare uno standard mondiale del multimedia interattivo, un po' come il VHS nel settore dell'home video. Il progetto, ovviamente, non è limitato soltanto ai giochi, ma si ramificherà in molte altre direzioni definite da Hawkins "interactive pictures": educazione, informazione, *edutainment*, simulazioni, home video e storie interattive. Ma le possibilità del 3DO Interactive Multiplayer non si fermano qui. Le capacità "televisive" hanno la potenzialità per avere un impatto su tutti i membri della famiglia. Immaginate, per usare un esempio fatto da Hawkins, di guardare un telefilm in cui appare in scena un personaggio che non conoscete. A quel punto, potete cliccare sul personaggio in questione e ottenere informazioni su chi è e su che ruolo ha nel telefilm. Con un altro clic potete anche far apparire la scena in cui il personaggio appare per la prima volta nella storia.

Tutto questo, direte, è meraviglioso, ma non garantisce il successo del progetto. Infatti, la 3DO Company ha sviluppato una strategia - un "business model" per usare il termine di Hawkins - vantaggiosa sia per le case di software che per i produttori di hardware oltre, naturalmente, che per la stessa 3DO. Il fatto che già 80 case di software si siano registrate come sviluppatori ufficiali significa che la 3DO ha toccato i tasti giusti.

La 3DO si ritiene "un catalizzatore, non un monopolio", il cui compito è quello di sviluppare e contribuire all'evoluzione della tecnologia del suo Interactive Multiplayer, e quindi non intende competere con i suoi licenziatari. La 3DO Company non produrrà nessun prodotto da vendere direttamente al consumatore e non potrà quindi indirizzare il mercato a suo vantaggio.

Essendo cosciente che il successo di un sistema dipende dalla creazione di un vasto parco macchine, la 3DO non chiede royalty di nessun tipo ai produttori di hardware - anzi sarà lei stessa a pagare una quota ai produttori per ciascuna unità venduta per i primi tre anni. "Siamo stati dalle case di hardware e gli abbiamo detto che non dovranno pagare alcuna licenza, anzi che li aiuteremo a sostenere i loro costi di ingegnerizzazione e marketing. Basta che sostengano lo standard 3DO", dice Hawkins. "Sono rimasti veramente sorpresi". Ci mancherebbe.

È ovvio che questa politica incentiverà le case a produrre un loro proprio Interactive Multi-

LICENZIATARI SOFTWARE

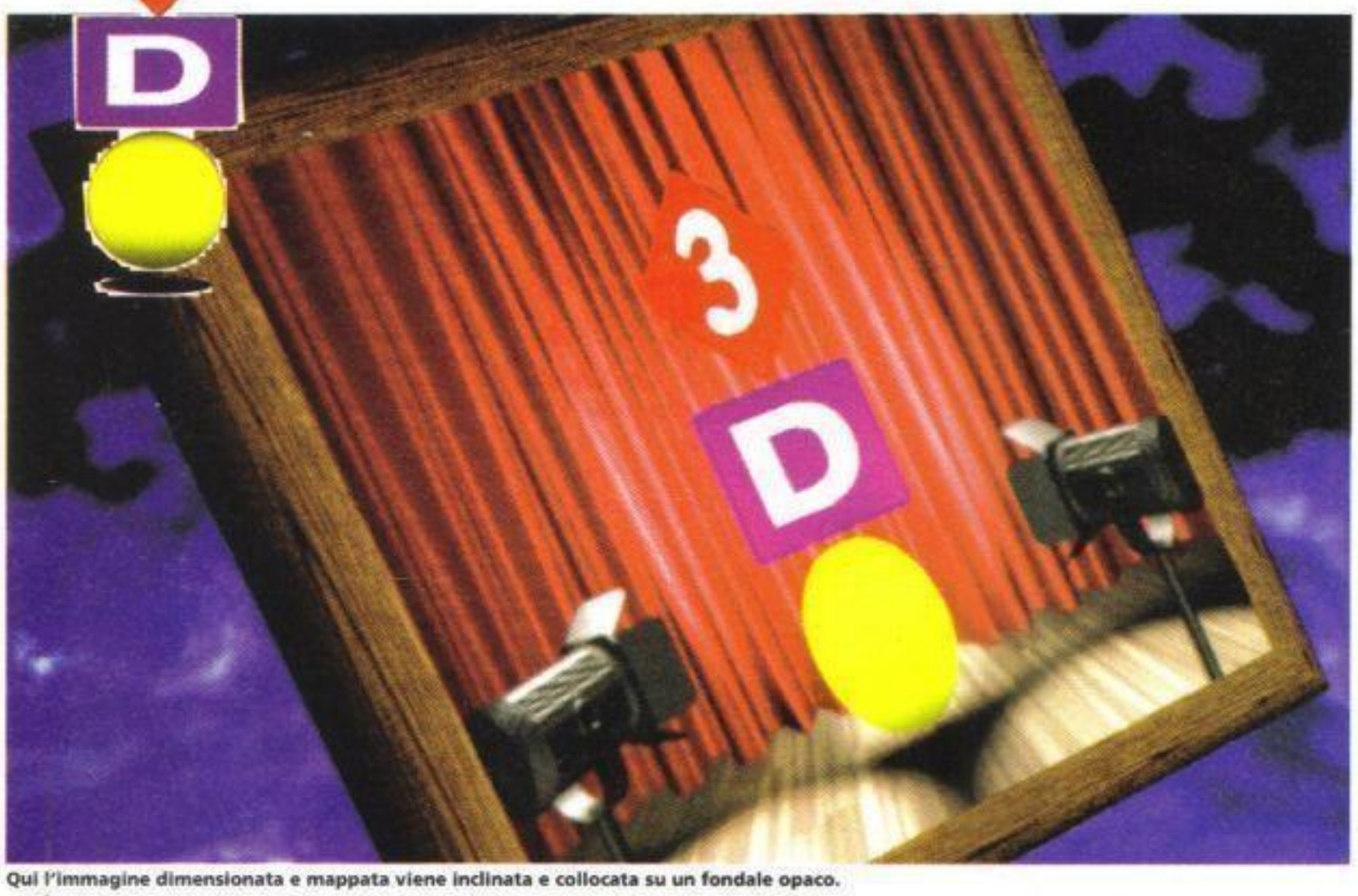
Alla conferenza stampa al CES i licenziatari software, cioè le case di software registrate come sviluppatori ufficiali, erano circa 60. Una settimana dopo il CES il numero era già salito a 80, e probabilmente saranno ancora più quando leggerete questo articolo. L'interesse per la 3DO e per il suo Interactive Multiplayer ha sorpreso la stessa società di San Mateo che ha dovuto istituire una "developers hotline", cioè una linea telefonica apposita per fornire informazioni alle case di software e ai team di sviluppo che telefonano da tutto il mondo per saperne di più sul 3DO Interactive Multiplayer.

Qui di seguito pubblichiamo la lista degli 80 sviluppatori ufficiali. Come si può vedere il nucleo principale è formato da case di software operanti nel settore dei videogiochi, ma anche da case cinematografiche come la MCA, la Warner Brothers e la Paramount e da società operanti nel settore del multimedia come la Putnam New Media e la Sanctuary Woods Multimedia. Insomma, uno spettro vasto quanto le possibilità offerte dal 3DO Interactive Multiplayer.

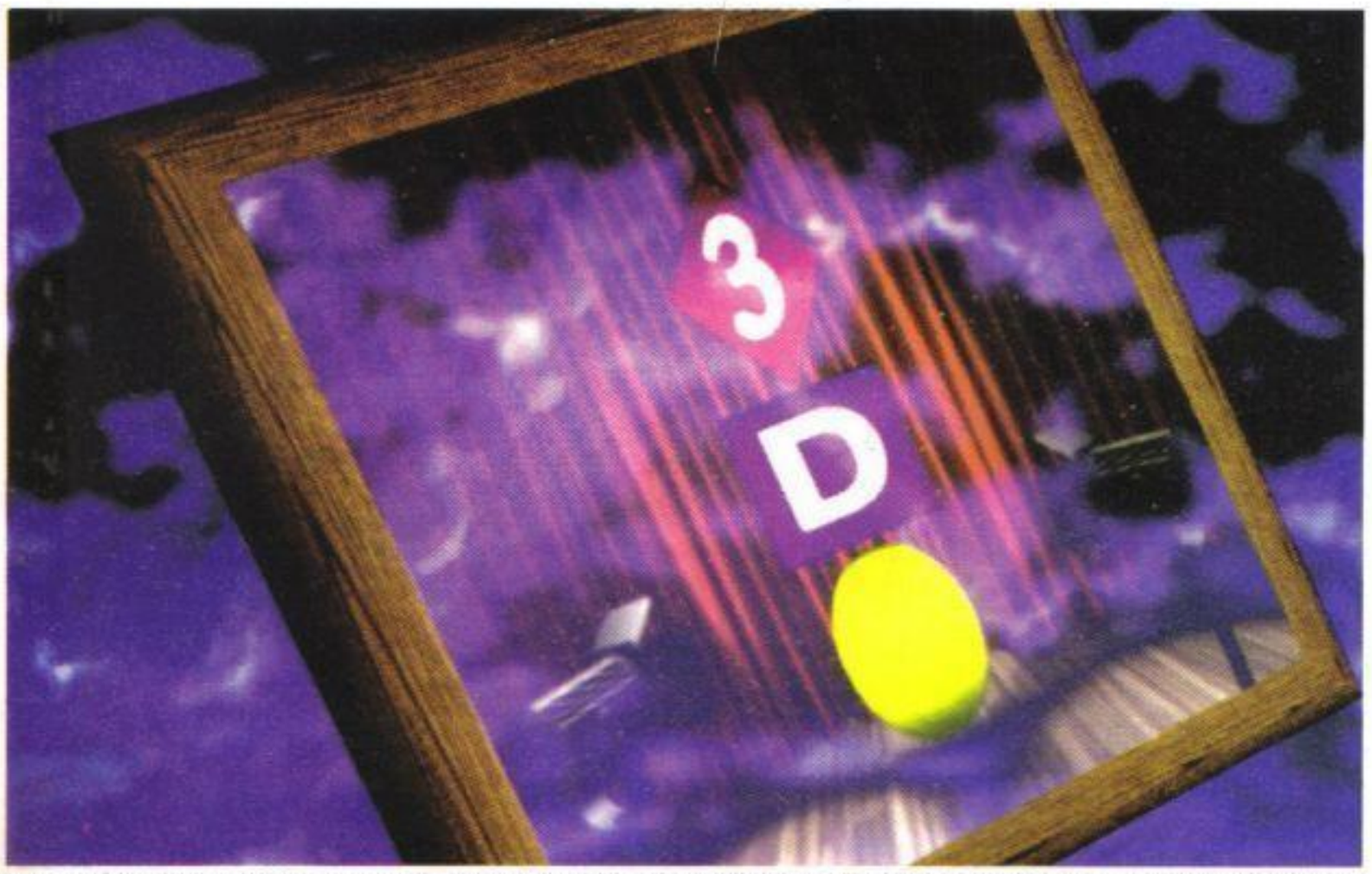
American Laser Games (ICAT)
Argonaut Software
BIGNET USA
BITS
Bullfrog Productions
Burt Sloane
Cineplay Interactive
Core Design Limited
Cross Products, Ltd
Crunch Development Corp.
Crystal Dynamics
DMA Design
Dream Parc Technologies
Dynamix
The Edge Interactive Media
Electronic Arts
Electronic Arts Victor, Inc.
Equilibrium
Fathom Pictures
Flying Cat
Fun Project
Gray Matter
Gremlin Graphics
GTE ImagiTrek
Hakuhodo Incorporated
Hand Made Software
Haukom Associates
Ikonic Interactive
Intellimedia Sports
Interactive Records
Interactive Support Group
Interplay Productions
Interworks
Iotek Interactive
Jupiter Distribution
Krisalis Software
The Leland Corp.
Loriciel
Mac Incorporated Co.
Malibu Interactive
Mammoth Micro Productions
Maxis
MCA
Micro Cabin
Microprose, Inc.
Millennium Interactive
Nu Romantic Productions
Ocean Software
Origin Systems
PF Magic
Pacific Data Images
Parable Corp.
Paramount
Park Place Productions
Psygnosis
Putnam New Media
Radical Entertainment
Realtime Associates
Red Dot Interactive
Renegade Software
Riverhill Soft
The Sales Curve
Sanctuary Woods Multimedia
Scitron & Art Inc.
Spectrum HoloByte
Spindrift Designs
Strategic Simulations, Inc. (SSI)
T & E Soft, Inc.
Thinking Rabbit Inc.
THQ Inc.
Three-Sixty, Inc.
Total Vision
Trans Fiction Systems Corp.
Trilobyte
Virgin Games
Viridis Corporation

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

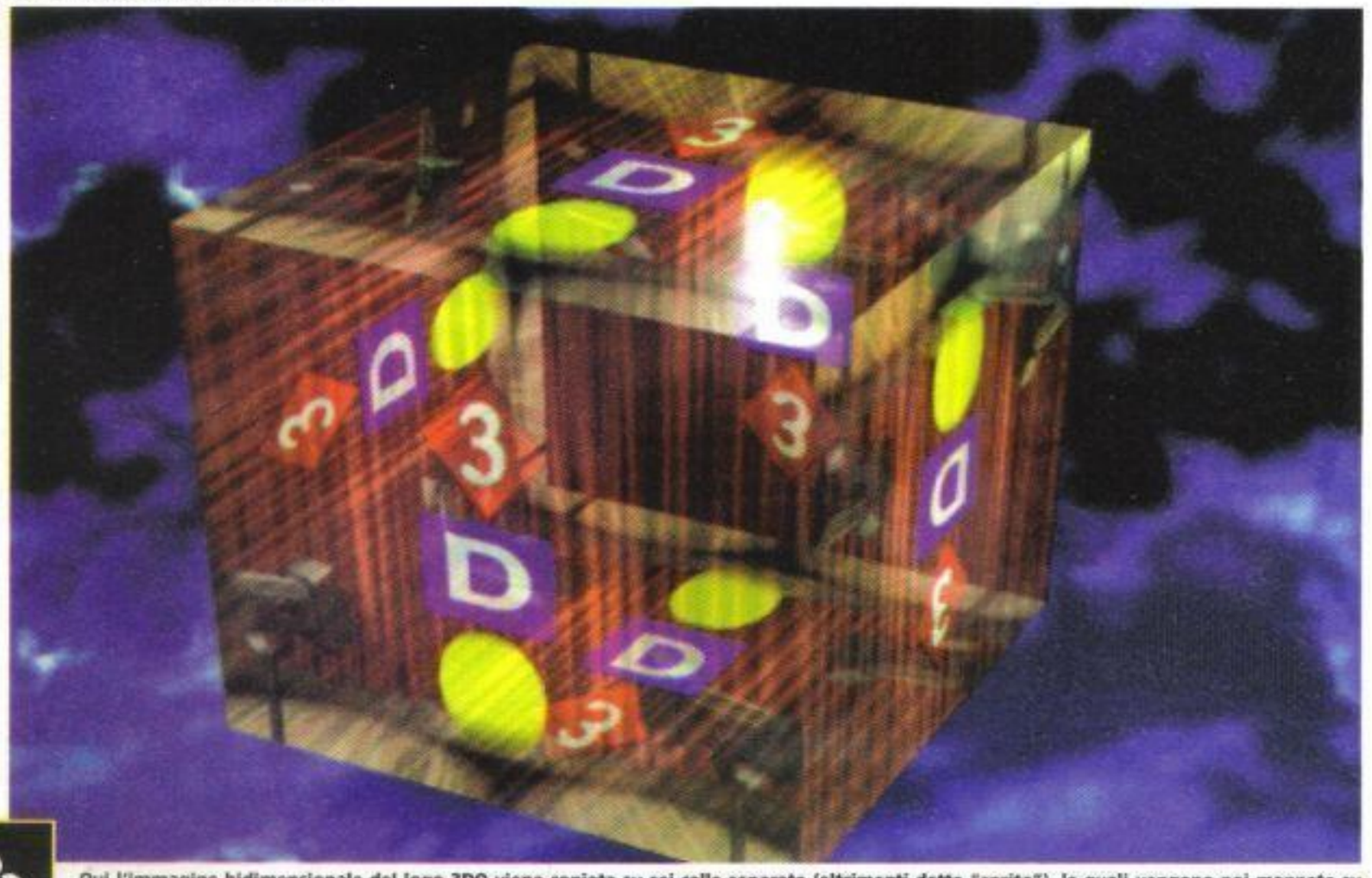
http://www.oldgamesitalia.net/



Qui l'immagine dimensionata e mappata viene inclinata e collocata su un fondale opaco.



In questa foto all'immagine d'apertura successivamente modificata viene aggiunto un effetto di trasparenza: si noti come le nuvole sullo sfondo risultino perfettamente visibili.



Qui l'immagine bidimensionale del logo 3DO viene copiata su sei celle separate (altrimenti dette "sprite"), le quali vengono poi mappate su un cubo tridimensionale. Si noti l'effetto "vetro", che consente di vedere le celle sullo sfondo attraverso le celle in primo piano.

UNA LIBRERIA DI 111 GIGABYTE

Nel cinema si attinge spesso ad enormi archivi di materiale già esistente - vecchi filmati, mascherini e fondali preparati, effetti sonori, brani musicali, costumi, arredi scenici e altro ancora. La 3DO Company ha copiato questa idea, mettendo a disposizione degli sviluppatori una enorme libreria di materiale multimediale, utilizzabile a piacimento e gratuitamente. Questo nuovo servizio, chiamato "3DO Content Library", è uno strumento senza precedenti che consentirà di risparmiare tempo e denaro nello sviluppo di titoli multimediali.

La 3DO ha cominciato nel 1990 a battere gli Stati Uniti alla ricerca di materiale multimediale, sollecitando un flusso continuo di materiale da artisti, fotografi, registi, produttori cinematografici e altre istituzioni che hanno ceduto alla 3DO, e ai suoi licenziatari, i diritti di riproduzione delle loro opere. Inoltre, verrà acquisito e aggiunto alla Content Library il materiale fotografico, cinematografico e sonoro degli archivi della Time Warner e della MCA, due partner della 3DO.

Il risultato iniziale di questo sforzo sono 111 gigabyte (111.000 megabyte!), ovvero 170 dischi CD-ROM zeppi di materiale d'ogni tipo, tra cui: 60 ore di musica, 20.000 effetti sonori, 20.000 fotografie, ore e ore di film, 350 megabyte di clip art, 1600 "effetti texture" e opere di consultazione. Gli argomenti trattati dalla Content Library sono altrettanto vasti quanto le dimensioni della stessa. Tra i principali argomenti ci sono: animali, sport, natura, luoghi esotici, architettura, trasporti, fenomeni atmosferici, spazio, tecnologia, immagini di vacanze, materiale militare e manufatti storici. Ovviamente, cercare qualcosa tra 111 gigabyte di materiale potrebbe essere piuttosto laborioso. Ma la 3DO ha la risposta anche a questo problema. La 3DO Content Library usa uno speciale sistema di ricerca che consente di individuare rapidamente il materiale multimediale necessario tra i 170 CD-ROM. Il sistema di ricerca è disegnato in modo da riconoscere una vasta gamma di categorie contenutistiche nonché molte sottoclassificazioni. Ad esempio, si può setacciare la libreria alla ricerca di immagini di tigri in generale, ma si può ulteriormente restringere la ricerca specificando cuccioli di tigri. Il database funziona in modo da offrire diverse combinazioni e una breve descrizione testuale per ogni "record" trovato. La 3DO intende ampliare la Content Library col passare del tempo, aggiungendo ulteriori materiali multimediali man mano che vengono raccolti.

player e a spingere per la creazione di un parco macchine a livello di massa. Che è poi quello che la 3DO vuole per poter offrire alle case di software una base di utenti, ovvero di potenziali acquirenti dei loro prodotti, e invogliarle così a investire nello sviluppo di titoli per il 3DO.

Dal punto di vista delle case di software, la licenza di edizione di titoli per il 3DO Interactive Multiplayer è altrettanto vantaggiosa, anche se il rapporto è, come dire, rovesciato. Infatti, loro sì che dovranno pagare una royalty su ogni copia venduta, ma se sono case operanti nel settore dei videogiochi sono abituiate a questo sistema. Il punto è che l'affare è molto migliore rispetto a quello che avviene attualmente.

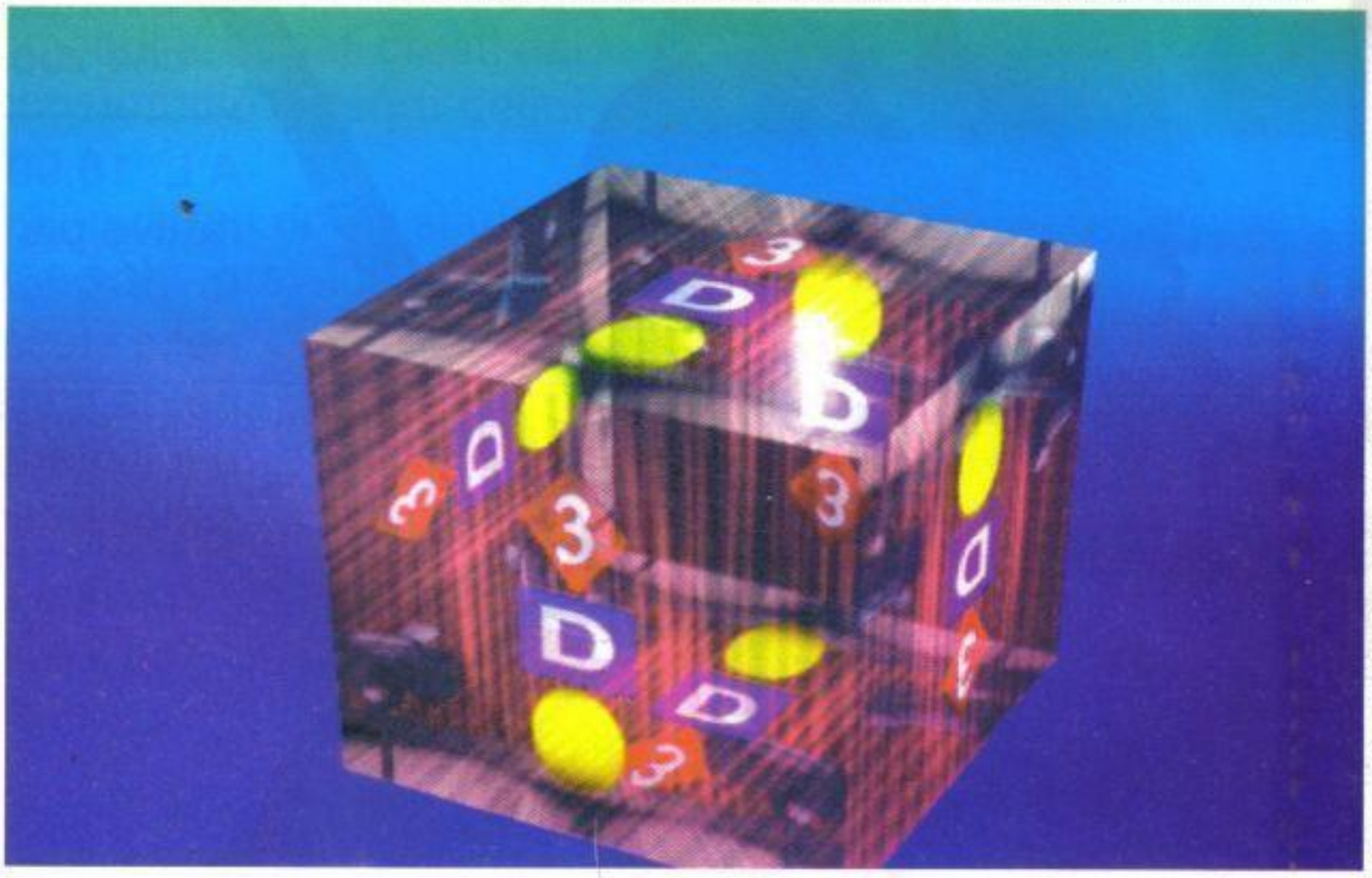
Ad esempio, una casa di software paga una royalty variabile dagli 8 ai 10 dollari per cartuccia alla Nintendo per avere il "diritto" di venderla. La 3DO chiederà invece un massimo di 3 dollari, cifra che potrà anche essere inferiore se vengono raggiunti alcuni volumi di vendita. Inoltre, i titoli per il 3DO Interactive Multi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Queste due foto mostrano lo stesso cubo di pag. 22 ma con un'ulteriore immagine sullo sfondo. In entrambi le immagini l'effetto "vetro" consente di vedere l'immagine sullo sfondo (sia essa quella di un acquario che quella di una nebulosa galattica) attraverso le facce del cubo.



player saranno su CD, un supporto poco costoso rispetto ai floppy disk e alle cartucce. Il prezzo al pubblico dovrebbe quindi essere inferiore e di conseguenza il potenziale mercato potrebbe essere più vasto. Infine, i licenziatari non hanno restrizioni di alcun tipo sul numero e sul genere di titoli che possono pubblicare, a differenza di quanto avviene con Nintendo e Sega.

La produzione di titoli per l'Interactive Multiplayer è inoltre facilitata da diversi fattori. Il sistema di sviluppo è basato sul Macintosh, una tecnologia facilmente disponibile a prezzi ragionevoli e che molti sviluppatori già conoscono. La 3DO fornisce inoltre una serie di strumenti di sviluppo già pronti da usare e quindi non bisognerà re-inventare ogni volta la ruota. Inoltre, nel caso la 3DO sviluppasse internamente qualche nuovo strumento di sviluppo, lo renderà disponibile a tutti gli sviluppatori e non utilizzerà questi nuovi strumenti per produrre alcun tipo di software concorrenziale. Infine, la 3DO fornirà agli sviluppatori registrati la 3DO Content Library, una libreria di materiale multimediale che consiste di 170 CD di effetti sonori, musica, video clip, fotografie, ecc. che possono essere utilizzati liberamente senza alcun problema di copyright: ci ha già pensato la 3DO ad acquisire i diritti di sfruttamento.

Trip Hawkins ha messo insieme, come lui stesso ha detto, i pezzi di un complicato puzzle senza trascurare niente. Se, come crediamo, l'uscita del primo modello NTSC rispetterà i tempi previsti, il 1993 potrà passare alla storia come l'anno del primo standard mondiale del multimedia interattivo. Noi di K non vediamo l'ora di mettere le mani sul primo 3DO Interactive Multiplayer. E voi?

Riccardo Albini

EFFETTI CINEMATOGRAFICI

Uno degli elementi portanti della tecnologia software del 3DO Interactive Multiplayer sono i cosiddetti Cinematic Software Tools, ovvero strumenti cinematici in grado di ricreare alcuni delle effetti cinematografici che Hollywood usa ormai da anni per stupire le platee di tutto il mondo. Questo set di strumenti è facilissimo da usare. Generalmente i programmatori passano giorni, settimane, se non mesi per scrivere le linee di codice - o per renderizzare le immagini - necessarie ad ottenere alcuni degli effetti cinematici offerti dal 3DO. Con un Interactive Multiplayer, invece, questi effetti si ottengono con semplici ed immediate chiamate di sistema. Gli effetti comprendono:

• Distorsione (warping) - I programmatori possono chiamare delle semplici routine per piegare, torcere, rendere oblique, ridurre e tirare immagini in quasi qualunque modo. Questi effetti di distorsione consentono alle immagini animate di rispondere in modo naturale a quello che le circonda. Ad esempio, la superficie di una palla che rimbalza si piegherà o distorcerà ogni volta che la palla tocca terra e poi riprenderà la sua forma normale quando rimbalzerà in aria (questo esempio faceva parte della dimostrazione vista alla conferenza stampa del CES e vi possiamo dire che è incredibile: la vecchia "bouncing ball" dell'Amiga ha trovato finalmente il suo successore multimediale). I programmatori devono semplicemente definire i parametri fisici e le equazioni matematiche a cui deve ubbidire la palla che rimbalza e l'hardware 3DO renderizzerà tutti gli appropriati quadri dell'animazione della palla.

• Trasparenza - L'hardware 3DO può far diventare trasparenti le immagini solide - come se fossero fatte di vetro - così da rivelarne gli oggetti o il fondale alle sue spalle. Queste routine di trasparenza rendono possibili una serie di effetti naturali quali increspature dell'acqua, fiamme, fumo, nuvole e nebbia.

• Effetti luminosi - I programmatori possono definire una sorgente luminosa dentro o fuori dello schermo e il sistema illuminerà automaticamente gli oggetti sullo schermo basandosi sulla luminosità, la posizione e il colore della sorgente luminosa. Ad esempio, il 3DO può visualizzare l'immagine di una persona su un palcoscenico, illuminata da un faretto posizionato sopra la sua testa o alla sua sinistra o da qualunque altra angolazione e con qualunque tipo di luce. A seconda delle caratteristiche della luce, l'uomo potrebbe apparire con dei bagliori rossi in viso o sembrare illuminato solo da un lato. Le routine di sistema consentono inoltre di creare anche delle ombre che cambiano col movimento della fonte luminosa, ad esempio col movimento del sole.

• Anti-aliasing - L'anti-aliasing è un metodo per l'eliminazione della scalinatura, cioè degli angoli dei singoli pixel, visibile nelle linee diagonali di un'immagine bitmap. Il processo di anti-aliasing agisce aggiungendo sfumature intermedie nei pixel attigui a quelli interessati. Il 3DO utilizza automaticamente appositi algoritmi di anti-aliasing, dando alle immagini un aspetto molto più realistico.

• Texture mapping - Il "texture mapping" è una tecnica di shading, ovvero di colorazione dei poligoni che compongono un modello solido, in base al punto di vista, all'illuminazione e alla simulazione di materiale assegnata. Il 3DO può "mappare", cioè rivestire con immagini dei poligoni tridimensionali come cubi o sfere. Ad esempio, può rivestire una palla fluttuante con una faccia o ricoprire un edificio di legno o marmo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO®
Adventures

TEX®

L'EROE

IN EDICOLA DAL 30 GENNAIO LA NUOVA SERIE DELLE SIMULMONDO ADVENTURES DEDICATA AL PIÙ AMATO PERSONAGGIO DEI FUMETTI D'ITALIA, IL RANGER DI GIOVANNI LUIGI BONELLI E AURELIO GALLEPPINI: TEX WILLER!

La prima avventura interattiva con Tex protagonista vi farà simulare lo scontro tra Aquila della Notte e il suo più grande e mitico antagonista: MEFISTO! Riuscirete a sventare la minaccia del terribile mago che vuole le vite di Tex e dei suoi pards?

A L. 16.900, ogni mese, le avventure interattive più avanzate e con il miglior rapporto prezzo/qualità: versione Amiga e PC nella stessa confezione, albetto di 12 pagine da conservare con aiuti e suggerimenti per l'interazione, e il bellissimo astuccio per collezionare le avventure.

TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed. Spa
SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Francesco Carlà

PRESENTA

SIMULMAN®

IL SIMUL-EROE

IN EDICOLA DAL 20 MARZO LA PRIMA SERIE COMPLETAMENTE MADE IN ITALY: NELLA COLLANA SIMULMONDO ADVENTURES ESCE SIMULMAN, IL PERSONAGGIO IDEATO DA FRANCESCO CARLÀ E REALIZZATO CON LE PIÙ AVANZATE TECNOLOGIE GRAFICHE E INTERATTIVE.

SIMULMAN è il primo simul-eroe, è l'agente speciale della Realtà Virtuale, il poliziotto dei mondi artificiali creati dai computers, i networks dove si consumano orrendi delitti contro la verità e la giustizia.
Nella prima avventura interattiva Simulman dovrà stanare SS-DOS e neutralizzare il suo piano che prevede la creazione di un politico simulato.

A L. 16.900, ogni mese, le avventure interattive più avanzate e con il miglior rapporto prezzo/qualità: versione Amiga e PC nella stessa confezione, albetto di 12 pagine da conservare con aiuti e suggerimenti per l'interazione, e il bellissimo astuccio per collezionare le avventure.

CALENDARIO SIMULMONDO ADVENTURES

TEX
Il 30 Gennaio il n. 1: **MEFISTO**
Il 28 Febbraio il n. 2: **IL DRAGO ROSSO**
Il 30 Marzo il n. 3: **SPETTRI**

SIMULMAN
Il 20 Marzo il n. 1: **SIMULMAN**
Il 20 Aprile il n. 2: **NELLA MORSA DI SS-DOS**
Il 20 Maggio il n. 3: **IL REGNO DI DOORS**

DYLAN DOG
Il 15 Febbraio il n. 6: **MAELSTROM**
Il 15 Marzo il n. 7: **GENTE CHE SCOMPARE**
Il 15 Aprile il n. 8: **LA CLESSIDRA DI PIETRA**

DIABOLIK
Il 5 Febbraio il n. 6: **LA NOTTE DELLA PAURA**
Il 5 Marzo il n. 7: **4 DIAMANTI UNICI**
Il 5 Aprile il n. 8: **UN PIANO PERFETTO**

BC PONTECCHIO MARCONI (BO)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

FlashFire

CORE GRAFX

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FLASHFIRE GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE Nintendo GAMEBOY

IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE

CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE

Alisia Dragon	L.	69.000
Art Alive	L.	49.000
Bad o Man	L.	79.000
Bahama Senky	L.	79.000
Bare Kunckle	L.	79.000
Blok Out	L.	59.000
Crack Down	L.	69.000
Dahna	L.	59.000
Darwin 4081.1	L.	29.000
Dick Tracy	L.	49.000
Donald Duck	L.	69.000
F22 Interceptor	L.	79.000
Fantasia	L.	69.000
Fatal Rewing	L.	69.000
Fire Mustang	L.	59.000
Gain Ground	L.	39.000
Heavy Nova	L.	79.000
Hell Fire	L.	59.000
Hunter Yoko	L.	59.000
I Love Mickey Mouse	L.	79.000
Jewel Master	L.	69.000
Joe Montana II	L.	89.000
Ju Ju Legend	L.	59.000
Kageky	L.	69.000
Kid Chameleon	L.	89.000
Kunga Vapor Trail	L.	59.000
Leynos	L.	39.000
Merc II	L.	79.000
Magical hat	L.	49.000
Master of Monster	L.	79.000
Ninja Burai	L.	69.000
Phelios	L.	49.000
Runark	L.	59.000
Sangokushi	L.	69.000
Sd Voris	L.	89.000
After Burner II	L.	89.000
Altered Beast	L.	79.000
David Robins on Basketball	L.	75.000
Holyfield's Boxing	L.	99.000
Shining Darkness	L.	69.000
Sonic 2	L.	89.000
Space Battle Gomola	**L.**	**89.000**
Strider	**L.**	**69.000**
Super H.Q.	**L.**	**99.000**
Super Monaco GP II	**L.**	**75.000**
Super Real Basketball	**L.**	**75.000**
Super Shinobi	**L.**	**75.000**
Sword of Sodan	**L.**	**69.000**
Taikef - Ki	L.	69.000
Taruruto	**L.**	**69.000**
Taz Mania	**L.**	**99.000**
Thunder Pro-Wrestling	**L.**	**79.000**
Turbo Outrun	**L.**	**75.000**
Two Crude Duo	L.	69.000
Varis	L.	69.000
Wonder Boy 3	**L.**	**79.000**
World Cup Soccer	**L.**	**75.000**
Mega Panel	L.	49.000
Ishido	L.	49.000
Granada + 1	L.	69.000
Insector	L.	59.000
Darius II	L.	59.000
Elemental Master	L.	59.000
Joe Montana Footb.	L.	69.000
Junction	L.	59.000
Zoom	L.	69.000
Cyberball	L.	59.000
Final Blow	L.	79.000
The Faery Tale	L.	89.000
Curse	L.	59.000
Saint Sword	L.	59.000
Assolut Sult	L.	69.000
Dinolandn	L.	59.000
Zerowing	L.	69.000
Vermilion	L.	79.000
Midnight Resisten.	L.	79.000
Rood Rash	L.	79.000
Batman	L.	79.000
Super Thunder B.	L.	69.000
Heavy Unit	L.	69.000
F1 Circus	L.	79.000
Whip Rush	L.	69.000
Aero Blaster	L.	69.000
Golden Axe II	L.	69.000
Verytex	L.	69.000
E - Swat	L.	79.000
Spiderman	L.	79.000
altri		telefonare

CONSOLLE SEGA GAME GEAR TELEFONARE

Berlin Wall	L.	59.000
Buster Ball	L.	59.000
Donald Duck	L.	69.000
Eternal Legend	L.	59.000
Gear Stadium	L.	59.000
Gear	L.	49.000
Gotby	L.	49.000
Kinnectic Connection	L.	39.000
Kunichan	L.	59.000
Monster World II	L.	59.000
Pengo	L.	59.000
Putt & Putter	L.	59.000
Shanghai II	L.	49.000
Sonic The Hedgehog	L.	59.000
Hyper Pro Baseball	L.	59.000
Arliel	L.	49.000
G - LOC Air Battle	L.	59.000
Super Monaco GP	L.	69.000
Wonder Boy	L.	59.000
Magical Adventure	L.	59.000
Batman Return	L.	69.000
Chase HQ	L.	59.000
Shinobi	L.	79.000
Super Monaco G.P. II	L.	79.000
Aerial Assault	L.	49.000
Baseball 92	L.	59.000
Bare Knuckle	L.	69.000
Gambler	L.	49.000
Joe Montana Football	L.	59.000
Mahjohn Hao Pai	L.	59.000
Mickey Mouse III.	L.	69.000
Olympic Gold	L.	74.000
Outrun	L.	52.000
Shinobi	L.	69.000
Sonic 2	L.	79.000
Space Harrier	L.	62.000
Super Monaco GP II	L.	62.000
Tarot Hour	L.	49.000
altri		telefonare

CONSOLLE NINTENDO NES TELEFONARE

Kickle Cubicle	L.	59.000
Dottor Mario	L.	59.000
Total Recal	L.	59.000
Big Foot	L.	59.000
North & South	L.	59.000
Low - G - Man	L.	59.000
Sky or Die	L.	59.000
Mission Impossible	L.	59.000
Salomon' s Key	L.	59.000
Road Fighter	L.	59.000
Adventure of Lolo	L.	59.000
Top Gun "The Second M."	L.	59.000
Solstice	L.	59.000
Megaman	L.	59.000
World Cup Arch. Rivals	L.	59.000
Pin Bot	L.	59.000
the Guardian Legend	L.	59.000
Alpha Mission	L.	59.000
Solar Jetman	L.	65.000
The Hunt for Red Oct.	L.	59.000
Xevious	L.	59.000
Stealt	L.	59.000
Syar Wars	L.	59.000

CONSOLLE SUPER FAMICON CONSOLE SUPER NINTENDO TELEFONARE

Street Fighter II	L.	169.000
Actraiser	L.	119.000
Addams Family	L.	119.000
Battle Grand Prix	L.	119.000
Camel Try	L.	115.000
Contra	L.	129.000
Cyber Kinght	L.	125.000
Dinosaur Waes	L.	129.000
Dracula	L.	119.000
F1 Circus Limited	L.	139.000
Fire Pro-Wrestling	L.	135.000
Ghouls & Ghost	L.	125.000
Gun Force	L.	119.000
Gundam- V	L.	135.000
Hero Senki	L.	129.000
Hokuto-No-Ken 6	L.	149.000
Human Grand Prix	L.	145.000
Lemmings	L.	119.000
Magical Taruruto	L.	119.000
Mario Kart	L.	159.000
Mario World	L.	149.000
Parodius	L.	139.000
Populous	L.	99.000
prince of Persia	L.	139.000
Return of Double Dragon	L.	149.000
RPM Racing	L.	119.000
Sky Mission	L.	135.000
Super Cup Soccer	L.	119.000
Super Pang	L.	129.000
Super Tennis	L.	129.000
WWF Wrestle Mania	L.	119.000
altri.....		telefonare

CONSOLLE GAME BOY TELEFONARE

Roger Rabbit	L.	59.000
Super Stars	L.	59.000
Shangai	L.	59.000
Fist of the North Star	L.	59.000
Battle Toads	L.	59.000
Tennis	L.	59.000
World Cup	L.	59.000
Solar Striker	L.	59.000
Motocross maniacs	L.	59.000
Golf	L.	59.000
Robocop	L.	59.000
Wizards & Warriors X	L.	59.000
Salomon' s Club	L.	59;000
Power Racer	L.	59.000
Gargoyle's Quest	L.	59.000
Spiderman	L.	59.000
The Uunt for Red October	L.	59.000
Dottor Mario	L.	59.000
Revenge of the Gator	L.	59.000
Robocop II	L.	59.000
Terminator II	L.	59.000
Boulderdash	L.	59.000
Soccer	L.	59.000
Formula 1	L.	59.000
Snoopy	L.	59.000
Super Mario Land	L.	99.000
Mickey Mouse	L.	59.000
Duck Tales	L.	59.000
Tasmania Story	L.	59.000
Paperboy	L.	59.000
Addams Family	L.	59.000
Barbie	L.	59.000
Ghost Busters II	L.	59.000
Lupin III	L.	59.000
Ninja Turtles II	L.	59.000
Popeje	L.	59.000
altri		telefonare

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240 - 02/66016401 oppure scrivete al nostro indirizzo. I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RICEVERETE IN REGALO UN OROLOGIO A CRISTALLI LIQUIDI PER L'ACQUISTO DI OGNI CARTUCCIA

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

star ATARI VIDEOGAME Quickjoy SNK Neo-Geo PC Engine CITIZEN

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Viva Vegas

Come ogni gennaio il CES di Las Vegas apre l'anno videoludico con la presentazione di decine se non centinaia di nuovi giochi, nuovi hardware, nuove alleanze strategiche.

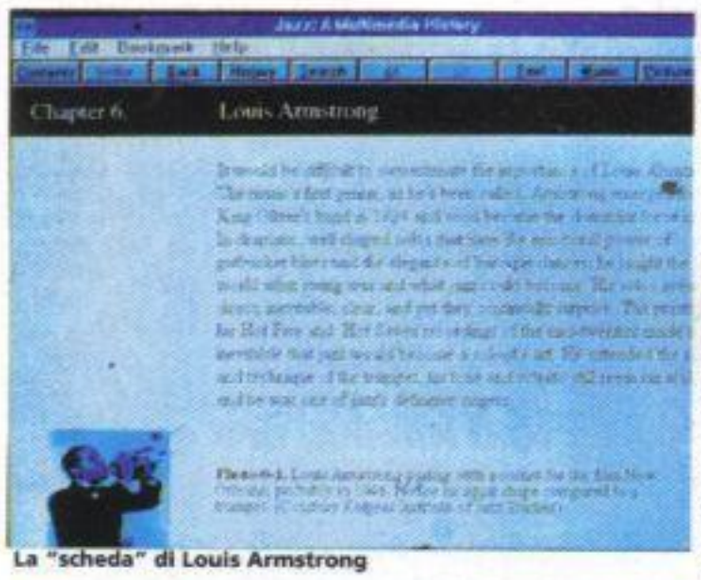
Il CES '93 ha mantenuto le aspettative, anzi le ha abbondamente superate con la prima presentazione pubblica del 3DO Interactive Multiplayer - una nuovo macchina e soprattutto una nuova filosofia (ne parliamo ampiamente a pag. 19) - ma ovviamente, non si può ridurre la fiera di Las Vegas al lancio di un nuovo sistema per quanto rivoluzionario.

In effetti, le novità erano moltissime, e in questo servizio ne abbiamo appena scalfito la superficie. In termini di software, la facevano da padrone le decine e decine di nuovi titoli per i 16-bit Sega e Nintendo, ma anche il software per computer non sfigurava, soprattutto quello su CD-ROM per PC e Macintosh. Anzi, se si dovesse individuare una tendenza particolare emersa a Las Vegas, opteremmo per i cosiddetti programmi multimediali, che si sono imposti con la loro massicia presenza.

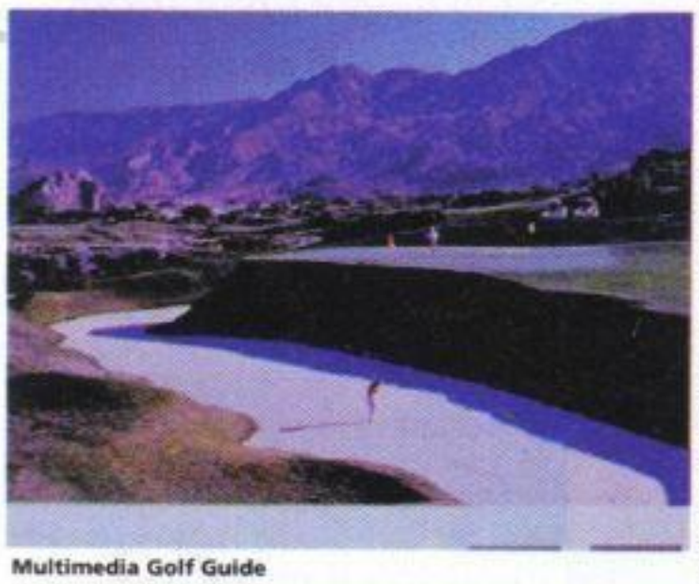
Qualcosa già si può intravedere dalle novità annunciate nelle pagine che seguono, ma il mese prossimo torneremo ancora sull'argomento Las Vegas, cercando di presentarvi tutto quello che per ragioni di spazio abbiamo dovuto tralasciare.

COMPTON'S NEW MEDIA

Principalmente concentrata nella realizzazione di prodotti su CD-ROM per computer multimediali, la Compton's New Media ha presentato una serie di prodotti che spaziano da una corposissima linea di educational interattivi per i più piccoli, ad una storia multimediale del jazz. Tra le maglie di questa fitta rete di proposte è comunque riuscito a scappare qualche gioco. Di stupefacente (ancorché imprevista) tempestività in particolare il *Desert Storm with coalition command*, simulazione dell'operazione Tempesta nel deserto condotta due anni fa in terra kuwaitiana dalla coalizione americo-europea. Di notevole interesse per tutti gli appassionati del gioco del golf anche la *Compton's Multimedia Golf Guide*, una guida completissima a tutti i più importanti percorsi d'oltreoceano, corredata di descrizioni buca per buca, consigli d'approccio... con la possibilità di integrare la guida con il mitico *Links* della Access...

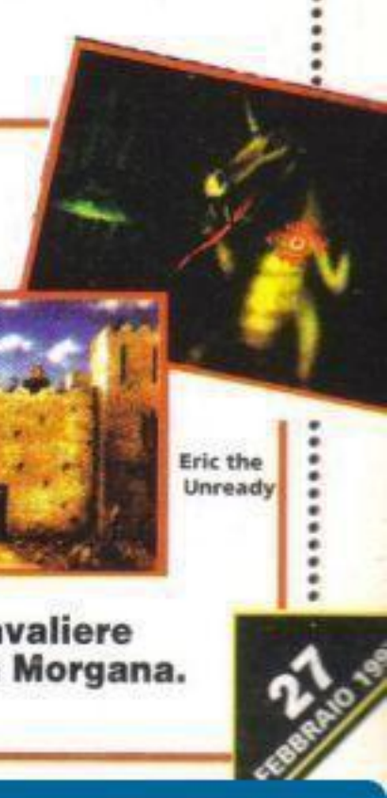


La "scheda" di Louis Armstrong


Multimedia Golf Guide

ACCOLADE

La softwarehouse californiana ha annunciato di aver raggiunto un accordo con la Tsunami per lo sviluppo e la produzione di alcuni giochi. I primi quattro prodotti che usciranno sul mercato saranno *Revenge of the Patriarch*, un'avventura grafica, primo episodio di una serie che prenderà il nome di *Ringworld*, dall'omonima, popolarissima - cinque milioni di copie vendute - serie di libri di fantascienza di Larry Niven; *Wacky Funster!*, parodia del mondo dei videogames, consistente in cinque giochi e mezzo (???) che si preannunciano divertentissimi; *Blue Force: the Next of Kin* primo di una serie di avventure poliziesche; *Proto Star: War on the Frontier* un'avventura spaziale dalla grafica sofisticata che grazie alla possibilità di visitare centinaia di mondi sarà caratterizzata da una notevole longevità. La Accolade ha tra l'altro annunciato anche la prossima uscita di *Eric the Unready*, un'avventura fantasy a fumetti sviluppata per la Legend da Bob Bates, nella quale Eric, un cavaliere piuttosto bizzarro deve liberare la bellissima principessa Lorealle (Cuccaraine?) dalle mani della perfida regina Morgana.


Eric the Unready

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER Software & games

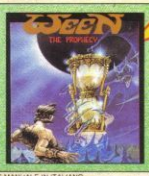
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

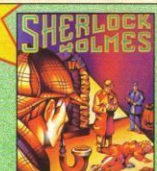
TITOLO	IBM	AMIGA
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	"	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	99.900	"
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	"
AIR COMMENDER	89.900	"
AIR SUPPORT	"	69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3	"	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	"
AMAZON	119.900	"
AMOS 3D	"	79.000
AMOS COMPILER	"	69.000

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS	59.900	49.900
JAGUAR XJ 220	"	49.900
JETFIGHTER II	89.900	"
JETFIGHTER II MISSION DISK	69.900	"
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB	79.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	"
LA FAMIGLIA ADDAMS	"	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	"
LEANDER + ORK + AGONY	"	69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SHADOW OF THE BEAST III	"	69.900
SHADOWLORDS	"	TEL.
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	"
SIEGE	89.900	"
SILLY PUTTY	"	49.900
SIM EARTH	89.900	69.900
SIM FARM	TEL.	"
SIM LIFE	99.900	"
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	"
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	"
SPELLJAMMER	99.900	"
SPOILS OF WAR	69.900	"
SPRING BREAK 301	79.900	"
STAR CONTROL II	79.900	"
STAR LEGIONS	99.900	"
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	68.900	58.900
STRIKE COMMANDER	TEL.	"
STRIKER	"	58.900
STUNT ISLAND	129.900	"
SUMMER CHALLENGE	75.900	"
SUPER CAULDRON	"	TEL.
SUPERPROG	"	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR	"	49.900
TASK FORCE 1942	129.900	"
TEARAWAY THOMAS	"	49.900
TERMINATOR II	39.900	"
TEX - PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE DARK HALF	89.900	"
THE HUMANS	59.900	59.900
THE LEGACY	139.900	"
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES	"	59.900
THE SECOND SAMURAI	"	TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2	"	59.900
THE SUMMONING	89.900	"
THE WALKER	"	TEL.
THEATRE OF WAR	79.900	"
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TOP WRESTLING	"	49.900
TORNADO	TEL.	"
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	"	89.900
TROODLERS	"	49.900
TROLLS	49.900	49.900
TURTLES II	"	49.900
TWILIGHT 2000	"	79.900
UQM	59.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	"
ULTIMA VII	89.900	"
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.)	49.900	"
ULTIMA VII - PART II	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	"
V FOR VICTORY	109.900	"
VIKINGS	"	49.900
WAXWORKS	79.900	"
WEEN	89.900	79.900



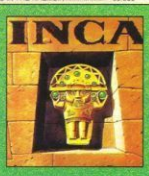
TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA	69.900	59.900
CYBERBLAST	"	49.900
CYTRON	"	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	"
DARKLANDS	129.900	"
DAUGHTER OF SERPENTS	TEL.	"
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	"
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG	"	49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DRAGON'S LAIR III	89.900	89.900
DREADNOUGHTS	69.900	"
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	TEL.	TEL.
DUNGEON MASTER	TEL.	69.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	TEL.	69.900
ELVIRA II: THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE I.2 (GEOWORKS)	189.000	"
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	"
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 II	109.900	"
F 117A NIGHTAWK	89.900	"
FALCON 3.0	109.900	"
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	"
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER	"	59.900
FIRE & ICE	"	49.900
FIRE FORCE	"	49.900
FIRE D.C.	79.900	"
GATEWAY	79.900	"
GLOBAL CONQUEST	TEL.	"



AMOS MANUALE IN ITALIANO	"	30.000
AMOS PROFESSIONAL	"	149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3	"	99.000
EASY AMOS	"	59.900
AN AMERICAN TALE	89.900	"
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	"
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON	79.900	"
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ASSASSIN	"	49.900
ATAC	99.900	"
B.A.T. II	TEL.	"
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BARBARIAN II	"	TEL.
BART VS. WORLD	"	TEL.
BATMAN - IL RITORNO	TEL.	TEL.
BATTLETOADS	49.900	49.900
BC KID	"	TEL.
BILL'S TOMATO GAME	"	59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BUG BOMBER	49.900	49.900
BUSHIDO	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAPTIVE	79.900	"
CARRIER STRIKE	79.900	"
CARRIERS AT WAR	99.900	"
CASTLES II	89.900	"
CATCHEM	49.900	49.900
CATTWIX	"	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE	"	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE	TEL.	"
COMBAT CLASSICS	89.900	79.900
CONTRAPTIONS	49.900	"
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III	"	49.900
CREATURES	"	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	"

LEGENDS OF VALOUR	"	TEL.
LEMMINGS I - OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II	TEL.	TEL.
LINE IN THE SANDP	79.900	"
LIONEHART	"	TEL.
LIVERPOOL	TEL.	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	"
LOTUS III	"	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY	"	TEL.
MAGIC POCKETS	69.900	"
MAMMA, HO PERSO L'AEREO	69.900	TEL.
MANTIS	129.900	"
MAX OVERKILL	89.900	"
Mc DONALD LANDS	49.900	49.900
MC KIDS	"	TEL.
MEGATRAVELLER 2	"	69.900
METAMORPHOSIS	"	TEL.
MICROPROSE GOLF	119.900	"
MIGHT & MAGIC IV	119.900	"
MILLENIUM	79.900	"
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	"
MOTORHEAD	"	49.900
MYTH	"	TEL.
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	"	59.900
NCAA BASKET	79.900	"
NFL	69.900	"
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	TEL.	59.900
NIPPON SAFES INC.	79.900	69.900
NO GREATER GLORY	"	79.900
NO SECOND PRIZE	"	TEL.
NOVA 9	"	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PANDO	"	49.900
PINBALL FANTASIES	"	49.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	"	69.900
POPOLOUS II	TEL.	79.900
PRESTORIER II	"	TEL.
PREMIERE	"	59.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	89.900
QUEST FOR GLORY 3	99.900	"
RAGNAROK	TEL.	"
RAMPART	"	49.900
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	"
REX NEBULAR	119.900	"
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH	"	59.900
ROBOCOD + ROLAND + MEGATWINS	"	79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	"
ROME A. D. 92	89.900	TEL.
SABRE TEAM	"	69.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	"	69.900
SFIDE INVERNALI	79.900	79.900

GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	"
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	"
GRAND PRIX II	109.900	79.900
GRANDMASTER CHESS	79.900	"
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	"
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	"
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR IL TERRIBILE	"	49.900
HARDBALL III	79.900	"
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	"
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900



WHIRLWIND SNOOKER	79.900	"
WILLY BEAMISH	99.900	"
WING COMMENDER	"	79.900
WING COMMANDER II	79.900	"
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK	49.900	"
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	"
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	"
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
WRIDOM	"	49.900
X - WING	TEL.	"
ZOOL	"	49.900
ZYCONIX	59.900	49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demarchenta 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

☒ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMP

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXIS

Dopo l'uscita e il successo di *Sim City* l'invasione di Simtutto che ne sarebbe seguita era ampiamente prevista. Il prossimo titolo della ormai lunga serie sarà *Sim Farm*, la simulazione agricola globale, ovvero il "cugino campagnolo di Sim City", come lo hanno definito gli stessi programmatori della Maxis. Non è stato questo comunque l'unico prodotto presentato a Las Vegas dalla Maxis. A fare buona compagnia a *Sim-Farm* abbiamo trovato infatti *El-Fish*, prodotto in Russia dalla AnimaTek, di cui fa parte l'autore di Tetris Alexej Pajinitov, consiste in un vero e proprio acquario elettronico. In partenza vi troverete a dover scegliere che pesci e quale tipo di vegetazione mettere nel vostro acquario, quindi il computer esaudirà le vostre richieste: ma i guai sono appena iniziati. Una volta creati, i pesci andranno nutriti e fatti sopravvivere in un ecosistema dall'equilibrio precario...

El-Fish

Sim Farm

ELECTRONIC ARTS

Oltre alla consueta (ricca!) produzione per PC, Macintosh, Amiga, Super NES e Genesis (no, non il complesso di Peter Gabriel e Phil Collins, ma il Mega Drive...) la EA ha deciso di buttarsi sul mercato dell'"entertainment and edutainment" su CD per PC, Macintosh e Sega. Oltre a tutto ciò è prevista la realizzazione di prodotti per la nuova piattaforma multimediale 3DO (trattata ampiamente a pag.19).

Comanche Maximun Overkill

Entrando nel (corposo!) dettaglio delle prossime uscite, almeno per PC, per i quali è necessario premettere che figurano alla voce EA perché la società di San Mateo ne è il distributore in U.S.A., dovremmo poter avere tra le mani tra non molto tempo: *Kasparov's Gambit*, simulazione scacchistica realizzata con il patrocinio dal campione del mondo russo; *Michael Jordan in Fligt* fantasmagorica e attesissima (fin troppo) simulazione dello sport, e del cestista, più popolare (e spettacolare) d'America, interamente realizzato con la nuova tecnologia Video-Sim; *Populous II* (no comment, solo grandi attese vista la versione Amiga); *Comanche Maximum Overkill: mission disk 1*, anche per questo ogni commento è sprecato; *Armored Fist*, simulatore futuristico di carri armati del ventunesimo secolo; *Wolfpack*, simulatore di sottomarini su CD ROM per PC multimediali; *Strike Commander*, altro attesissimo simulatore di volo ambientato nel 2011.

La EA ha infine dato notizia dell'accordo stipulato con la Humongous Entertainment (quella di Ron "Monkey Island" Gilbert per intenderci) per la realizzazione di tre avventure dedicate ai più piccoli, che si intitoleranno *Putt-Putt joins the Parade, Fatty Bear's Birthday Surprise* e *Putt-Putt's Fun Pack*. A quanto abbiamo potuto vedere l'ideatore dei due *Monkey Island* non ha perso la mano e dovrebbe avere successo anche nel campo delle Junior Adventure.

SEGA

La casa giapponese non si è limitata a mettere in bella mostra il "palmares" di premi conquistati nel 1992 per i suoi migliori giochi (*Sonic 2* il più premiato), ma ha anche annunciato la prossima realizzazione (tenetevi forti) di un sistema di realtà virtuale per il Mega Drive, realizzato utilizzando un visore ottico stereoscopico. Per il Virtua Sega (non è un errore, Virtual è senza "l") sarebbe già pronto un gioco basato su un coin-op già in circolazione, *Virtual Racing*, una gara automobilistica con una visuale prospettica tridimensionale a 360 gradi.

Virtual Sega

Activator

Lo sviluppo di nuove tecnologie è uno dei cavalli di battaglia di casa Sega. Ne sono ulteriore prova la realizzazione del Blast Processing Mode (una specie di acceleratore utilizzato per la prima volta in *Sonic 2*), del Dynamic Play Adjustment (un sistema "intelligente" in grado di accorgersi se il giocatore che si sta cimentando su un determinato gioco sia più o meno esperto ed agire di conseguenza, utilizzato per la prima volta in *Ecco the Dolphin*), del Virtual VCR (un sistema grazie al quale è possibile trasformare il Sega CD in un videoelettore di brevi film, video musicali, cartoni animati e documentari educativi) e dell'Activator (un sistema di sensori a infrarossi che funge da interfaccia tra la macchina e il corpo dell'utente, che in questo modo si trova ad interagire globalmente - cioè con mani e piedi -con la macchina stessa; ad esempio, giocando a *Street of Rage II* potrete eseguire col vostro corpo le mosse che l'Activator "comunicherà" agli sprite sullo schermo: un ottimo modo per giocare e fare ginnastica allo stesso tempo).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI

Eye of the beholder III

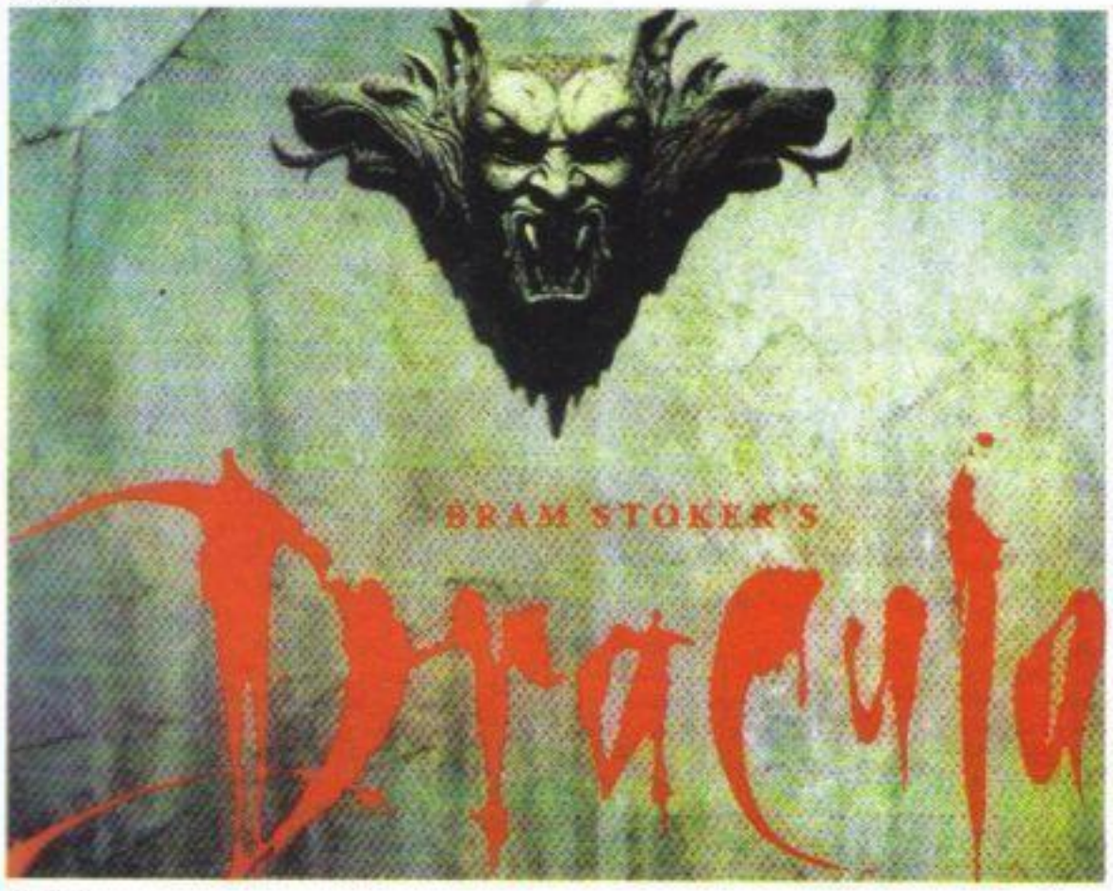
La più amata dai videogiocatori di RPG ha in caldo una bomba non da poco: *Eye of the Beholder III*, garantito più ampio di circa un 50% del suo predecessore, con un bestiario di oltre 35 tipi di animali diversi da affrontare. La splendida grafica 3D e la varietà del gioco ne faranno uno dei "must" del '93 videoludico. Tra gli altri titoli presentati dalla SSI da tenere d'occhio *Unlimited Adventures*, un gioco-base con il quale creare avventure RPG personalizzate, e *Veil of Darkness*, dalle atmosfere horror vampiresche (per la serie "batti il ferro finchè é caldo").

Unlimited Adventures

Psygnosis

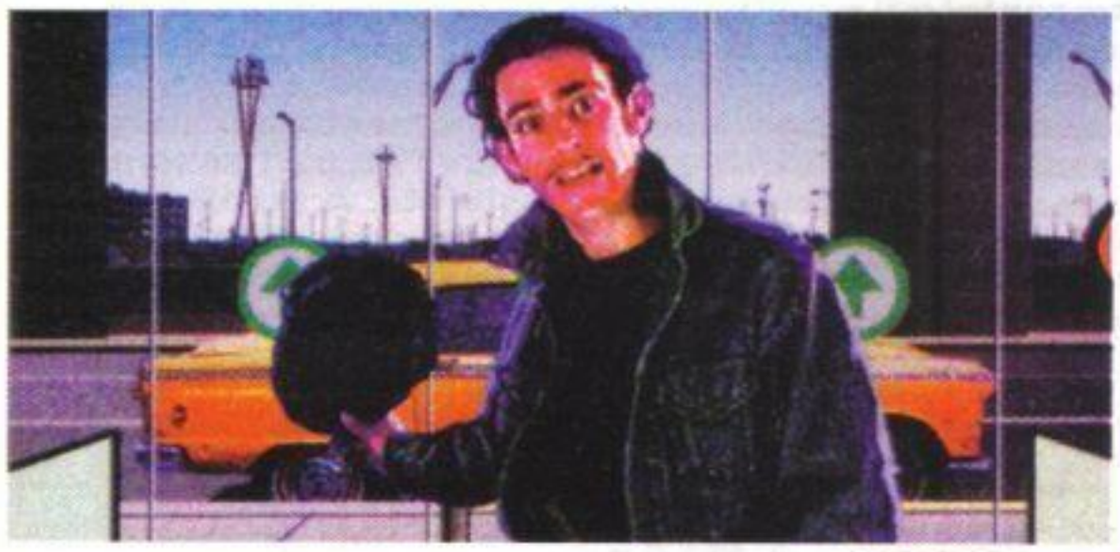
Tornano i *Lemmings*, poveri, piccoli, indifesi e apparentemente privi di volontà animaletti dalla chioma verde, votati al suicidio e da salvare a tutti i costi. Tornano alla grande, con nuovi micidiali rompicapo e soprattutto nuove azioni a loro-nostra disposizione... tutte da scoprire! Ma il prodotto di punta che la Psygnosis ha presentato a Las Vegas è stato *Dracula* (per la serie "batti il ferro finché è caldo"...) nella versione per CD-ROM. Il giocatore interpreta la parte di Harker, il cacciatore di Vampiri, che deve a tutti i costi spedire definitivamente al creatore il suo acerrimo rivale, conte Dracula! In uscita nella prossima primavera.

DANA



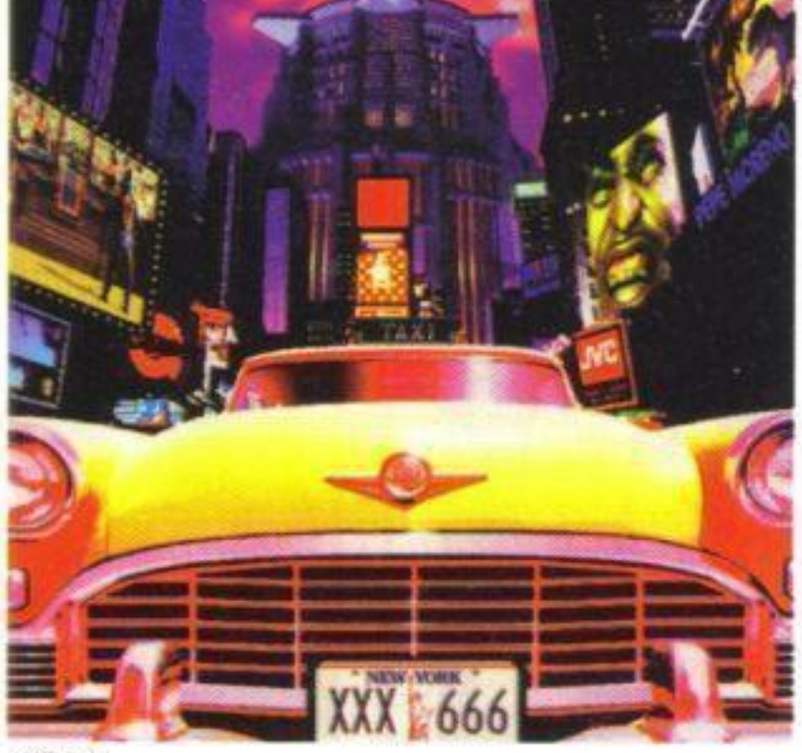
DANA

WARNER NEW MEDIA



Hell Cab

Qualcuno di voi si ricorderà di Pepe Moreno, l'autore di *Batman: Digital Justice*, un programma interattivo realizzato su Macintosh di cui abbiamo parlato molti numeri fa. Moreno è ritornato alla carica con un nuovo programma creato sempre per Macintosh e realizzato con il sistema Quick Time, che si chiamerà *Hell Cab*, che in italiano suona, più o meno, come "il taxi dell'inferno". Con *Hell Cab* salirete sul più incredibile taxi che vi sia mai capitato trovare, e ben presto vi renderete conto di essere capitati in una vera e propria macchina del tempo (tipo "Ritorno al Futuro", per intenderci...) pronta a scarrozzarvi avanti e indietro nel tempo. Diabolica magia? Esattamente, visto anche che tutto il progetto è frutto di una mente (quella di Pepe Moreno!) che qualcosa di diabolico deve averlo per forza...



Hell Cab

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIONEER

Presentato il primo sistema interattivo basato su Laser Disc per uso casalingo, e sviluppato con il contributo della Sega e della NEC; si chiamerà *LaserActive* e consentirà di mettere in collegamento più sistemi basati su CD (CD-ROM, CD-I, Laser Disc...) assommandone le capacità e le possibilità. A sentire i tecnici della Pioneer grazie al *LaserActive* sarà per esempio possibile simulare il volo di un'astronave con un gioco su CD-ROM, utilizzando come ambientazione i canaloni del Grand Canyon su Laser Disc

LUCAS ARTS

Pronta per la primavera del 1993 la versione "talkie" di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* con dialoghi digitalizzati in abbondanza (realizzati in più di un mese di lavoro di doppiaggio). Prossima uscita anche per un nuovo titolo, *Rebel assault*, un simulatore di volo/combattimenti spaziale ispirato alla saga di "Guerre Stellari" sul tipo di *Wing commander*, che sarà disponibile - novità! - per CD-ROM

NINTENDO

La casa giapponese ha strabiliato tutti quanti con una dichiarazione bomba: non ha intenzione, almeno per il momento, di buttarsi sul mercato del CD-ROM. "Non ci interessa partecipare ad una corsa per essere i primi - affermano i boss Nintendo - a realizzare un certo prodotto. Preferiamo arrivare più tardi, ma fare un prodotto superiore a quello degli altri che sono arrivati prima di noi. E' stata la politica che abbiamo perseguito con il Super NES, e il grande pubblico ci ha dato ragione, non vediamo perché dovremmo cambiare strategia...". Nel frattempo comunque i tecnici della Nintendo non dormono, e hanno messo a punto un nuovo chip denominato *Super FX* per il Super NES che consente una gestione molto più rapida della grafica a poligoni solidi. Da provare assolutamente in *Star Fox*, il solo gioco che per il momento lo supporti.

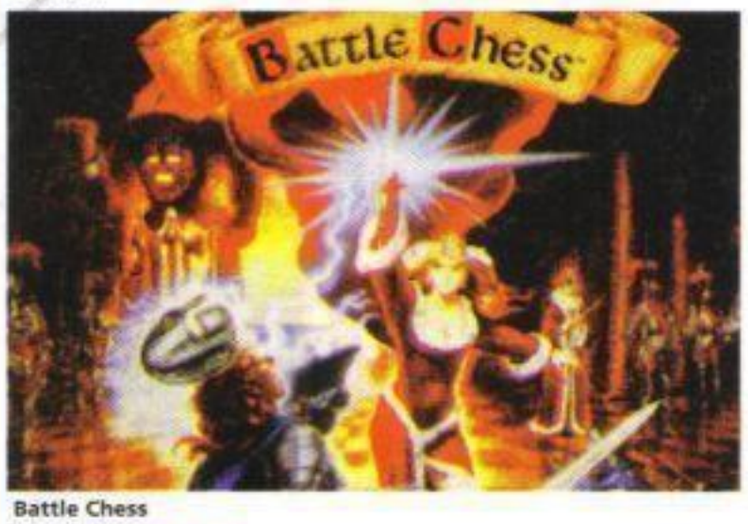
SUPER FX

ALTRO

Virtual Pilot

Queste le più grosse novità presentate a Las Vegas, ma non le uniche. Nel dedalo di proposte che ci sono passate davanti agli occhi altre meritano almeno una menzione. Che dire per esempio del CD-ROM realizzato dalla Warner New Media su Bill Clinton (per la serie "batti...")? Oppure del nuovo joistick-cloche *Virtual Pilot* appositamente studiato per dare il massimo realismo ai super appassionati di simulazioni aeree. Non sono da dimenticare poi diversi giochi, realizzati da case più o meno piccole. Per esempio *Cobra Mission*, videogioco-cartoon vietato ai minori di nipponica provenienza (arriverà mai sugli schermi Italiani?) e ancora *Battle chess 4000* per gli appassionati di scacchi, o l'adventure RPG *Realms of Arkania*, sviluppato dalla Sir-Tech, oltre ad una serie di titoli convertiti dalla MacPlay per il Macintosh: *Castles II, Lexi-cross, Out of this world, Check mate, Battle chess, Omar Sharif on Bridge...*

Castel II



Battle Chess

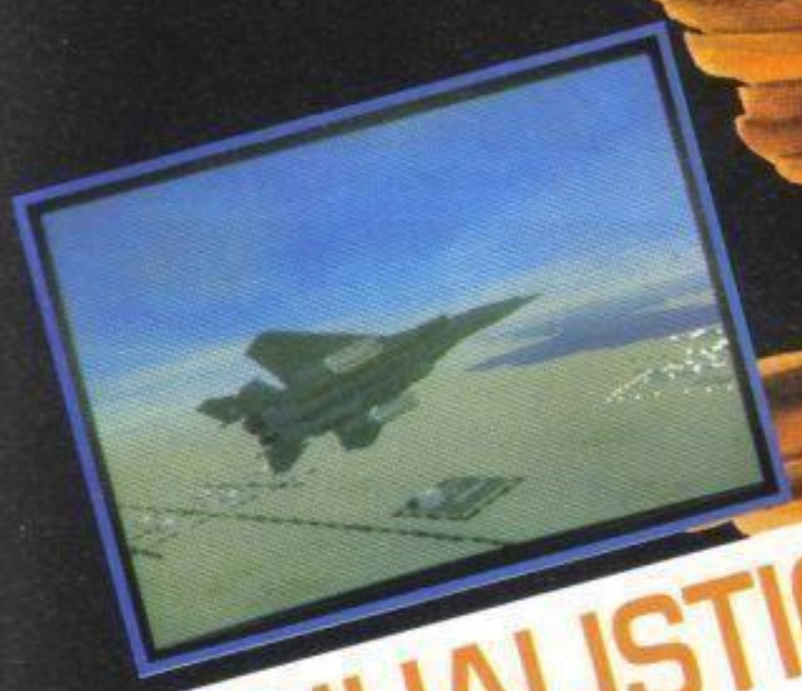
Cobra Mission

Realms of Arkania

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE™ III



L'AQUILA È TORNATA
ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI RITORNA IN UNA NUOVA STRAORDINARIA AZIONE DI COMBATTIMENTO!

INFILATI NELL'ABITACOLO DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È UN'ESPERIENZA COSÌ SORPRENDENTE CHE RIMARRAI SENZA FIATO!

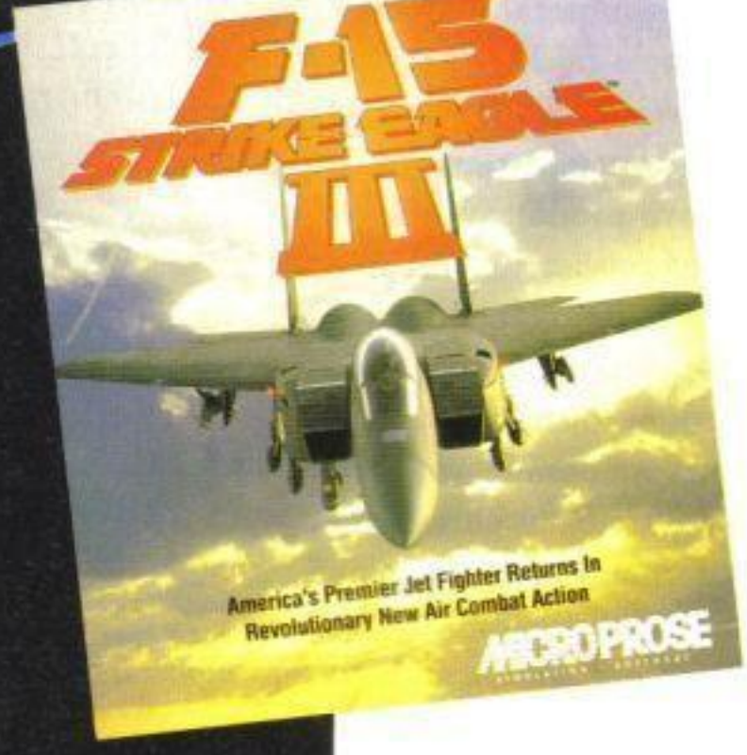
- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.

- SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.

- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

MANUALISTICA IN ITALIANO

QUALITÀ LEADER GARANTITA



PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO, DOS 5.0. RACCOMANDATO: JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib, Roland.

LIT. 109.900

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non c'è 2 senza 3

Intervista a DINO DINI

Il nostro inviato Derek Dela Fuente intervista per voi Dino Dini, l'uomo che ha rivoluzionato il mondo delle simulazioni calcistiche. Il tanto atteso seguito a *Kick Off 2* sta per vedere la luce, ma cosa avrà di diverso dal suo predecessore?

Sono passati quattro anni dalla prima uscita di *Kick Off* 1 & 2, e soltanto recentemente sono stati realizzati altri giochi che ne hanno imitato lo stile, la classe e la giocabilità.

Lo stesso Dino Dini, il programmatore, è stato a lungo avvolto in un velo di mistero, e solo negli ultimi tempi ha rilasciato qualche dichiarazione ai giornalisti. Si pensava che, in realtà, Dino Dini non esistesse, ma fosse una sorta di pseudonimo collettivo usato dalla Anco; si diceva anche che Mr. Gupta (boss della Anco) e Steve Screech fossero i principali ispiratori del progetto *Kick Off*.

Restammo dunque tutti un po' stupiti quando si venne a sapere che il misterioso Dini aveva firmato un contratto con la Virgin per il suo nuovo titolo calcistico. Il nome *Kick Off* è proprietà della Anco, per questo il nuovo prodotto ha il titolo provvisorio di *Goal*.

La Virgin organizzò un incontro con Dino Dini, e io pensai che era l'occasione buona per svelare ogni mistero su *Kick Off*, e carpire più informazioni possibili su *Goal*.

K- Cosa ti ha portato a lavorare nell'industria informatica? Sei un programmatore autodidatta?

DD- Sì, sono autodidatta. Ero molto interessato all'elettronica quando avevo circa dieci anni. All'incirca in quel periodo l'industria dei computer cominciò a prender piede seriamente, e io trovai il passaggio verso quel campo del tutto naturale. Il primo computer che ho posseduto è stato una sorta di calcolatore programmabile solo in linguaggio macchina, con incredibili serie di numeri, il sistema Acorn. Da allora ho avuto molti home computer.

K- Di chi fu l'idea di *Kick Off*? Che parte ebbero nel progetto Steve Screech e Mr. Gupta?

DD- Quando andai a lavorare alla Anco, mi dissero che avevano bisogno di un gioco di calcio, così ne progettai uno. Le informazioni e i consigli che mi diedero Mr. Gupta (il capo della Anco) e Steve Screech (un programmatore) furono molto simili a quelle che vi aspettereste da una casa editrice.

"Penso che l'Amiga rimarrà una piattaforma di sviluppa validissima per molto tempo"

Il motivo per cui decisi di andare a lavorare alla Anco è semplicissimo: erano i più vicini al posto in cui vivevo. Avevo già scritto qualche altro programma su BBC che venne pubblicato da una casa chiamata Bee Bug, ma Kick Off fu il mio primo vero successo a livello commerciale.

K- Quando sono uscite le prime due versioni di *Kick Off*, ti sei sentito totalmente soddisfatto del tuo lavoro, di ciò che avevi realizzato, o pensi che ci potesse essere ancora spazio per delle

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

migliorie?

DD- La perfezione è un concetto sconosciuto, per uno che lavora in questo campo. Lo scopo è quello di fare di un gioco il migliore prodotto realizzabile, ma non è mai possibile. Fondamentalmente io non sono mai del tutto contento; quello che posso dire è che Goal sarà il risultato dell'esperienza che ho maturato finora, e sarà migliore di ogni altro mio titolo precedente.

K- Non credi che *Kick Off* abbia fatto il suo tempo?

DD- Beh, un gioco di calcio è un gioco di calcio, le regole sono sempre le stesse: è una sorta di limitazione. La sua giocabilità e il lavoro che mi è costato Goal ne hanno fatto un nuovo gioco.

La programmazione di questo titolo è stata del tutto riscritta; naturalmente una o due delle migliori routine sono rimaste le stesse, ma fondamentalmente è un gioco originale. Se certe cose funzionano, non c'è motivo di cambiarle!

K- Cosa pensi di altri giochi di successo come *Striker* o *Sensible Soccer*? Presti attenzione ai nuovi titoli di successo?

DD- Diciamo che principalmente presto attenzione a me stesso, ma è certamente interessante guardare i risultati a cui giungono gli altri. Penso di sapere dove vuoi andare a parare, ma è il pubblico che deve giudicare se un gioco è stato o meno "copiato" da Kick Off. Penso che l'imitazione sia una seria forma di adulazione.

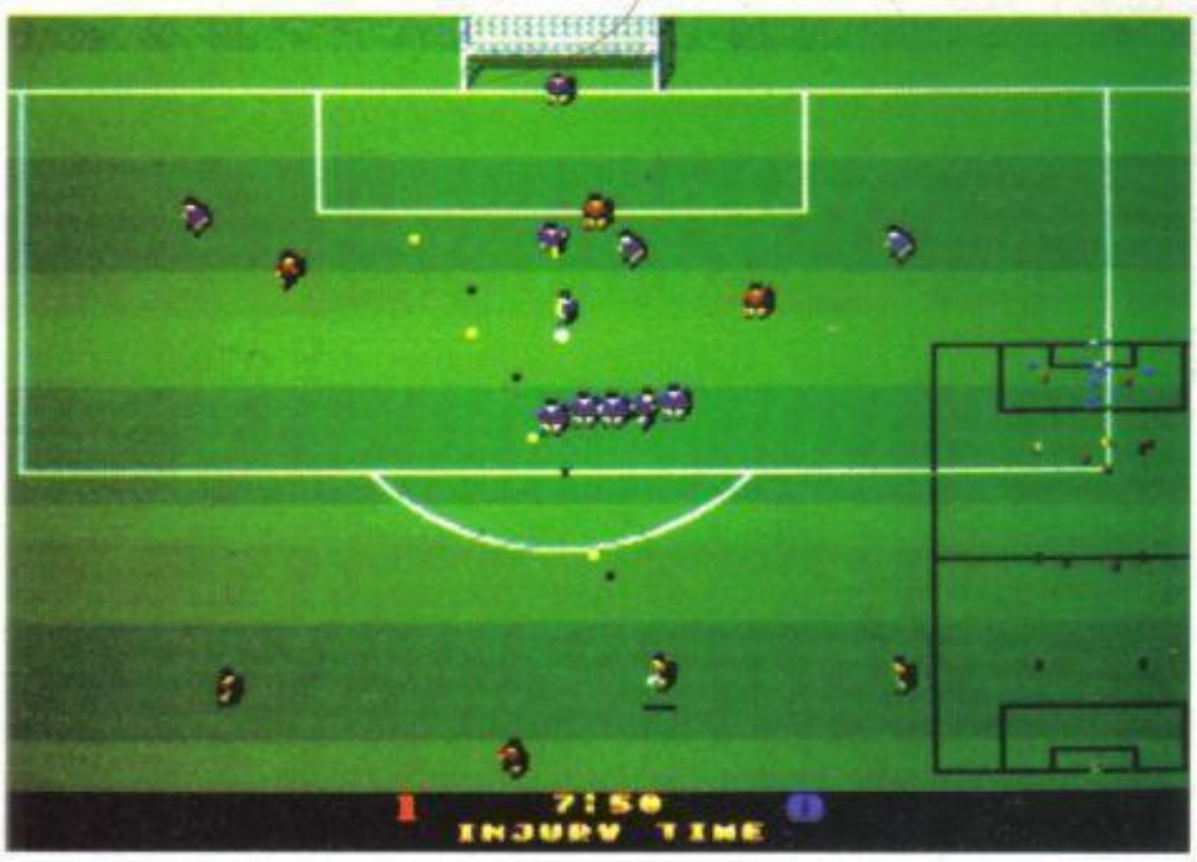
K- Hai realizzato tu la versione PC di *Kick Off*? Su PC era tutt'altro che eccezionale...Si tratta delle limitazioni della macchina o del fatto che per te era una nuova piattaforma?

DD- No...Non era un granché, lo ammetto, ma il PC ha certe limitazioni, come lo scrolling, che rendono difficile la riproduzione dei movimenti fluidi; comunque sia, non è andata molto bene e non ha ottenuto alcuna recensione positiva.

La versione PC di Goal uscirà più avanti, e dobbiamo ancora decidere se la realizzerò io o qualcun altro.

K- C'è una ragione in particolare per cui hai lasciato la Anco? Hai mai pensato di non aver ricevuto abbastanza riconoscimenti per i tuoi lavori?

DD- Alla Anco mi hanno fatto chiaramente capire che non avevano intenzione di produrre altri giochi per Amiga, e il motivo del nostro "divorzio" professionale è che io non sono affatto d'accordo con questa politica. Penso che l'Amiga rimarrà una piattaforma di sviluppa validissima per molto tempo, e penso che dovrebbe essere supportata da sempre più software, non sempre meno. Volevo entrare in una casa che avesse intenzione di produrre giochi per quella macchina, e alla Virgin la pensano esattamente così.



Il sistema per battere le punizioni è stato preso in prestito da quello di *Striker*, del resto le buone idee vanno sempre sfruttate.

K- Quali sono stati i commenti che hai ricevuto a proposito della versione per console?

DD- Nessuno. Lo scopo era quello di copiare la versione Amiga e abbiamo fatto proprio questo. Devo dire che mi piacerebbe poter creare una versione console. Penso che sia molto importante, perché è quella la direzione che sta prendendo il mercato.

K- Quali sono le idee innovative che potremo trovare in *Goal*? Pensi onestamente di poter giustificare la produzione di un nuovo gioco di calcio?

DD- Ci sono così tanti miglioramenti (non semplici abbellimenti) in questo nuovo titolo, che penso che il pubblico reagirà in maniera più che positiva. La prima cosa che si nota è che gli sprite sono più grossi e hanno una definizione maggiore. È possibile assistere alla partita, durante il gioco, con due diverse visuali: una ravvicinata che ingrandisce gli sprite e permette un maggiore controllo della palla, e una classica alla Kick Off che mostra un'area più ampia del campo. Si può cambiare visuale in ogni momento semplicemente premendo la barra spaziatrice. Comunque in entrambi i modi è possibile riprodurre la stessa gamma di "mosse" e, cosa importante, il gioco non presenta rallentamenti quando si usa la visuale ravvicinata; infatti Goal è stato realizzato con un aggiornamento dello schermo più perfezionato rispetto a Kick Off 2, di 50 frame al secondo.

"In Goal ho programmato delle routine apposite per l'inerzia sia dei calciatori che del pallone"

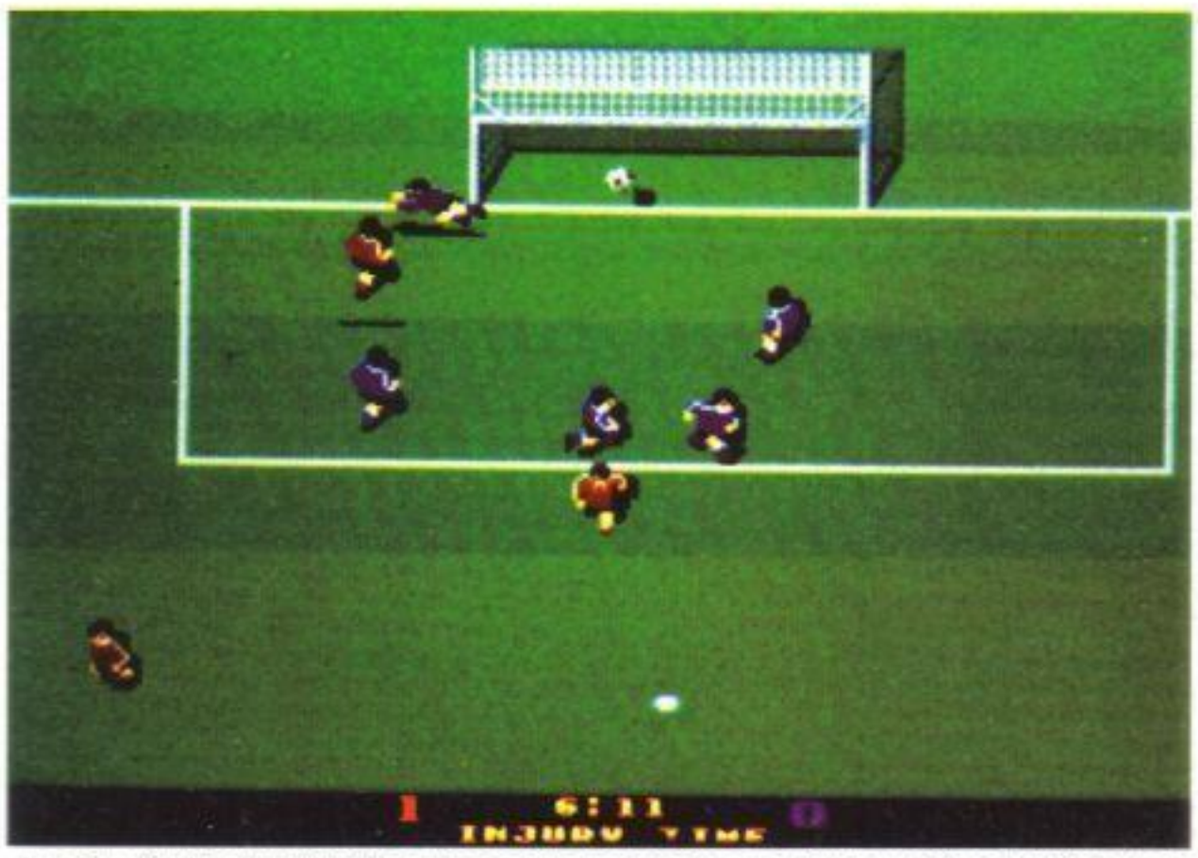
In effetti è stato piuttosto complicato realizzare questa parte della programmazione, e ho dovuto usare tutti i trucchi di cui sono a conoscenza per riuscirci. Se lasciate il computer nella visuale di standard, sarà lui stesso a scegliere quale delle due proporre al giocatore secondo le situazioni di gioco: ad esempio se il vostro portiere sta calciando la palla dal limite dell'area, è sicuramente meglio avere una visuale ampia, ma quando arrivate vicini alla porta il computer farà uno zoom sulla zona interessata.

Un altro cambiamento è costituito dal fatto che, se prima era possibile rubare palla all'avversario da dietro, ora non lo è più. In Goal, come nella vita reale, è necessario superare l'avversario e arrivargli davanti per farlo, e questo consente un gioco più eccitante e realistico.

Nei due Kick Off tutti i giocatori si muovevano alla stessa velocità, ma in Goal ho programmato delle routine apposite per l'inerzia sia dei calciatori che del pallone. Quando controllate un giocatore, questi si muoverà sempre più velocemente, proporzionalmente alla lunghezza complessiva del tragitto compiuto: se avete la palla fra i piedi dovrete controllare la vostra velocità, altrimenti rischiereste di perderne possesso nel dribbling. Nessun giocatore reale può correre al massimo della sua velocità e dribblare contemporaneamente! Anzi, più lentamente vi muovete e più sarà difficile che compiate degli errori o che la palla vada troppo lontano dal vostro piede. Inoltre ho inserito un numero maggiore di mosse possibili.

Per quello che ne so, questo è il primo gioco di calcio che tenga conto dell'accelerazione, della decelerazione e dell'inerzia: il gioco così raggiunge un diverso grado di realismo; anche i giocatori computerizzati devono obbedire alle leggi di Newton!

Anche la possibilità di scegliere due visuali diverse è stata usata per la prima volta in questo



Il portiere è stato completamente spiazzato dalla nostra azione. La visuale ravvicinata è l'ideale per le azioni concitate.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

programma, credo.
L'intelligenza artificiale dei giocatori è stata perfezionata, e l'intero gioco se ne giova. Ogni squadra ha le sue tattiche, con stili e strategie variabili. Le mosse e le manovre tentano di comprendere il maggior numero possibili di situazioni realmente verificabili. Persino gli arbitri hanno caratteristiche personalizzate.
Lo scopo che volevo raggiungere era quello di creare un gioco perfezionato, con maggior realismo, ma immediato e semplice, in modo che possa essere giocato senza difficoltà fin da subito. Il controllo ravvicinato della palla non era possibile prima di Goal, inoltre il controllo da joystick risponde perfettamente, lasciandovi la scelta tra velocità o manovrabilità.
Ho sempre desiderato inserire la variabile inerziale nei giochi precedenti, ma per questioni di tempo o di limitazioni, non ho mai potuto farlo. Una delle principali critiche mosse a Kick Off era che la palla aveva un effetto troppo "da flipper", ma l'inerzia ha risolto anche questo problema.
Anche se il campo non è fisicamente più ampio, in Goal si ha davvero l'impressione di potersi muovere in ogni direzione, mentre nei giochi precedenti lo scrolling era principalmente verticale.
Per quanto riguarda i calci di punizione e la rimessa laterale, il nuovo gioco permette un controllo completo anche di questi. Prima di calciare o lanciare la palla appare una linea tratteggiata sullo schermo; se allungate questa linea il tiro risulterà, ovviamente, più lungo. Si può riuscire, non solo a cambiare la direzione del tiro, muovendo la linea tratteggiata, ma anche a darle una leggera curvatura ad effetto per aggirare il muro di difensori.
Nei calci d'angolo è facile riuscire a passare la palla direttamente ad un vostro compagno, o tentare di lanciarla in area. I rigori sono stati perfezionati, sia per il portiere che per chi deve calciare la palla. Il computer controlla la maggior parte delle azioni del portiere, quindi la sua intelligenza artificiale è stata notevolmente migliorata.
Sono state inserite molte altre squadre, e il giocatore ha la possibilità di crearsene una propria scegliendo gli atleti dalle altre preesistenti, che sono più di cento. Per ogni singolo giocatore ci sono otto caratteristiche fondamentali che includono: la costituzione fisica, la capacità di recupero, l'andatura, il passaggio, la capacità di tiro, di contrasto e di parata. La scelta di queste caratteristiche influenza direttamente l'andamento del gioco. Si tratta di imparare le mosse adatte ad ogni giocatore, anche per la scelta dei sostituti al momento giusto. Potete avere una punta eccezionale su cui contare, ma se la usate troppo potrà stancarsi. Potreste notare un rallentamento dei suoi movimenti e una diminuzione delle sue capacità a metà partita: è il momento di sostituirlo.
Il gioco, inoltre, comprende diversi tipi di replay, da quello istantaneo, all'effetto moviola, all'indietro e in avanti.

"Ho sempre desiderato inserire la variabile inerziale nei giochi precedenti, ma per questioni di tempo o di limitazioni, non ho mai potuto farlo"

"Potete avere una punta eccezionale su cui contare, ma se la usate troppo potrà stancarsi"

Goal ha una profondità di gioco notevole: è facile da caricare e da giocare fin da subito, ma diventare degli esperti è tutto un altro discorso.
Il programma è quasi terminato; mancano alcune rifiniture e sarà pronto per l'uscita. Per quanto ci pensi non riesco a trovare altri particolari da aggiungere.
La grafica del gioco, totalmente nuova, è stata realizzata da una compagnia chiamata Design Systems.

K- Ti piacerebbe programmare qualche altro tipo di gioco? Se sì, quale?

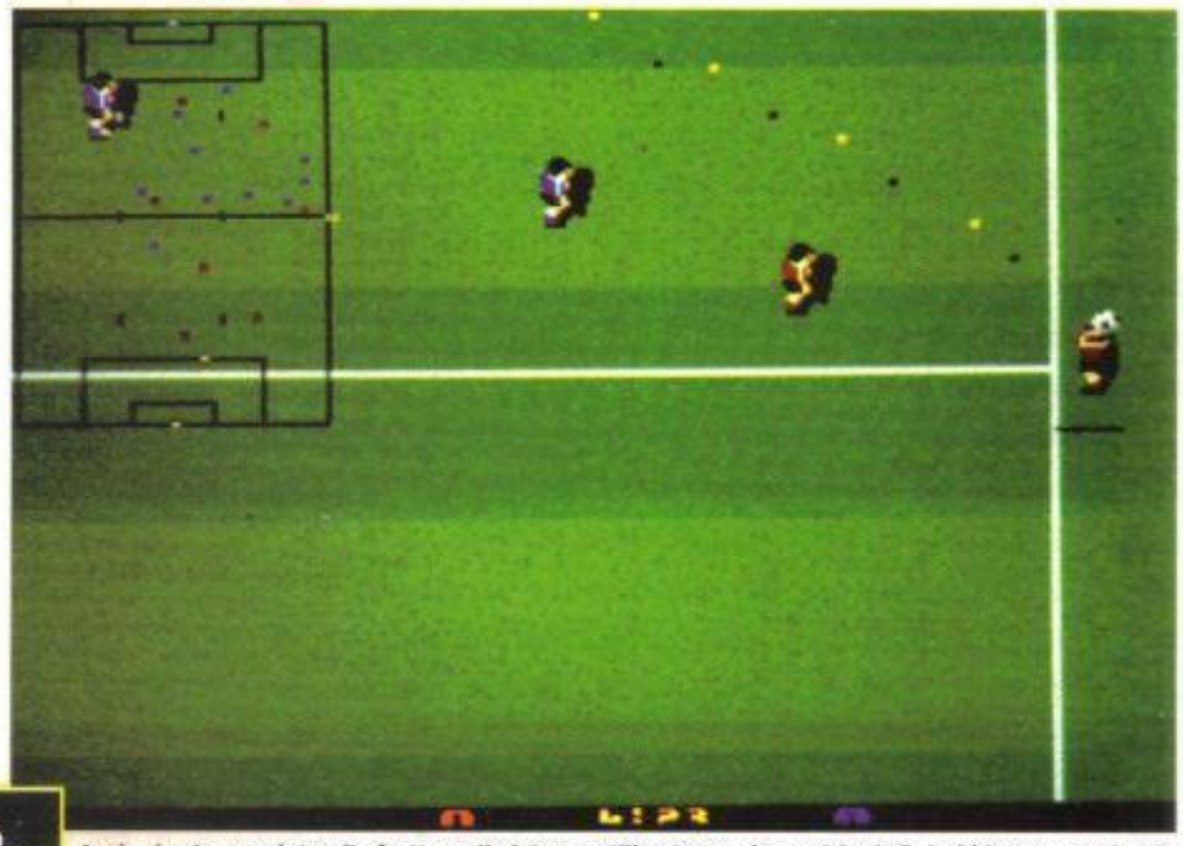
DD- Sì, ci ho pensato, ma quando lavori ad una buona idea lasci perdere tutto il resto. Quando hai un'esperienza di quattro anni sulla programmazione di giochi da calcio, cerchi di usare tutte le tue conoscenze.

Ecco i protagonisti dell'intervista impegnati a giocare una partita al nuovo gioco. Derek è stato conquistato da Goal.

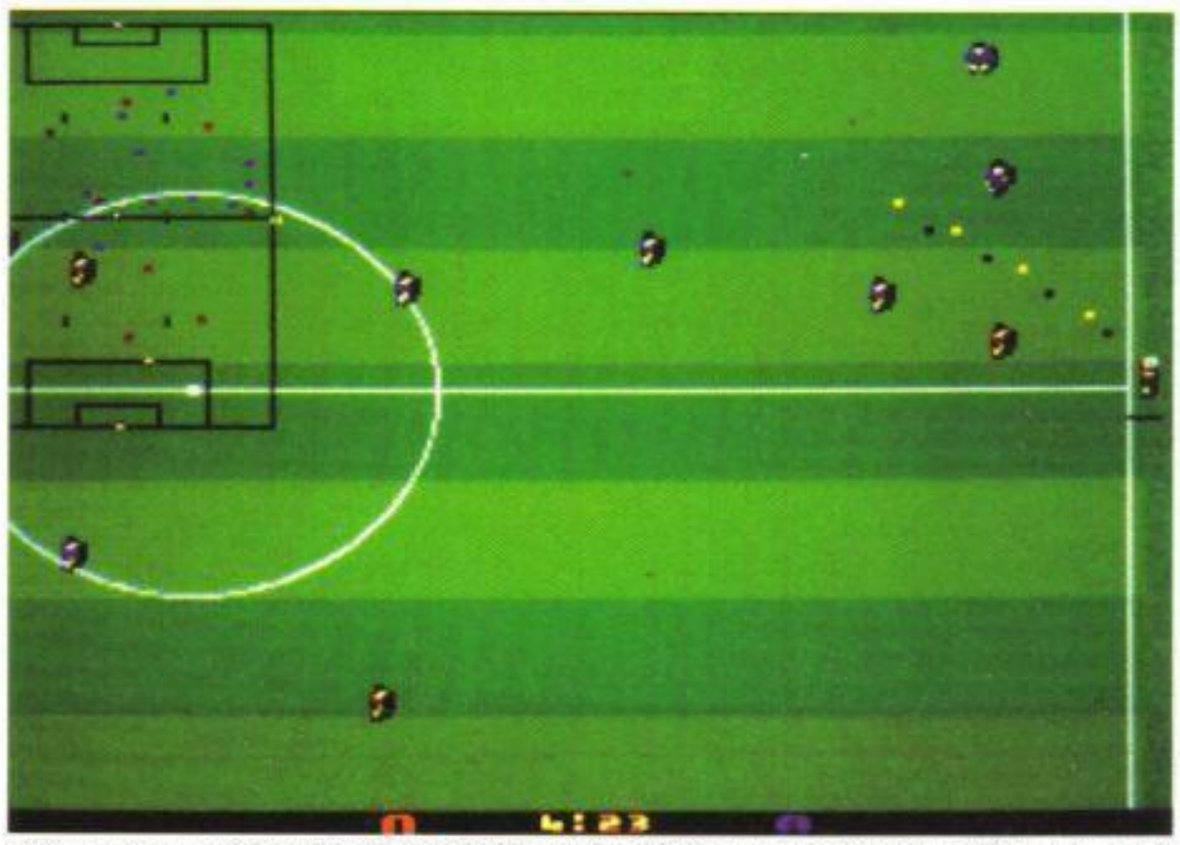
K- Sei un amante del calcio? Che squadra tieni?

DD- Sì, ovviamente mi piace moltissimo il calcio, ma non tifo per nessuna squadra in particolare.
Il mio punto di vista:
Sono andato a giocare Goal con un po' di scetticismo: non credevo che tante migliorie fossero possibili su un gioco già di per sé vicino alla perfezione. Dopo qualche partita posso sinceramente dire che questo titolo è una spanna sopra qualsiasi altro concorrente. Ora non ci rimane che aspettare l'uscita del gioco che dovrebbe avvenire in aprile per Amiga, in maggio per ST e alla fine dell'anno per PC. Speriamo soltanto che la traduzione italiana mantenga, anche in questo prodotto di Dino Dini, il mitico ed inaffondabile "Cartellino Gaillo"!

Dino Dini Still Knows!



Anche le rimesse laterali sfruttano il sistema utilizzato per le punizioni. Qui abbiamo una visuale ravvicinata.



Ed ecco la stessa azione ripresa da più lontano, se pensate che tutto avviene senza rallentamenti... Dino Dini lo sa!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

giochi da tavo
con miniatu
catalog
comple
gratui
8 pagi

WARHAMMER 79900

Specialisti in giochi... e CONSOLE

D&D
2nd ed.
26500

giochi di ruolo
catalogo
completo gratuito
8 pagine

PERGIOCO

catalogo
videogames
completo
gratuito
12 pagine

tutti i videogames Amiga PC
RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden		....	119,90$
AVVENTURA:NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA		89,9	99,90$
AVVENTURA:IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA	109,9	109,90$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL		....	89,90$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA	....	69,90$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE		....	79,90$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA	....	109,90$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR		....	119,90$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI	....	69,90$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borf's Revenge		....	89,90$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA	89,9	99,90$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED		....	59,90$*
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI	....	99,90$*
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI	69,9	79,90$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA	59,9	69,90$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	99,9	109,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO	WILLY BEAMISH		....	99,90$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA	79,9	89,90$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST		89,9	....
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA	99,9	99,90$*
FANTASY	KING'S QUEST VI		....	119,90$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA	89,9	89,90$
FANTASY MAGIE,INCANTESIMI	LOOM		69,9	69,90$
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI	59,9	....
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA	69,9	79,90$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III		....	99,90$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV		....	119,90$
FANTASY	MOONSTONE	SI	....	69,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I		....	99,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III		....	99,90$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON		79,9	69,90$*
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI	....	79,90$
FANTASY	THE SUMMONING		....	89,90$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI	....	89,90$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI	....	89,90$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE		....	49,90$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR		....	79,90$
FANTASY	WEEN	ITA	79,9	89,90$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	45,9	72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.		....	79,90$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA		49,9	....
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED		....	99,90$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA	79,9	89,90$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA	....	79,90$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA	....	109,90$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA	69,9	....
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI	....	109,90$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA		....	99,90$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI	....	79,90$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN		89,9	....
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty		....	99,90+
SEXY HUMOUR	LARRY V		89,9	89,90$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA	59,9	59,90*
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI	69,9	79,90$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA	....	89,90$

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

da sempre solo giochi originali

tutti i videogames Amiga PC
SPORT

atletica : GIAVELLOTTO,SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	7
auto : GARA VISTA DALL'ALTO	F1 G.P. CIRCUIT	ITA	39,9	..
auto : CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9	..
auto : SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY		....	2
auto : LOTUS ESPRIT,ELAN,M200	LOTUS III	SI	59,9	..
auto : CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	7
auto : GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9	..
auto : FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9	..
auto : CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9	..
auto : PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	....	5
auto : FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	....	7
auto : GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	....	2
auto : RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	6
auto : GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS		25,9	..
baseball : TATTICO E ARCADE	HARDBALL III		....	7
basket : CAMPIONATO,PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	....	6
basket : ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA		....	7
basket : SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	....	5
biliardo : 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9	..
biliardo : SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	....	..
boxe : INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	7
boxe : ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9	..
boxe : INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING		....	2
boxe : KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	..
boxe : CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING		....	6
calcio : VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9	..
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	5
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	39,9	..
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	....	7
calcio : TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9	..
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	..
calcio : GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	....	3
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9	..
calcio : CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90		....	2
calcio : ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9	..
calcio : ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE		24,9	..
calcio : MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED		29,9	2
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	....	2
calcio : CAMPIONATO SERIE A	RETEE!	ITA	39,9	..
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	59,9	..
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9	..
calcio : SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER		59,9	..
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	7
estivi : PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	....	2
estivi : FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	....	7
football : MANAGEMENT E ARCADE	NFL		....	6
football : SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9	..
futuristico : IL FREESBEE DEL 3000	DISC		....	5
golf : 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S		....	11
golf : ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART		20,9	..
golf : JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.		....	8
golf : PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO		....	..
golf : ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	....	5
golf : TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	....	6
hockey ghiaccio	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49	..
moto : CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49	..
moto : CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9	..
moto : CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9	..
neve : SLALOM,FONDO,BOB,SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	....	7
neve : 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	....	4
olimpiadi : BARCELLONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	6
olimpiadi : 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	2
squash : FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9	..
squash : COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9	..
tennis : I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	7
tennis : SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS		69,9	7
tennis : INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9	..
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR		24,9	2
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	....	5
tennis : SIMUL.-ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	....	5
tennis : CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	....	7
tiro bersaglio:POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29	..
vari : BODYBOARD,SNOWBOARD,SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9	..
vari : MARATONA,TIRO SEGNO,TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	....	6
vari : 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	59,9	..
volo : PARAPENDIO	PARAGLINDING SIMULATION		49	5
wrestling : CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49	..
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	4
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9	..

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA® S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
P.zza S. Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo
Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza

COMPUTER COMMODORE • LINEA AMIGA • Amiga 500 - 450.000 • Amiga 600 - 530.000 • Amiga 600 HD 40 MB - 880.000 •Amiga 1200 - 780.000 • Amiga 1200 HD 80 MB - 1.390.000 • Amiga 2000 - 960.000 • Amiga 2000 HD 120 MB - 1.690.000 • Amiga 3000 HD 50 MB - 2.850.000 • Amiga 3000 HD 100 MB - 3.090.000 • Amiga 3000 Tower HD 100 MB - 3.850.000 • Amiga 3000 Tower HD 200 MB - 4.750.000 • Per ogni 4 MB aggiuntivi - 270.000 • Amiga 4000 HD 120 MB - 3.990.000 • Amiga 4000 HD 210 MB - 4.390.000 • Per ogni 4 MB aggiuntivi - 350.000 • LINEA CDTV • CDTV + Enciclopedia Groelier - 875.000 • CDTV + Karaoke - 1.049.000 • CDTV Computer System + Enciclopedia Groelier - 1.099.000 • Trackball ad infrarossi - 155.000 • Mouse ad infrarossi - 199.000 • Tastiera - 99.000 • Genlock PAL - 279.000 • Scheda Scart - 69.000 • Caddy x2 - 35.000 • Personal Ram Card 64 KB - 169.000 • Personal Ram Card 256 KB - 495.000 • LINEA PC • PC 386-SX 25 MHz, HD 40MB - 1.350.000 • PC 386-SX 25 MHz, HD 80MB - 1.490.000 • PC 386-33C 3, HD 120 MB - 2.250.000 • PC 386-33C 3, HD 210 MB - 2.690.000 • PC 486-33C 3, HD 120 MB - 2.690.000 • PC 486-33C 3, HD 210 MB - 3.150.000 • PC 486-50C 3, HD 120 MB - 3.650.000 • PC 486-50C 3, HD 210 MB - 3.990.000 • Notebook 386-SX, HD 60 MB - 1.990.000 • **COMPUTER ATARI** • Atari PC Folio - 449.000 • Memory Card 32K - 119.000 • Memory Card 64K - 179.000 • Memory Card 128K - 290.000 • Interfaccia parallela Centronics con cavo trasferimento dati PC - 99.000 • Interfaccia seriale standard RS-232 - 99.000 • Drive Memory Card per PC - 225.000 • Power Basic - 119.000 • **VIDEOGAMES CONSOLE** • Nintendo Gameboy + gioco Tetris - 169.000 • Atari Lynx II' + Batman II' - 229.000 • Atari Lynx II' + Soccer - 259.000 • Sega GameGear + Batman II' - 279.000 • Sega MegaDrive Scart-RGB + Sonic - 279.000 • Sega MegaDrive Scart-RGB + Speedball II' - 349.000 • Sega MegaDrive Scart-RGB + Super Monaco GP II' - 349.000 • Sega MegaCD PAL + 3 giochi - 699.000 • Nintendo SuperNES - 309.000 • Nintendo SuperNES + SuperMario IV' - 449.000 • Nintendo SuperNES GamePack #1 - 489.000 • Nintendo SuperNES GamePack #2 - 589.000 • Nintendo SuperNES GamePack #3 - 729.000 • PC Engine CoreGrafx II' + cavo Scart-RGB - 249.000 • PC Engine SuperGrafx + cavo Scart-RGB - 289.000 • PC Engine GT - 549.000 • SNK Neo Geo + cavo Scart-RGB - 599.000 • **COMPUTER IBM** • PS/1 286, 10 MHz, HD 40 MB, 1 MB esp. 2,5, monitor VGA - 1.480.000 • PS/1 386-SX, 20 MHz, HD 40 MB, 2 MB esp. 6, monitor VGA - 1.980.000 • PS/1 386-SX, 25 MHz, HD 85 MB, 2 MB esp. 16, monitor VGA - 2.490.000 • PS/1 386-SX, 25 MHz, HD 170 MB, 4 MB esp. 16, monitor VGA - 3.050.000 • PS/1 486-SX, 20 MHz, HD 170 MB, 4 MB esp. 32, monitor S-VGA - 3.450.000 • PS/1 486-DX, 33 MHz, HD 170 MB, 4 MB esp. 32, monitor S-VGA - 3.990.000 • CONFIGURAZIONI SU MISURA (prezzo aggiuntivo al modello base) • con secondo disk drive 5'1/4 da 1.2 MB - 125.000 • differenza per mouse Agiler alta risoluzione 400 dpi 3 tasti - 70.000 • Notebook N-51-SLC HD 80 MB - 3.190.000 • Laptop CL-57 HD 80 MB - 6.990.000 • **COMPUTER PHILIPS** • Philips PCD-304 - 1.650.000 • Philips PCD-315 386 SX - 2.290.000 • **PERSONAL COMPUTER EUROSYS** • Tutti i Personal Computer EuroSys sono configurabili su misura secondo le vostre preferenze. Scegliete il tipo di monitor, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, standard AT-bus), la quantità di memoria, e così via. • MODELLI BASE • I modelli base EuroSys sono composti dalla CPU di vostra scelta e dalle seguenti parti: cabinet desktop baby-size, alimentatore switching 200 W, 1 MB Ram espandibile a 4/8/16/32 MB, ShadowRam per velocizzare Bios e grafica, hard disk 40 MB IDE AT-bus, 1 disk drive 3'1/2 da 1.44 MB, controller IDE AT-bus per 2 FD + 2 HD, scheda video VGA 256 KB 800x600, mouse seriale 3 tasti, tastiera Italiana 102 tasti oppure USA 101 tasti, MS-DOS 5.0 italiano installato, garanzia 12 mesi, scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia joystick, monitor SuperVGA 14" monocromatico • 286 EuroSys 20 MHz - 1.150.000 • 386-SX EuroSys 25 MHz - 1.290.000 • 386-DX EuroSys 33 MHz cache 128K, cache espandibile a 256K - 1.550.000 • 486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K, cache espandibile a 256K - 2.250.000 • 486-DX EuroSys 50 MHz cache 256K - 2.890.000 • 486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K - 3.490.000 • CONFIGURAZIONI SU MISURA (prezzo aggiuntivo al modello base) • con secondo disk drive 5'1/4 da 1.2 MB - 125.000 • differenza per mouse Agiler alta risoluzione 400 dpi 3 tasti - 70.000 • differenza per SuperVGA Winmax Accelerator - 140.000 • differenza per SuperVGA 16 milioni di colori - 250.000 • differenza per TIGA 34010 chip Texas 34010 60 MHz - 780.000 • differenza per monitor colori 14" VGA 1024x768 - 250.000 • differenza per monitor colori 14" 1024x768 Brilliance - 320.000 • differenza per monitor colori 14" 1024x768 Low Radiation - 560.000 • differenza per monitor colori 17" colori 1280x1024 Low Radiation - 1.350.000 • differenza per monitor colori 20" colori 1280x1024 Low Radiation - 1.800.000 • differenza per hard disk 85 MB Western Digital 15 ms. - 170.000 • differenza per hard disk 125 MB Western Digital 15 ms. - 320.000 • differenza per hard disk 210 MB Western Digital 15 ms. - 630.000 • differenza per hard disk 330 MB Fujitsu 15 ms. - 1.400.000 • con controller IDE cache 2 MB Ram (0,5 ms.) bus EISA - 960.000 • con controller IDE cache 4 MB Ram (0,4 ms.) bus EISA - 1.610.000 • con controller SCSI cache 2 MB Ram (0,4 ms.) bus EISA - 1.300.000 • con controller SCSI cache 4 MB Ram (0,4 ms.) bus EISA - 1.610.000 • con controller SCSI cache 4 MB Ram (0,4 ms.) bus EISA - 960.000 • con tape streamer 50/150/250 MB - 1.980.000 • differenza per cabinet minitower 4 posizioni - 30.000 • differenza per cabinet tower 5 posizioni - 130.000 • differenza per 2 MB Ram (solo per 286 e 386-SX) - 75.000 • differenza per 4 MB Ram (tutti) - 190.000 • differenza per 8 MB Ram (solo per 386 e 486) - 480.000 • differenza per 16 MB Ram (solo per 386 e 486) - 1.275.000 • con Microsoft Windows 3.1 in italiano - 145.000 • con scheda rete Ethernet 10 Mbits - 160.000 • Novell Lite + DR-DOS 6.0 - 130.000 • Novell NetWare 3.11, 5 utenti - 1.040.000 • Novell NetWare 3.11, 10 utenti - 2.380.000 • Stacker - 190.000 • Stacker Hardware - 550.000 • **COMPUTER PORTATILI** • Laptop Bondwell B310-V con HD 40 MB - 1.790.000 • Laptop Bondwell B310-V con HD 80 MB - 1.990.000 • Notebook Master 386-SX HD 60 MB - 2.490.000 • Notebook Master 386-SX HD 85 MB - 2.590.000 • Notebook Master 486-SX 25 MHz cache 64K HD 120 MB - 3.550.000 • Notebook Master 486-SX 25 MHz cache 64K HD 200 MB - 3.950.000 • Notebook Master 486-DX 33 MHz cache 128K HD 120 MB - 4.090.000 • Notebook Master 486-DX 33 MHz cache 128K HD 200 MB - 4.490.000 • Notebook Master Color 486SX 25 MHz cache 64K HD 85 MB - 4.950.000 • Notebook Master Color 486-DX 33 MHz cache 128K HD 85 MB - 5.490.000 • Notebook Master Color 486-DX 33 MHz cache 128K HD 120 MB - 6.150.000 • **MONITOR ED ACCESSORI** • Philips AV-7202 - 199.000 • Tuner Savage - 255.000 • 1084-S - 430.000 • Philips CM 8833-II' - 420.000 • Commodore 1950 - 650.000 • Commodore 1960 - 795.000 • Philips BM 7502, 7522, 7542 - 199.000 • Philips BM 7749 - 250.000 • Philips BM 2797 Low Emission - 430.000 • Philips CM 3209 Brilliance - 550.000 • Philips CM 2789 Brilliance Low Emission - 830.000 • Crystal 14" Dual - 190.000 • Crystal 14" VGA MultiScan 1024x768 - 220.000 • Crystal 14" Color VGA 1024x768 - 495.000 • Crystal 14" Color VGA MultiScan 1024x768 Low Radiation - 720.000 • Sampo 17" Color Low Radiation - 1.550.000 • Sampo 20" Color Low Radiation - 2.050.000 • Nec MultiSync 3FG, 15" colori, 1024x768(ni), 31-38 Khz - 1.360.000 • Nec MultiSync 4FG, 15" colori, 1024x768(ni), 27-57 KHz - 1.880.000 • Nec MultiSync 5FG, 17" colori, 1280x1024, 27-79 KHz - 3.170.000 • Nec MultiSync 6FG, 21" colori, 1280x1024, 27-79 KHz - 5.390.000 • **DISCHI 3"1/2 CONFEZIONE 10 PEZZI** • DD 3M - 21.000 • DD Basf - 24.000 • DD Disk - 16.000 • DD Kao - 17.000 • DD Konica - 23.000 • DD Memorex - 22.000 • DD Mitsubishi - 19.000 • DD Nashua - 19.000 • DD Sony - 17.000 • DD Sony colorati con portadischi - 24.000 • DD Verbatim - 19.000 • DD Xidex - 18.000 • HD 3M - 32.000 • HD Disk - 28.000 • HD Kao - 28.000 • HD Konica - 37.000 • HD Maxell - 43.000 • HD Memorex - 42.000 • HD Nashua - 34.000 • HD Sony - 29.000 • HD Verbatim - 29.000 • HD Xidex - 29.000 • ED Verbatim 4M - 139.000 • **DISCHI 3"1/2 BULK** • DD 10 pezzi - 1.000 • DD 20 pezzi - 1.000 • DD 50 pezzi - 950 • DD 100 pezzi - 900 • DD 200 pezzi - 850 • HD 10 pezzi - 1.500 • HD 20 pezzi - 1.450 • HD 50 pezzi - 1.350 • HD 100 pezzi - 1.300 • HD 200 pezzi - 1.250 • **DISCHI 5"1/4 CONFEZIONE 10 PEZZI** • DD 3M - 21.000 • DD Basf - 17.000 • DD Disk - 10.000 • DD Dysan - 22.000 • DD Kao - 14.000 • DD Konica - 15.000 • DD Memorex - 15.000 • DD Mitsubishi - 14.000 • DD Nashua - 11.000 • DD Sony - 13.000 • DD Verbatim - 17.000 • HD 3M - 35.000 • HD Basf - 21.000 • HD Disk - 16.000 • HD Jet - 17.000 • HD Kao - 22.000 • HD Konica - 23.000 • HD Memorex - 22.000 • HD Nashua - 19.000 • HD Sony - 19.000 • HD Verbatim - 19.000 • HD Verbatim Datalife - 22.000 • **DISCHI 5"1/4 BULK** • DD 10 pezzi - 600 • DD 20 pezzi - 500 • DD 50 pezzi - 480 • DD 100 pezzi - 460 • DD 200 pezzi - 450 • HD 10 pezzi - 1.000 • HD 20 pezzi - 940 • HD 50 pezzi - 880 • HD 100 pezzi - 850 • HD 200 pezzi - 829 • **DISCHI 3"1/2** - 8.500 • **ACCESSORI VARI** • Cassetto per tastiera 101 tasti - 130.000 • Cassetto per tastiera multiscrivania - 99.000 • Contenitore colorato floppy 10 pz. 3"1/2 - 5.000 • Contenitore colorato floppy 10 pz. 5"1/4 - 5.000 • Contenitore SV-510 3"1/2 80 pz. - 9.000 • Contenitore floppy 0 pz. 3"1/2 - 3.000 • Contenitore floppy 10 pz. 5"1/4 - 4.000 • Contenitore floppy 140 pz. 5"1/4 - 32.000 • Contenitore floppy 40 pz. 3"1/2 - 15.000 • Contenitore floppy 50 pz. 5"1/4 - 19.000 • Contenitore floppy 100 pz. 3"1/2 - 15.000 • Contenitore floppy 100 pz. 5"1/4 - 25.000 • Contenitore Posso 3"1/2 75 pz. - 25.000 • Contenitore Posso 5"1/4 200 pz. - 48.000 • Copricomputer AT (computer+monitor+tastiera) - 29.000 • Copricomputer AT (computer+monitor+tastiera) - 25.000 • Copritastiera A500 - 19.000 • Copritastiera A600 - 19.000 • Copritastiera A1200 - 25.000 • Copritastiera C128 - 16.000 • Copritastiera C64/C128 - 10.000 • Copritastiera C64-C - 10.000 • Bombola aria compressa - 12.000 • Bombola spray detergente - 15.000 • Bombola spray antistatico - 15.000 • Copristampante 80 colonne - 29.000 • Copristampante 132 colonne - 29.000 • Schermo antiriflesso per monitor 14" - 55.000 • Schermo antiriflesso per monitor 14" con messa a terra - 99.000 • Schermo antiriflesso Salus-1 in vetro per monitor 14" con messa a terra - 149.000 • Kit pulizia drive 3" 1/2 - 10.000 • Kit pulizia drive 5" 1/4 - 10.000 • Leggio Funny - 45.000 • Mobile per computer con piano scorrevole, colore frassino/noce/nero/bianco - 139.000 • Mobile per computer con piano scorrevole, colore bianco con bordo nero - 190.000 • Mousepad - 15.000 • Supporto CPU stile tower - 29.000 • Supporto monitor 14" - 39.000 • Supporto per stampante 132 col. - 35.000 • Supporto per stampante 80 col. - 25.000 • Maxi Disk Converter 3"1/2 - 55.000 • Data Switch a 2 posizioni - 25.000 • Data Switch a 4 posizioni - 50.000 • MiniRack 'Logica' - 120.000 • **JOYSTICK** • Cloche VG-5800 - 69.000 • Command Control Super 3-Way - 59.000 • Cruiser - 35.000 • Espostick - 45.000 • Fighter MegaDrive - 55.000 • Navigator anatomico - 39.000 • Prof. Competition - 35.000 • QuickShot QS-101 - 9.000 • QuickShot QS-102 - 15.000 • QuickShot QS-111A - 20.000 • QuickShot QS-127 StarFighter - 69.000 • QuickShot QS-128 Maverick - 29.000 • QuickShot QS-129 FlightGrip - 15.000 • QuickShot QS-130 Ptyton - 19.000 • QuickShot QS-131 Apache - 15.000 • QuickShot QS-149 Intruder - 55.000 • QuickShot QS-155 Aviator - 69.000 • Slik Stik - 15.000 • SpectraVideo FlightStick - 119.000 • SpectraVideo SV-119 QuickJoy I' - 9.000 • SpectraVideo SV-121 QuickJoy I' Turbo - 15.000 • SpectraVideo SV-123 SuperCharger - 19.000 • SpectraVideo SV-124 QuickJoy Turbo - 19.000 • SpectraVideo SV-127 TopStar - 49.000 • SpectraVideo SV-128 MegaBoard - 55.000 • SpectraVideo SV-129 FootPedal - 59.000 • SpectraVideo SV-133 MegaStar - 49.000 • SpectraVideo SV-135 MegaStar Junior - 45.000 • SpeedKing autofire - 35.000 • SpectraVideo SV-131 SuperStar - 55.000 • Tac 2 - 25.000 • The Arcade - 45.000 • The Boss - 35.000 • Icontroller - 29.000 • QuickShot QS-123 Warrior, Mac - 29.000 • Pro-1, MegaDrive - 49.000 • Pro-2 Joypad, MegaDrive - 39.000 • QuickShot QS-130 Phyton, MegaDrive - 25.000 • QuickShot QS-150 Intruder, MegaDrive - 59.000 • QuickShot QS-156 Aviator, MegaDrive - 59.000 • SpectraVideo SV-434 Joypad, MegaDrive - 49.000 • Tac 50, MegaDrive - 89.000 • XE-2 SG, MegaDrive - 89.000 • Analog Edge, PC - 49.000 • Analog Extra, PC - 79.000 • Mach I', PC - 49.000 • Mach I' Plus, PC - 59.000 • Mach II', PC - 69.000 • Mach III', PC - 85.000 • QuickShot QS-123 Warrior, PC - 25.000 • QuickShot QS-146 Intruder, PC - 59.000 • QuickShot QS-151 Aviator, PC - 65.000 • SpectraVideo SV-227 TopStar, PC - 49.000 • PC Pack, QuickShot QS-123 + mouse seriale + scheda game - 65.000 • Asci Joypad, SNES - 65.000 • JB-King, SNES - 135.000 • SpectraVideo SV-334 Joypad, SNES - 59.000 • **CAVI** • Adattatore seriale 9/25 per mouse - 15.000 • Alimentazione - 9.000 • Amiga-8833 II' - 25.000 • Amiga-Scart - 25.000 • Atari-Scart - 35.000 • MegaDrive-Scart - 25.000 • MegaDrive-8833 II' - 25.000 • SuperNES-Scart - 25.000 • Stampante Centronics per Amiga 1000 - 35.000 • Connettore joystick C16 - 9.000 • Connettore registratore C16 - 9.000 • Deviatore di antenna TV - 9.000 • Piattina per 2 floppy disk, cm. 50 - 15.000 • Piattina per 2 hard disk IDE AT-bus, cm. 50 - 15.000 • Piattina per 2 hard disk SCSI, cm. 50 - 35.000 • Piattina per 2 hard disk ST-506, cm. 50 - 25.000 • Prolunga joystick SuperNES - 19.000 • Prolunga joystick 9-9 pin, 2 mt. - 9.000 • Prolunga monitor RGB, 9-9 pin, 2 mt. - 15.000 • Prolunga monitor VGA, 15-15 pin, 2 mt. - 19.000 • Scart-Scart 21 poli - 30.000 • Seriale RS-232 F/F per collegare due computer - 25.000 • Seriale RS-232 M/F, per modem, 1,8 mt. - 25.000 • Seriale RS-232 M/M, 25 pin negativi, 1,8 mt. - 25.000 • Stampante Centronics 1,8 mt - 20.000 • Stampante Centronics a 'L' - 25.000 • Parallelo per LapLink - 45.000 • Multipresa - 39.000 • Deviatore Video Scart - 55.000 • Deviatore Video VGA - 99.000 • Scart-RGB - 28.000 • **CARTA PER STAMPANTI** • modulo continuo 24x11", 250 fogli - 9.000 • modulo continuo 24x11", 500 fogli - 14.000 • modulo continuo 24x11", 1000 fogli - 24.000 • modulo continuo 24x11", 2000 fogli - 37.000 • modulo continuo 24x12", 2000 fogli, 70 g - 42.000 • modulo continuo 24x12", 500 fogli - 15.000 • modulo continuo 24x12", 2000 fogli - 38.000 • modulo continuo 24x12", 2000 fogli, 70 g - 45.000 • modulo continuo A4, 2000 fogli - 65.000 • modulo continuo 24x11", 2000 fogli, 70 g per stampanti laser/fotocopiatrici - 6.500 • rotolo carta fax 30 m. x 210 mm. - 5.000 • **STAMPANTI** • Mannesmann MT-81 - 339.000 • Star LC-20 - 365.000 • Star LC-24/20 - 650.000 • Star LC-100 color - 450.000 • Star LC-15 136 colonne - 770.000 • Star LC-24/100 24 aghi - 595.000 • Star LC-24/200 24 aghi - 695.000 • Star LC-24/15 136 colonne - 995.000 • Star SJ-48 inkjet - 310.000 • Star LC-200 color - 595.000 • Star LC-24/200 - 820.000 • Star LC-24/200 color - 880.000 • MPS 1230 - 315.000 • MPS 1270 - 275.000 • MPS 1550 color - 415.000 • IBM Lexmark 2205 - 590.000 • Citizen 223 - 570.000 • Philips NMS 1431 Plus - 420.000 • Philips NMS 1453 - 630.000 • Philips NMS 1467 Plus 136 colonne - 940.000 • Nec P20 - 750.000 • Nec P30 136 colonne - 980.000 • Nec P60 - 1.130.000 • Nec P70 136 colonne - 1.420.000 • kit colore P60/P70 - 160.000 • interfaccia seriale RS-232 P20/P30/P60/P70 - 160.000 • alimentatore automatico fogli singoli P20 - 160.000 • alimentatore automatico fogli singoli P30 - 224.000 • alimentatore automatico fogli singoli P60 - 283.000 • alimentatore automatico fogli singoli P70 - 337.000 • Font Card P60 - 129.000 • Canon BJ-10/EX - 660.000 • cartuccia nera per Canon BJ-10/EX - 49.000 • Canon BJ-20 - 795.000 • HP DeskJet 500 - 875.000 • HP DeskJet 500 Color - 1.150.000 • HP DeskJet 550 Color - 1.450.000 • Canon BJC-800 - 4.380.000 • MicroLaser Plus, 9 pag/min, 0,5 MB Ram - 1.750.000 • MicroLaser Plus PostScript, 9 pag/min, 1,5 MB Ram - 2.590.000 • MicroLaser XL PostScript, 16 pag/min, 1,5 MB Ram - 5.090.000 • espansione di memoria 1 MB Ram - 250.000 • espansione PostScript 17 fonts + 1 MB Ram - 920.000 • espansione PostScript 35 fonts + 1 MB Ram - 1.430.000 • upgrade Turbo PostScript 35 fonts con CPU Weitek e 2 MB Ram - 2.460.000 • interfaccia seriale RS-232 - 85.000 • interfaccia RS-232, RS-422 ed AppleTalk - 280.000 • cartuccia emulazione Epson/IBM-Proprinter/Diablo - 340.000 • bar-code - 390.000 • **STAMPANTI EPSON** • LX-400, 80 col., 180 cps, 9 aghi - 399.000 • LQ-100, 80 col., 180 cps, 24 aghi - 539.000 • LX-850, 80 col., 200 cps, 9 aghi - 640.000 • LX-1050, 136 col., 200 cps, 9 aghi - 910.000 • FX-850, 80 col., 260 cps, 9 aghi - 860.000 • FX-1050, 136 col., 260 cps, 9 aghi - 1.050.000 • LQ-450, 80 col., 220 cps, 24 aghi - 795.000 • LQ-570, 80 col., 250 cps, 24 aghi - 840.000 • LQ-1070, 136 col., 250 cps, 24 aghi - 1.190.000 • LQ-870, 80 col., 330 cps, 24 aghi - 1.250.000 • LQ-1170, 136 col., 330 cps, 24 aghi - 1.580.000 • LQ-1060 colori, 136 col., 300 cps, 24 aghi - 1.880.000 • LQ-2550 colori, 136 col., 600 cps, 24 aghi - 2.460.000 • EPJ-200 inkjet, 136 col., 1 pag/min, 64 ugelli - 2.250.000 • SQ-870 inkjet, 80 col., 550 cps, 48 ugelli - 1.410.000 • SQ-1170 inkjet, 136 col., 550 cps, 48 ugelli - 2.050.000 • EPL-4000, laser 300 dpi, 6 pag/min, 0.5 MB - 1.630.000 • EPL-4100, laser 300/600 dpi, 6 pag/min, 0.5 MB - 1.940.000 • EPL-4300, laser 300/600 dpi, 6 pag/min, 1 MB - 2.060.000 • EPL-7500, laser 300 dpi, 6 pag/min, PostScript 2 MB - 4.130.000 • EPL-8100, laser 300/600 dpi, 10 pag/min, 1 MB - 3.260.000 • trattore a spinta per LQ-100 - 89.000 • trattore a trazione per FX-850 - 119.000 • trattore a trazione per FX-1050 - 129.000 • alimentatore automatico fogli singoli LQ-400/800, LQ-400/500 - 165.000 • alimentatore automatico fogli singoli LX-850, LQ-450/550 - 195.000 • alimentatore automatico fogli singoli LQ-570/870 (50 fogli) - 135.000 • alimentatore automatico fogli singoli LQ-1070/1170 (50 fogli) - 175.000 • alimentatore automatico fogli singoli LQ-570/870 (150 fogli) - 275.000 • alimentatore automatico fogli singoli LQ-1070/1170 (150 fogli) - 365.000 • interfaccia seriale RS-232 LX/FX - 85.000 • interfaccia seriale RS-232 LQ/SQ - 85.000 • espansione Ram 0,5 MB per EPL-4000/4100 - 77.000 • espansione PostScript per EPL-4100/4300/7100/8100 - 789.000 • **NASTRI PER STAMPANTI** • Amstrad DMP-2000, Ritemann 15 - 9.000 • Amstrad DMP-3000, Ritemann 15 - 9.000 • Amstrad DMP-4000, Ritemann 15 - 9.000 • Amstrad PCW - 19.000 • Commodore MPS-1000 - 10.000 • Commodore MPS-1200/1250, Citizen 120-D/Swift 9/24 - 9.000 • Commodore MPS-1224 colori - 47.000 • Commodore MPS-1224 nero 4 piste - 44.000 • Commodore MPS-1230, Olivetti DM-105/109 - 11.000 • Commodore MPS-1500/1550 - 38.000 • Commodore MPS-1500/1550 colori - 46.000 • Commodore MPS-801, MPS-802, MPS-803, Star NL-10 - 9.000 • Commodore MPS-803 - 9.000 • Epson LQ-100 - 9.000 • Epson LQ-1050/1070/1170 - 18.000 • Epson LQ-2550/1070/870 - 24.000 • Epson LQ-2550/1070/870 colori - 63.000 • Epson LQ-400/500/800/850/570/870 - 8.000 • Epson LX/MX-80/400 - 9.000 • Epson FX-800/850 - 12.000 • Epson MX-100 - 12.000 • Fujitsu DL-1100/1200 colori - 19.000 • Fujitsu DL-900/1100/1200 - 11.000 • Fujitsu DX-2400/2450 - 14.000 • IBM 4201/4214/4224 - 44.000 • IBM 4202/4208 - 11.000 • Mannesmann MT-140/180/280 - 13.000 • Mannesmann MT-80/81 - 9.000 • Mannesmann MT-86/87 - 11.000 • Nec P2/P6 - 13.000 • Nec P2-200/300 - 11.000 • Nec P5/P7 colori - 27.000 • Nec P5/P7 Plus - 21.000 • Nec P7 - 12.000 • Oki 182/192/193 - 12.000 • Oki 20 - 21.000 • Oki 20 colore - 22.000 • Oki 390/391/380 - 9.000 • Panasonic DW-2180/2280 - 10.000 • Panasonic KXP-1080/1091 - 9.000 • Panasonic KXP-1081/1090 - 7.000 • Seikosha GP-100 - 12.000 • Seikosha SP-800 - 10.000 • Star LC-10, LC-20, NX-1000 - 9.000 • Star LC-200 - 13.000 • Star LC-24-10, 24-200 - 10.000 • Star LC-24-200 color - 42.000 • Star NL-10, NX-10, ND-15, NB-24-10 - 11.000 • **CARTUCCE INKJET / TONER** • Ink Canon BJ-10/20 - 49.000 • Ink Commodore MPS 1270, Kodak Diconix 30.000 • Ink Epson EPJ-200 - 12.000 • D-RAM 44256, 256Kb*4 - 10.000 • D-RAM 414400, 1Mb*4 - 48.000 • ZIP 44256, 256Kb*4 - 15.000 • ZIP 414400, 1Mb*4 - 42.000 • SIMM 3 chip, 256Kb*9, 30 contatti - 39.000 • SIMM 3 chip, 1Mb*9, 30 contatti - 99.000 • SIPP 3 chip, 256Kb*9, 30 contatti - 49.000 • SiPP 3 chip, 1Mb*9, 30 contatti - 109.000 • SIMM 414000*9, 4Mb*9, 30 contatti - 395.000 • SIMM 32 bit, 1Mb*36, 4 MB, 72 contatti - 395.000 • SIMM 32 bit, 2Mb*36, 8 MB, 72 contatti - 720.000 • S-RAM 8K*8 per cache memory - 6.000 • S-RAM 32K*8 per cache memory - 25.000 • Motherboard 286 20 MHz - 139.000 • Motherboard 386-SX 25 MHz - 240.000 • Motherboard 386-DX 33 MHz 64K cache - 430.000 • Motherboard 486-SX 25 MHz 64K cache - 490.000 • Motherboard 486-DX 33 MHz 128K cache - 1.250.000 • Motherboard 486-DX 50 MHz 256K cache - 1.650.000 • Motherboard 486-DX2 33/66 MHz 256K cache - 990.000 • Cabinet desktop, 3+1 slot per drive, alimentatore 200 W - 140.000 • Cabinet desktop deluxe, 3+1 slot per drive, alimentatore 200 W - 190.000 • Cabinet minitower, 4 slot per drive, alimentatore 200 W - 200.000 • Cabinet tower, 5 slot per drive, alimentatore 200 W - 330.000 • Floppy disk drive esterno 3"1/2 1.44 MB per AT - 209.000 • Floppy disk drive esterno 3"1/2 720 KB - 209.000 • Floppy disk drive esterno 5"1/4 1.2 MB per AT - 250.000 • Floppy disk drive esterno 5"1/4 360 KB - 250.000 • Floppy disk drive 3"1/2 da 1.44 MB - 99.000 • Floppy disk drive 3"1/2 da 720 KB - 99.000 • Floppy disk drive 5"1/4 da 1.2 MB - 125.000 • Floppy disk drive 5"1/4 da 360 KB - 65.000 • Frame 5"1/4 per disk drive 3"1/2, completo di cavi - 14.000 • Coprocessore Intel 80287 XL, clock da 6 a 20 MHz - 145.000 • Coprocessore Intel 80387-SX, clock da 16 a 25 MHz, anche per portatili - 145.000 • Coprocessore Intel 80387-DX, clock da 16 a 33 MHz - 159.000 • Coprocessore IIT 387-SX, clock 16 MHz - 119.000 • Coprocessore IIT 387-SX, clock 25 MHz - 129.000 • Coprocessore IIT 387-SX, clock 33 MHz - 169.000 • Coprocessore ULSI 387-DX, clock da 16 a 33 MHz - 159.000 • Coprocessore ULSI 387-DX, clock 40 MHz - 189.000 • hard disk IDE AT-Bus 40 MB IBM 24 ms. - 320.000 • hard disk IDE AT-Bus 85 MB Western Digital 15 ms. - 495.000 • hard disk IDE AT-Bus 125 MB Western Digital 15 ms. - 650.000 • hard disk IDE AT-Bus 210 MB Western Digital 15 ms. - 970.000 • hard disk IDE AT-Bus 330 MB Fujitsu 15 ms. - 1.210.000 • hard disk SCSI 210 MB IBM 15 ms. - 1.210.000 • hard disk SCSI 330 MB Fujitsu 15 ms. - 1.790.000 • hard disk SCSI 520 MB Fujitsu 15 ms. - 2.460.000 • hard disk SCSI 1 GB formattato IBM 11 ms. - 3.725.000 • frame 5'1/4 per hard disk 3'1/2 - 14.000 • RapidCad 33 MHz - 520.000 • RapidDrive 20/40 MHz - 760.000 • OverDrive 25/50 MHz - 970.000 • Intel 486-DX2 25/50 MHz - 970.000 • Intel 486-DX2 33/66 MHz - 1.320.000 • **SCHEDE PER PC** • Ad-Lib - 199.000 • CGA + Hercules + printer - 46.000 • Clock XT + batteria tampone - 29.000 • Controller hard disk SCSI per AT, con cavi - 180.000 • Controller IDE per floppy+hard disk AT - 23.000 • Controller IDE per floppy+hard disk AT, con 2 seriali + printer + 1 game - 49.000 • Controller ST-506 MFM hard disk XT/AT - 113.000 • Ethernet 10 Mbits - 180.000 • Game per 2 joystick a confatti - 48.000 • Game per 2 joystick analogici - 19.000 • Game per 2 joystick analogici, bus Microchannel - 99.000 • Multi I/O (doppia seriale RS-232, stampante, game) - 49.000 • Printer - 15.000 • Seriale RS-232 con 2 porte - 24.000 • Seriale RS-232 con 4 porte - 99.000 • ThunderBoard - 219.000 • ThunderBoard per Windows - 259.000 • Pro Audio Plus - 470.000 • Pro Audio 16 - 560.000 • Thunder & Lightning - 620.000 • Vidi Media Pro+ - 895.000 • VGA 256 KB - 49.000 • SuperVGA Windows Accelerator - 99.000 • SuperVGA TrueColor - 299.000 • TIGA - 854.000 • Controller hard disk IDE High Speed con 2 MB Ram - 390.000 • Controller hard disk IDE High Speed con 8 MB Ram - 960.000 • HardCard 20 MB - 495.000 • MIDI Card - 125.000 • SoundBlaster Pro Basic - 299.000 • SoundBlaster Pro Plus - 395.000 • SoundBlaster MIDI Connector Box - 119.000 • VideoBlaster - 650.000 • Fan Card - 59.000 • Drive Selector - 39.000 • SoundExterminator - 15.000 • **ACCESSORI PER PC** • SoundBlaster MultiMedia Kit (Personal Pro Windows 3.1 CD version) - 945.000 • CD Rom Chinon CDS-431 interno - 740.000 • CD Rom Chinon CDX-431 esterno - 910.000 • CD Rom Chinon CDX-431 esterno + telecomando - 910.000 • Pocket HD 120 MB - 290.000 • Pocket HD 210 MB - 390.000 • Cassetta nastro magnetico 150 MB - 45.000 • Cassetta nastro magnetico 50 MB - 39.000 • Kit HD 3'1/2 removibile per trasporto con borsa (standard IDE) - 109.000 • Trackball PC Agiler, seriale, 320 dpi, optomeccanico, 4 tasti, con mousepad, anche per PS/2 - 89.000 • Mouse Agiler, seriale, 420-2100 dpi, optomeccanico, 2 tasti - 55.000 • Mouse Beetle PC colorato, seriale, 320 dpi, optomeccanico, 3 tasti - 49.000 • Mouse Beetle PS/2 colorato, 320 dpi, optomeccanico - 49.000 • Mouse ottico Golden Image, seriale - 99.000 • Tastiera estesa 102 tasti USA o italiana per XT o AT - 55.000 • Bar-code reader a penna, interfaccia RS-232 - 139.000 • Gruppo di continuità 500 W sinusoidale - 540.000 • Gruppo di continuità 1200 W sinusoidale Short Break - 980.000 • Graphics Tablet 5x5 - 195.000 • Graphics Tablet 12x12" - 310.000 • Graphics Tablet 18x12" - 540.000 • GeniScan 256 Grays - 350.000 • GeniScan Color - 750.000 • ArtiScan 600 dpi - 2.390.000 • ArtiScan 800 dpi - 2.990.000 • ArtiScan 1200 dpi - 3.990.000 • Side Scan Kit - 1.050.000 • CGA-Scart - 79.000 • EGA-Scart - 149.000 • VGA-PAL - 260.000 • Edsun CEG Graphics Kit 65.000 colori - 79.000 • **PRODOTTI LOGITECH PER PC, COMPATIBILI, PS/2** • MouseMan Small, per mano destra, seriale e PS/2, risoluzione 400 dpi, 3 tasti - 120.000 • MouseMan Bus, per mano destra, risoluzione 400 dpi, 3 tasti - 120.000 • MouseMan Radio Cordless, 400 dpi, seriale e PS/2, senza fili - 190.000 • Mouse Pilot PS/2, risoluzione 400 dpi, 3 tasti - 70.000 • Kidz Mouse, per bambini, seriale, 2 tasti, con videogame educativo - 100.000 • TrackMan, per mano destra, seriale e PS/2, 3 tasti - 155.000 • TrackMan Portable, per PC portatili, seriale e PS/2, con borsetta - 190.000 • ScanMan 32 PC, handy scanner risoluzione 400 dpi, 32 toni di grigio - 190.000 • Scanman 32 WIN, come il precedente ma con software FotoTouch per Windows - 310.000 • Scanman 32 PC + CatchWord, con software OCR - 340.000 • Scanman 32 PC + Finesse, con software

http://www.oldgamesitalia.net/

Un gradito OSPITE

Il conto alla rovescia sta per terminare, *7th Guest*, il primo prodotto studiato appositamente per sfruttare la tecnologia CD, arriverà fra poco nei vostri lettori CD-ROM. Con l'avvicinarsi della conclusione del progetto, Derek dela Fuente ha pensato di scambiare quattro chiacchiere con David Luehmann il project manager della Trilobyte.

Cominciamo con un po' di storia. Per esempio quale è stato il primo gioco che avete realizzato? La Trilobyte nasce nel 1990 con il preciso intento di sviluppare una nuova frontiera del divertimento elettronico, legata all'allora nascente concetto di multimedialità, legato al CD ROM. Due furono i principali fautori di questa idea: Graeme Devine (presidente) e Rod Landeros (CEO Creation Director). Sia Graeme che Rob provenivano dalla Virgin Games (un tempo chiamata Mastertronic) dove il primo ricopriva l'incarico di responsabile dello sviluppo del prodotto, mentre il secondo ne era l'Art Director.

L'esperienza di Graeme sui giochi per computer risaliva a non molti anni prima, e precisamente a quando frequentava le High School in Inghilterra e iniziò a lavorare con la Atari per la conversione di *Pole Position* per l'ST. In seguito alla chiusura della divisione europea della Atari, Graeme passò a lavorare alla Virgin in Inghilterra, e poco dopo venne trasferito al neonato ufficio americano a Orange, California. Negli Stati Uniti Graeme supervisionò la produzione di diversi giochi per NES, Pc e altri formati.

Rob Landeros lavorò ad una serie di progetti per la Virgin games, e in più diede il suo contributo alla realizzazione di Lexicross della Interplay.

Prima che alla Virgin Landeros aveva lavorato come Art Director alla Cinemaware, esperienza che gli tornò utilissima quando cominciò a lavorare al progetto di film interattivo per la Amiga.

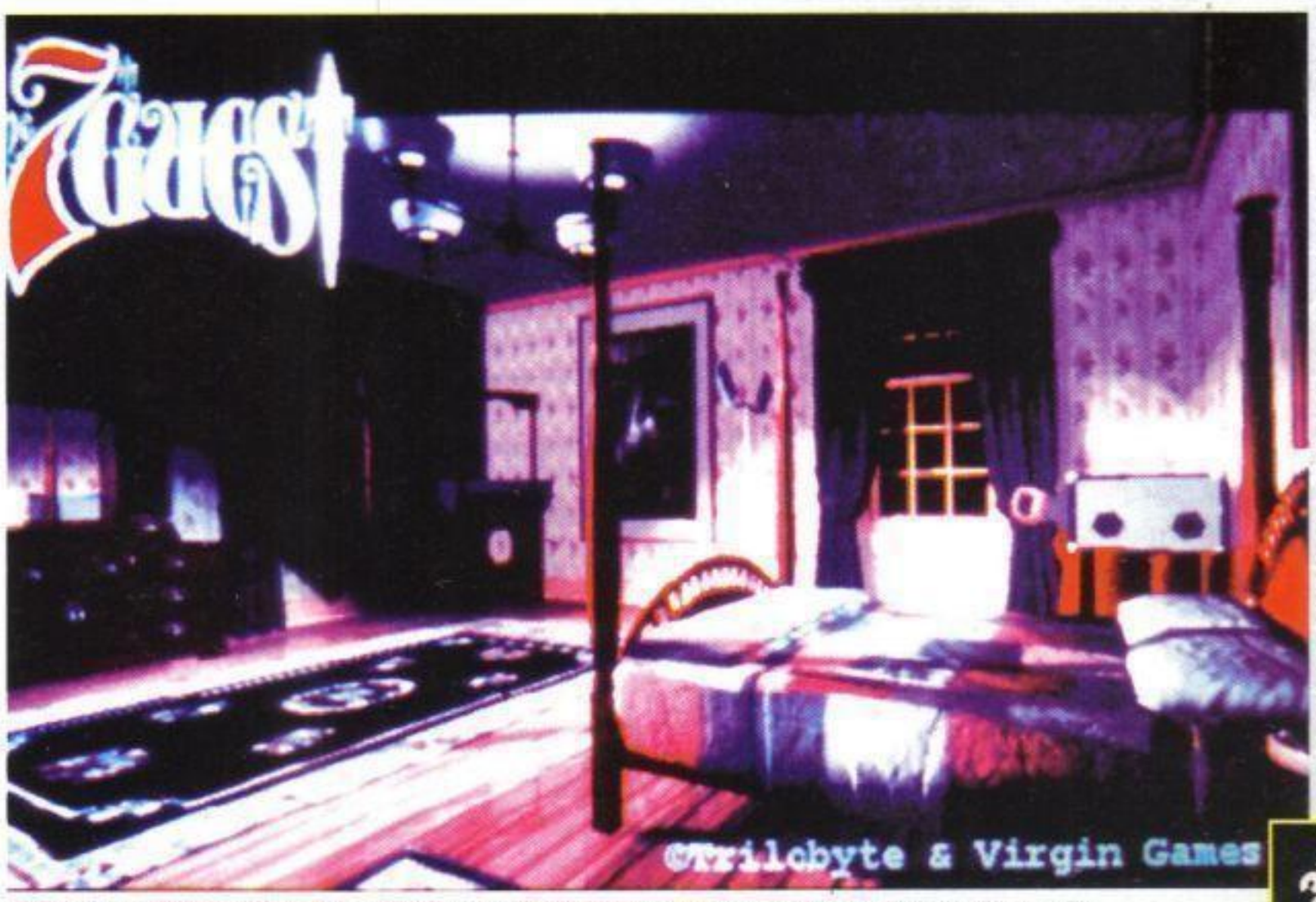
Un'idea molto simile a quella che sta portando avanti adesso con la Trilobyte.

Sei rimasto sorpreso dall'accoglienza che Guest *ha ricevuto sin dall'inizio alcuni mesi fa, quando ne circolava ancora una piccola Demo?*

Ne fummo assolutamente sconcertati. È stato circa un annetto fa, esattamente al CES di Las Vegas. Presentavamo un demo non molto avanzato di quello che per semplicità avevamo deciso di chiamare *Guest*. La risposta che ne abbiamo ricevuto è stata semplicemente incredibile. Il nostro intento originario era quello di ottenere una ventina di esclusive con giornali che fossero disponibili a presentare un'anteprima di quello che la Virgin e la Trilobyte stavano preparando. Beh, già dal primo giorno lo stand della Virgin fu letteralmente invaso da una massa di persone che avevano sentito parlare di "quel gioco per CD ROM". Tutte le più importanti case come la Accolade, la EA, la Origin, la Bathezda, la Nintendo, la Sega e altre ancora, venivano a visitarci, davano un'occhiata e facevano qualche domanda su questa nuova tecnologia. Addirittura si presentarono i presidenti di alcune case ad offrire, lì, nello stand Virgin, un posto di lavoro a Graeme... Inutile aggiungere che le venti esclusive andarono a ruba.

A chi venne l'idea del gioco? Avete forse preso ispirazione da qualche fonte particolare?

... Ci sono una serie di prodotti che hanno



Uno dei tanti, stupefacenti scenari digitalizzati (nella fattispecie una stanza da letto) che si incontrano in The 7th Guest.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 14

Anno II n. 2 GAME POWER FEBBRAIO 1993 Lire 5000

ULTIMA ORA!
LE PRIME NOVITÀ DEL '93 DA LAS VEGAS

MEGADRIVE ALLA RISCOSSA
ECCO & GLOBAL GLADIATO
DUE FANTASTI
PER LA C
ON'S AIR
PER SUPER NINTENDO

È in edicola il numero di febbraio!

16 PAGINE HELP
CHIP&DALE NES
BUCK ROGERS MD
I CODICI PER ACTION REPLAY

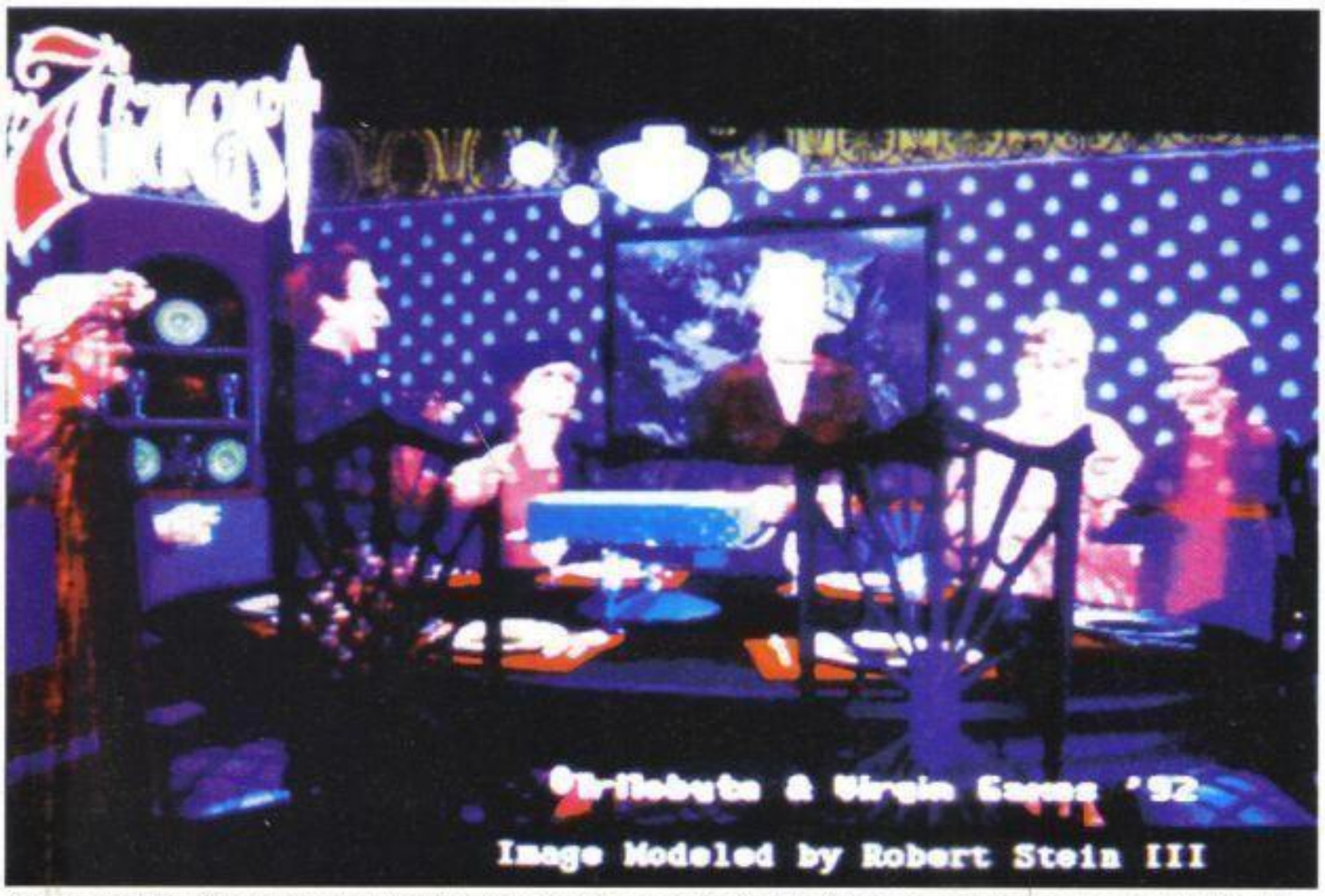
STAR WARS
LA SAGA INIZIA ANCHE SUL GAME BOY

RECENSIONI
SIMPSON • RISKY WOODS • ROAD RUSH 2 • DESERT STRIKE • SPINDIZZY WORLDS • GEORGE FOREMAN'S KO BOXING • SUPER TURRICAN • UNIVERSAL SOLDIER • POWER ATHLETE • MEGALOMANIA • RETURN OF DOUBLE DRAGON • JOHN MADDEN '93 • PSYCHO DREAMS • TOKI • SHINOBI 2 • INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE • CRASH DUMMIES • SNEAKY SNAKES

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Per la realizzazione di The 7th Guest è stato anche impiegato un intero cast di attori (veri) che sono stati "cineripresi" e quindi digitalizzati.

ispirato lo stile della storia. L'ispirazione principale l'ha fornita il primo episodio della serie Twin Peaks, di cui Graeme e Rob erano appassionati.

Direi che l'unica ulteriore ispirazione è prevenuta da alcune inquadrature trovate nella serie Tales from the Crypt della HBO.

I movimenti della telecamera in *"The 7th Guest"* si ispirarono almeno in parte ad alcune spettacolari scene di questa serie.

Ci può descrivere il gioco?
Innanzitutto *The 7th Guest* non è un gioco, ma una storia. La storia di un pazzo che viene sedotto dal male.

Sedotto a impadronirsi dell'anima di innocenti bambini, servendosi di fragili ma affascinanti giocattoli. L'azione si svolge molti anni dopo la morte del pazzo: 6 fantasmi scaturiti dal piano della sua mente malata sono costretti a ripetere le stesse azioni per l'eternità, fino a che non giungerà il *7° Ospite* a porre fine al regno del malvagio pazzoide.

Quando siete partiti con il progetto avevate già in testa l'intera storia, e la realizzazione finale se ne è discostata di molto ?
Una volta concepita l'idea originale l'abbiamo affidata ad uno scrittore professionista, Matthew Costello.

A Matthew non furono imposte restrizioni di sorta, l'unica indicazione che gli abbiamo dato è stata quella di far svolgere l'intera vicenda in una casa.

In due mesi avevamo pronta una scennegiatura completa di 90 pagine, che è stata il documento guida usato per l'intero progetto. Da quel momento furono apportate solamente poche ed ininfluenti modifiche.

Quando si lavora ad un gioco per CD ROM con così tanto spazio da sfruttare, si pensa a priori a come destinarlo (per esempio il 60% alla grafica, il 30% al sonoro...)? Alla fine qual è stato l'ingombro totale del sonoro, della grafica e del codice, e vi siete assicurati di aver utilizzato tutto lo spazio su disco?
Ottima domanda, dove ho lasciato la calcolatrice... Beh, l'unica considerazione sullo spazio che abbiamo fatto a priori è stata questa: 500 MegaByte di spazio, non ce la faremo mai a riempirli... Niente di più sbagliato... Come probabilmente saprete adesso stiamo lavorando ad una versione che starà su due CD lasciando liberi non più di 100 Mega. Giocandolo dall'inizio alla fine si incontreranno 30 minuti di audio digitalizzato, 30 di dialoghi digitalizzati e circa 40 minuti di movimenti della telecamera in 3D.

Lo spazio occupato su disco più o meno è così suddiviso: 1 mega dedicato al codice (scritto e riscritto per un anno e mezzo), 40 mega di dialoghi digitalizzati altamente compressi, 200 mega di immagini digitalizzate compresse e 600-700 mega di immagini 3D compresse. In totale 800-900 mega di dati che ci lasciano uno spazio libero veramente ridotto.

Quest'ultimo lo abbiamo impiegato per creare una sequenza animata che faccia da collegamento senza interruzione durante il gioco tra il disco 1 e il disco 2. Per darvi un'idea della mole effettiva dei dati del programma pensate che il gioco non compresso occupava qualcosa come 20 gigabytes...

Quanto vi ha impegnato in definitiva la realizzazione di The 7th Guest, *e quale è stato il passaggio più impegnativo?*
(...)Ciò che ci ha maggiormente impegnati è stato senza dubbio lo studio di una tecnologia di compressione che ci consentisse di mantenere un buon grado di animazione, sonoro... con un flusso massimo di 150k di dati al secondo. Mantenere una qualità audio e video notevole con questo "rate" è stata veramente un'impresa!

Siete riusciti a realizzare alcune stupefacenti sequenze in movimento 3D, è questa la parte del gioco di cui maggiormente vi compiacete?
No, non c'è un particolare di cui ci compiaciamo particolarmente.

Dopo la camera da letto e la sala da pranzo non poteva mancare anche una sontuosa toilette...

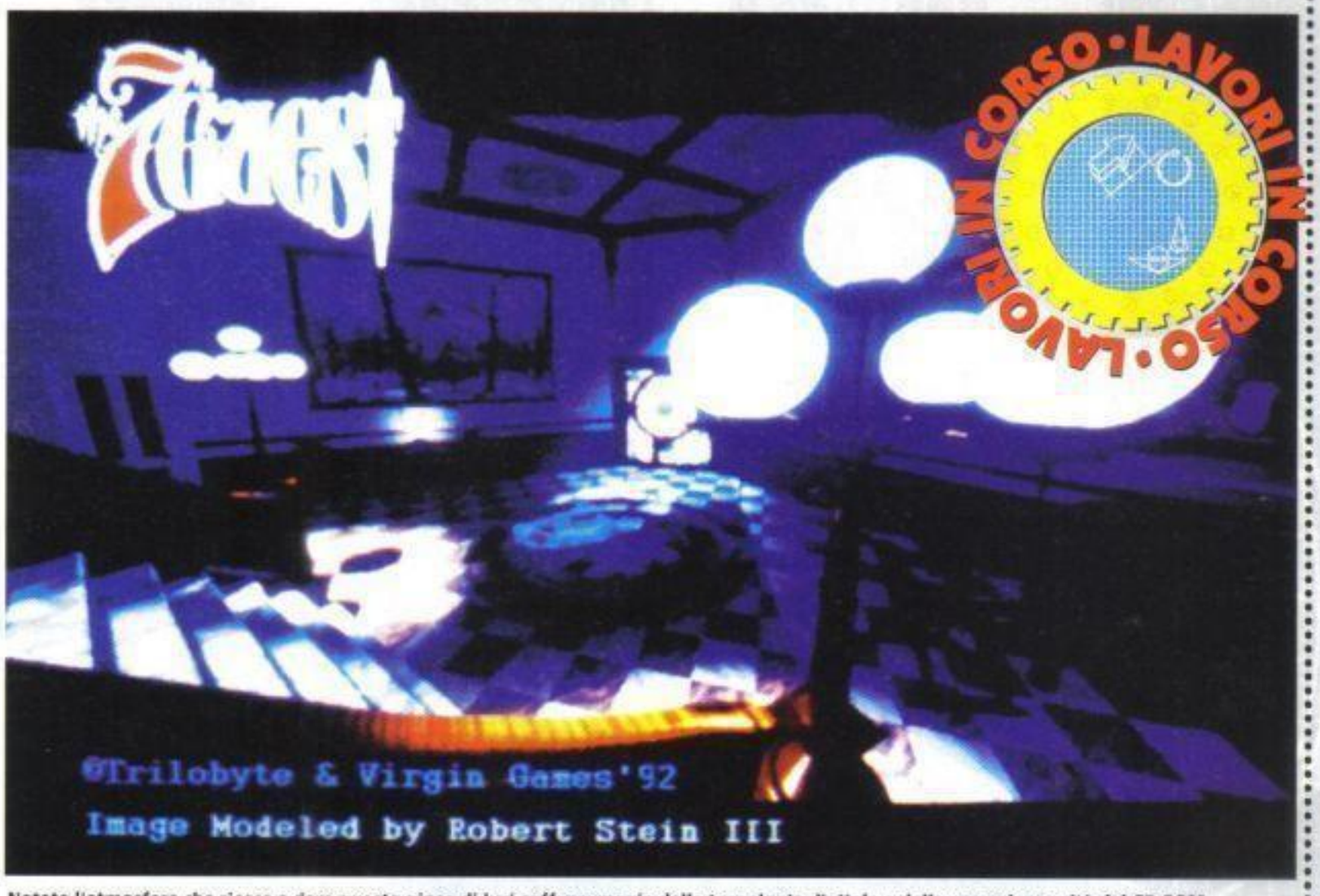
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le immagini 3D in movimento sono impressionanti e molto soddisfacenti, ma anche la sceneggiatura ci procura grandi soddisfazioni e inoltre è la chiave di volta su cui si regge tutto il nostro lavoro. Come è indicato in copertina, si tratta di un ID, Interactive Drama, e il contenuto della trama appartiene a quella nuova generazione di programmi d'intrattenimento per computer su cui la Trilobyte punta molto.

Riteniamo di non poter più dire di star lavorando su un videogioco, ma piuttosto di operare per mettere alla prova i cervelli di quanti si cimenteranno con queste storie intriganti, e ai quali tireremo fuori l'anima per regalare loro sensazioni come la gioia o la tristezza, qualcosa di molto lontano dallo stare a vedere in quanto tempo si riescono ad abbattere tutti i nemici.

Il nostro approccio diventa molto simile a quello che hanno i produttori cinematografici: siamo qui per intrattenervi, solo che noi vogliamo che i nostri spettatori interagiscano con ciò che gli sta davanti, e non lo subiscano passivamente con una cola e del pop-corn in mano.



Notate l'atmosfera che riesce a dare questo gioco di luci soffuse: magia della tecnologia digitale e delle enormi capacità del CD ROM

È in progetto la realizzazione di una versione su floppy per Pc di The 7th Guest, o anche per sistemi Macintosh?

Allo stato attuale non sono previste trasposizioni su floppy del gioco, ma stiamo già lavorando a qualche conversione.

The 7th Guest inizialmente è nato per un sistema MPC (Multimedial Personal Computer), ma stiamo già studiando una sua conversione per VIS (vedi news NdR).

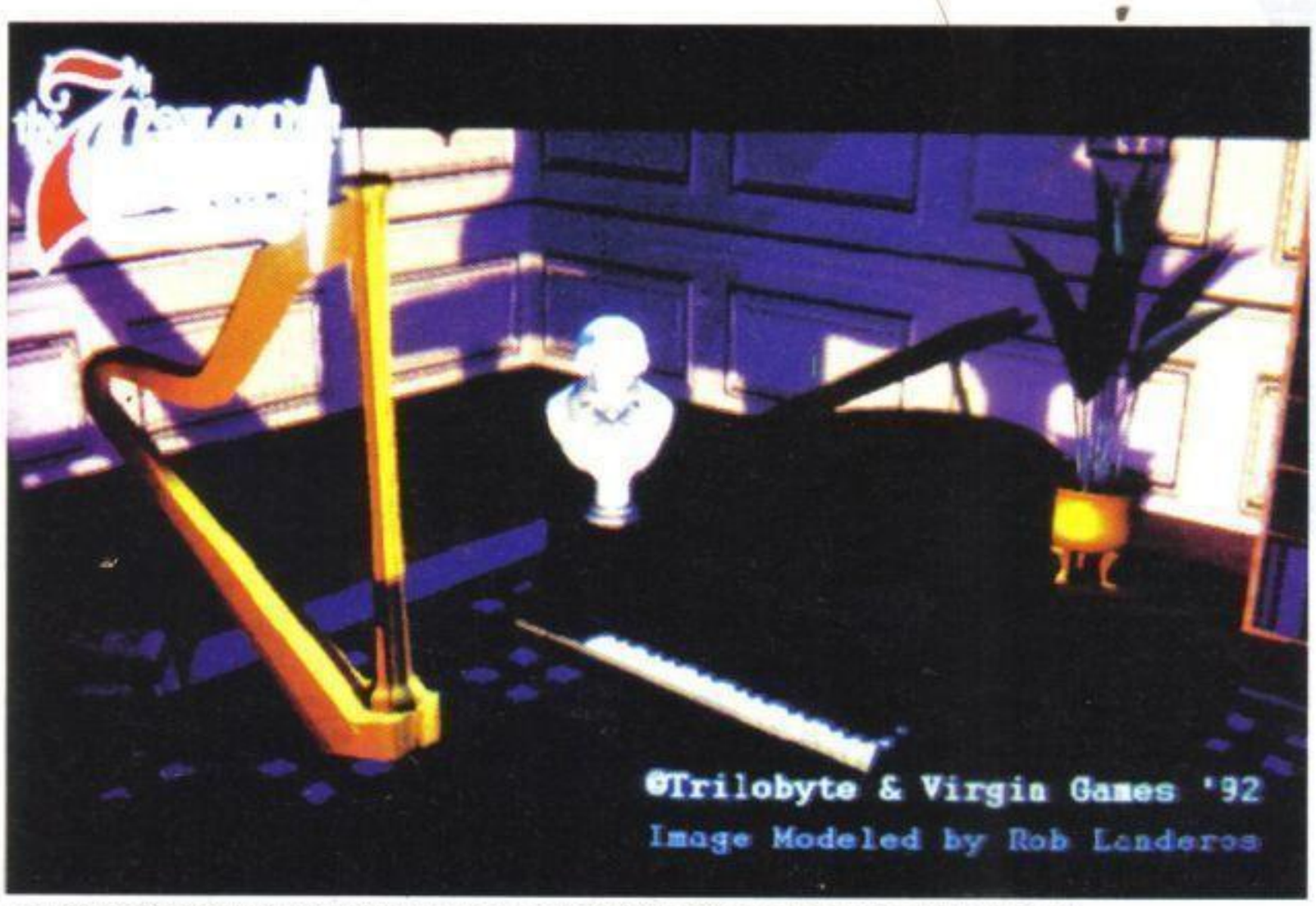
Abbiamo anche già iniziato a pensare ad una versione per Mac e speriamo di riuscire a realizzarne sia una per CD-I sia per Super Nintendo CD.

Diciamo in generale che, per come è stato concepito il gioco, ogni sistema basato sulla tecnologia CD è adatto a supportarlo. In più dobbiamo dire che per cercare di essere al passo anche con le tecnologie a tutt'oggi non ancora disponibili abbiamo realizzato l'intero prodotto con immagini in true color a 24 bit, per poi ridurle a SVGA.

Ritenete che il mercato per CD ROM sia sufficientemente grande da giustificare uno sforzo delle proporzioni del vostro, oppure considerate The 7th Guest come una dimostrazione di quello che si può fare in CD ROM?

Le ordinazioni che ci sono pervenute fin ora già ci garantiscono dei profitti. Questo a dimostrazione del fatto che il mercato è abbastanza vasto, anche se non tanto quanto ci aspettiamo possa diventare in futuro.

Noi riteniamo infatti che il CD sia destinato a diventare il miglior sistema di trasmissione dati nel breve periodo, e di conseguenza a crescere notevolmente. Speriamo che prodotti come il nostro stimolino anche la vendita dell'hardware. Infine è anche vero che con questo nostro nuovo prodotto riteniamo di avere definitivamente sorpassato il concetto standard di grafica per videogiochi, l'unica cosa che ci auguriamo è che i nostri utenti finali siano in grado di recepire questo nuovo modo di divertirsi, nel quale è più importante il contenuto della storia che non il gioco in sé stesso.



Vi pare che potesse mancare una sala da ballo? Non certo nella splendida abitazione-ambientazione di The 7th Guest!

Quante persone sono state coinvolte in questo progetto? Vi siete serviti di qualche aiuto esterno?

Lo staff conta in tutto una cinquantina di operatori. Di questi solo un piccolo numero sono interni alla Virgin. Ci siamo serviti di 3 studi esterni per la realizzazione di immagini 3D, di uno staff esterno per la realizzazione di effetti speciali, una casa di post-produzione audio, uno scrittore principale, un cast completo di personaggi... Insomma, se pensavate che *Roger Rabbit* avesse una lista infinita di ringraziamenti, aspettate a vedere la nostra...

Cosa possiamo aspettarci dalla Trilobyte nel futuro?

Stiamo progettando la realizzazione di un nuovo titolo al quale ci dedicheremo dal prossimo novembre. Il suo nome di lavorazione attuale è *T2* dove la T sta per Trilobyte.

Comunque non aspettatevi un *7th Guest* atto secondo, ma una sceneggiatura assolutamente nuova che sicuramente sciocchera di nuovo tutti quanti!

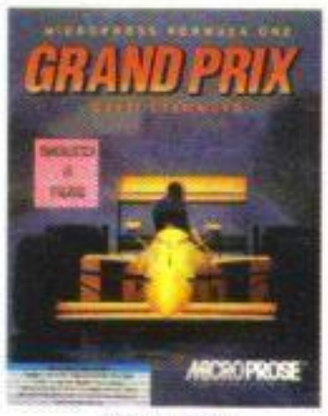
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

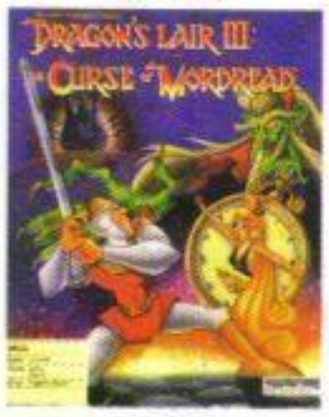
http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE

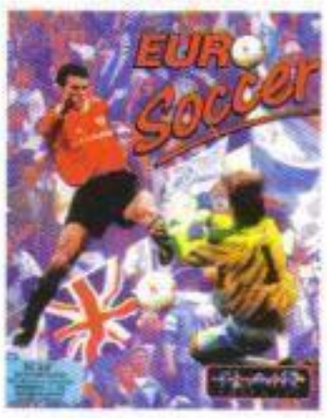
89.900



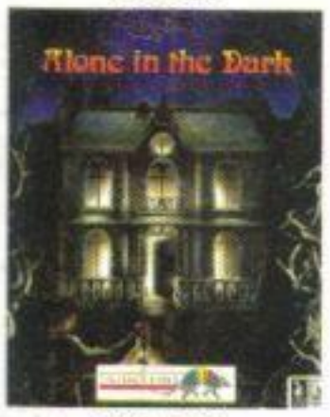
109.900



99.900



49.900



109.900

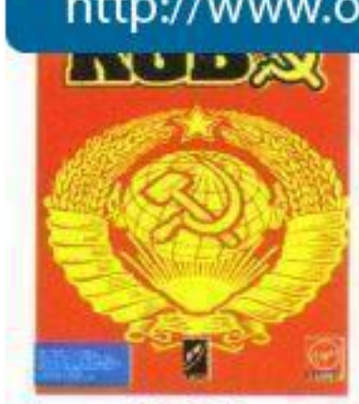
ARCADE & AZIONE

D WORLD BOXING	79900
D WORLD TENNIS	79900
RMA LETALE	49900
RMCHAIR QUAT.	15900
ABY JO	59900
OSTON BOMB CLUB	59900
ATTETOADS	49900
OOL CROC TWINS	49900
OOL WORLD	49900
OVER GIRL POKER	69900
ROWN	49900
ARK CASTLE	35900
EMON STALKER	35900
IE HARD 2	59900
OUBLE DRAGON 3	49900
UROP. CHAMP.92	79900
URO SOCCER	49900
XTASY	69900
NAL FRONTIER	29900
OOTBALL MANAG	39900
OLDEN EAGLE	59900
ODS	49900
UMANS	59900
KHAN SQUASH	39900
DE&MAC CAV. NINJA	69900
UNGLE BOOK	29900
AGIC POKET	69900
AYDAY SQUAD	29900
AMMA H.P. L'AEREO	69900
IC DONALD LANDS	49900
CAA BASKET	79900
ICKY BOOM	79900
INJA RABBITS	29900
VER THE NET	29900
USHOVER	49900

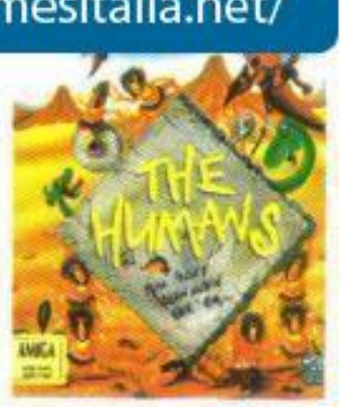
ROBOCOP	79900
ROLLING RONNY	39900
SIMPSONS	49900
SKIDOO	29900
SPACE CRUSADE	49900
STEVE MCQUEEN	59900
STREET FIGHTER II	69900
SUBBUTEO	35900
TERMINATOR 2	39900
TENNIS CUP 2	59900
THE POWER	59900
TILT	39900
TINY SKWEEKS	59900
TITUS THE FOX	49900
TOURNAMENT GOLF	39900
TROOLS	49900
TURN'N'BURN	35900
WINTER SPORT	49900
WIZKID	49900
WORLD CUP 90	29900
WRESTLING WWF	49900
WRESTLING WWF2	49900

SIMULAZIONE & AVVENTURE

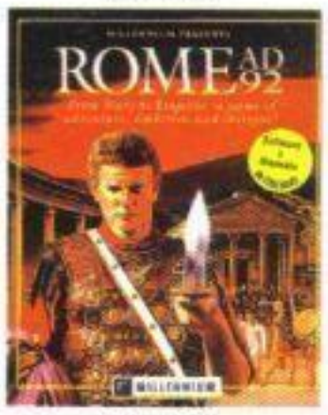
2OOO LEAGUE UN.	29900
5 INTELLIGENT G.	59900
ABANDONED PLACES	89900
ACES PACIFIC	99900
ACTION STATIONS	59900
ACTION S. DATA D.	35900
AIR BUCKS	69900
AH 73M THUNDER	69900
AIRBUS A320	99900
AMAZON	119900
ANOTHER WORLD	79900
ASHES OF EMPIRE	99900
ATAC	99900
A-TRAIN	99900
B17 FLYING FORT	99900
BATTLESCAPES	49900
BLITZKRIEG AT ARDE.	69900
BUSHBUCK	89900
CAMPAIGN	89900
CARRIER STRIKE	79900
CIVILISATION	99900
CRIME CITY	69900
CRISIS IN KREMLIN	99900
CRUISE FOR A C.	79900
DARKLANDS	129900



89.900



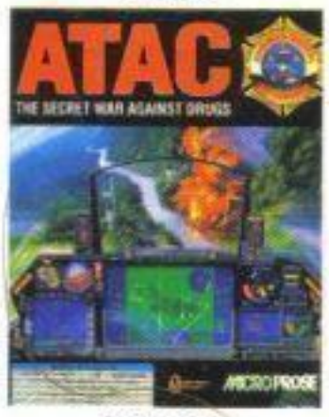
79.900



89.900

49.900

59.900

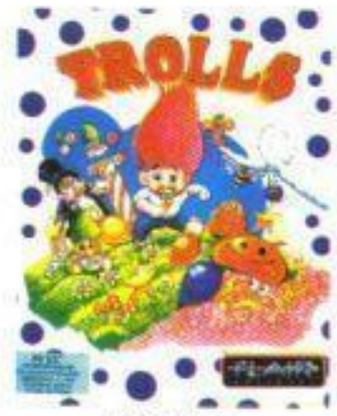


99.900

79.900

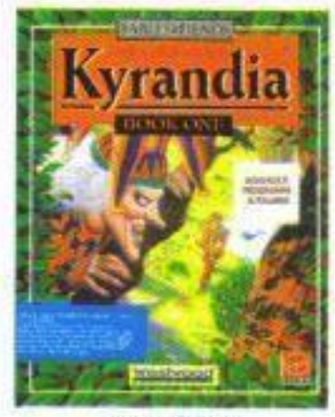
DARK QUEEN KRYNN	89900
DRAGONS L.3	99900
DUNE	79900
ECHO PHANTOMS	49900
ELVIRA 2	89900
EPIC	79900
EYE OF BEHOLD.2	69900
F15 III	109900
F1 GRAND PRIX	109900
F117 NIGHTHAWK	89900
FALCON 3	109900
FALCON MISSION D.	69900
FIGHTER COMM.	59900
FIRE TEAM 2200	49900
FORT APACHE	59900
FREEDOM	29900
GETTYSBURGH	49900
GREAT ESCAPE	35900
GREAT NAP. BATTLES	59900
GUNSHIP 2000	89900
HOOK	69900
ISHAR	59900
JETFIGHTER II	89900
JETF.II MISSION D.	69900
KGB	79900
LASER SQUAD	69900
LAURA BOW	99900
LEGEND OF DJEL	29900
LEGEND O. KYRANDIA	8990
LIGHT BRIGADE	59900

LORDS OF DOOM	49900
MILLENIUM	79900
OIL IMPERIUM	15900
OPERATION COMBAT	69000
OPERATION HORM.	29900
PROFEZIA	29900
QUESTION OF SPORT	29900
RED BARON	99900
RED BARON MISS. D.	79900
REVELATION!	59900
REX NEBULAR	119900
RINGS OF MEDUSA	59900
SAMURAI	59900
SARAKON	29900
SIM LIFE	99900
STEPHEN KING'S MIST	15900
STORM MASTER	49900



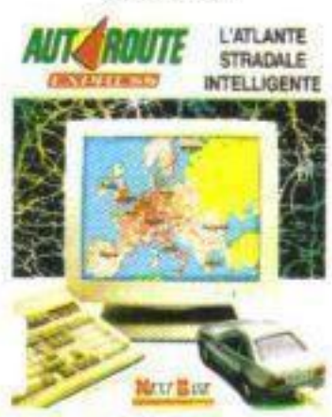
49.900

99.900



89.900

59.900



149.900

SPECIAL FORCES	99900
SUPER TETRIS	89900
SWAP	49900
THE BALL GAME	35900
ULTIMA UNDERW.	89900
ULTIMA VII	89900
VISION OF AFTERM.	35900
VODOO ISLAND	15900
W. BEAMISH	99900
WHITE DEATH	59900
WING COMMANDER	79900

WORLD AT WAR	6990
WORLD CHAMP. BOX.	3590
WORDTRIS	9990
XIPHOS	3590

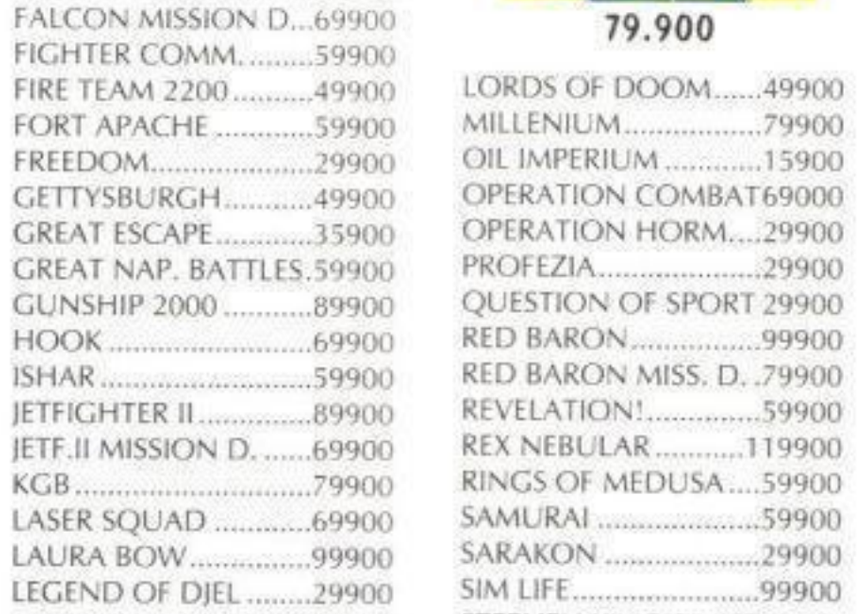
OFFERTISSIMA

NEURO MANCER	1990
TOP GUN	990
STAR FLEET I	1490
688 ATTACK SUB	1990
CHUCK YEAGERS AFT	1990
PHM PEGASUS	1490
GRANDSLAM BRIDGE	990
BATTLE CHESS	1990
EMPIRE	1490
WORLD TOUR GOLF	990

SOFTWARE ORIGINALE CO
MANUALI IN ITALIANO.

289.000

499.000



S.Blaster Pro 2 + CD Rom + 7 CD L.1.050.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO:

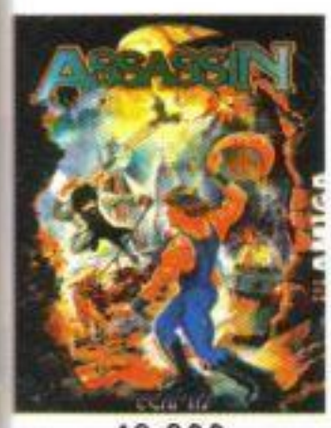
011/4031114

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

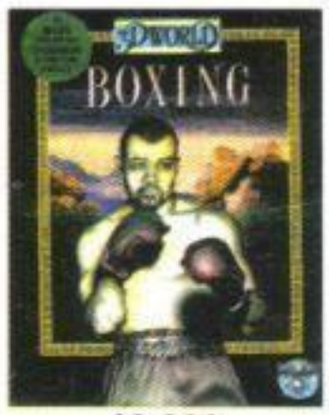
AMIGA SOFTWARE & HARDWARE



49.900

59.900

49.900



69.900

49.900

29.000

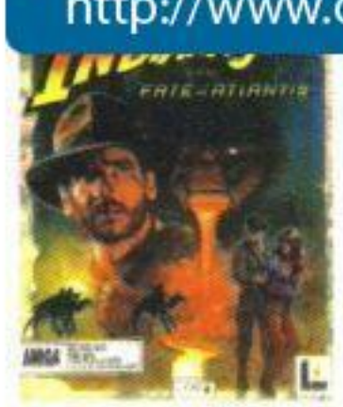
ARCADE & AZIONE

SPORT BOXING	59900
WORLD BOX.	69900
WORLD SOCCER	69900
WORLD TENNIS	69900
BUCKS	49900
MA LETALE	49900
TTLETOADS	49900
TZKRIEG AT AR.	49900
GADE COMMAN.	59900
LORADO	29900
OL WORLD	49900
VER GIRL POKER	49900
AZY CARS 3	49900
AZY SEASONS	39900
ME CITY	59900
STALS OF ARBO.	39900
SCOVERY	49900
UBLE DRAGON 3	49900
PHANTOMS	39900
CAPE FROM COLD	49900
PA NA G.92	59900
O FOOTBALL C.	49900
OP CHAMP92	69900
O SOCCER	49900
HTER COMMAND	49900
E & ICE	49900
E FORCE	49900
E TEAM 2200	49900
OBLINS 2	69900
GAR	49900
MDALL	69900
MANS	59900
AR	49900
E & MAC CAV. NIN.	49900
K OFF II	39900
DS UNITED	49900

LORDS OF DOOM	39900
MAGIC GARDEN	49900
MC DONALD LANDS	49900
MOTORHEAD	49900
NAPOLEON	59900
NIGEL MANSEL	59900
OPERATION COMBAT	59900
PARASOL STARS	39900
PROFEZIA	19900
QUADREL	39900
RAMPART	49900
REVELATION!	29900
ROBOCOP 3	59900
SAMURAI	49900
SARAKON	19900
SENSIBLE SOCCER 93	69900
STORM MASTER	49900
STREET FIGHTER II	59900
STRIKER	59900
STRUMTRUPPEN	39900
SWAP	49900
THUNDERHAWK	59900
TROLLS	49900
TURTLESS II	49900
WHITE DEATH	59900
WARRIOR OF RELEYNE	49900
WORLDS AT WAR	
WRESTLING WWF II	49900
VIKINGS	49900

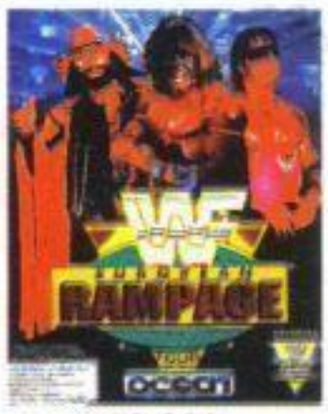
SIMULAZIONE

INT. 3D TENNIS	29900
AIRBUS A320	99900
ANOTHER WORLD	69900
ASHES OF EMPIRE	99900
CAMPAIGN	79900
CHAMP.MANAGER	49900
CIVILISATION	89900
CASTLES	69900



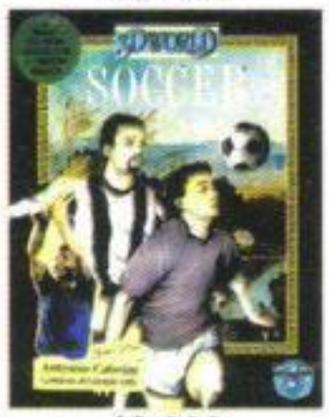
109.900

69.900



49.900

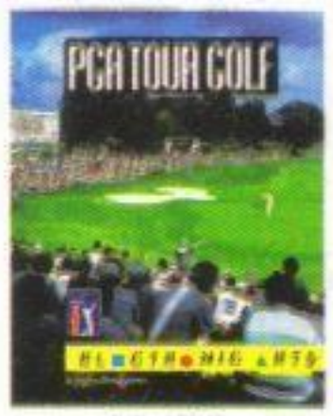
89.900



69.000

79.900

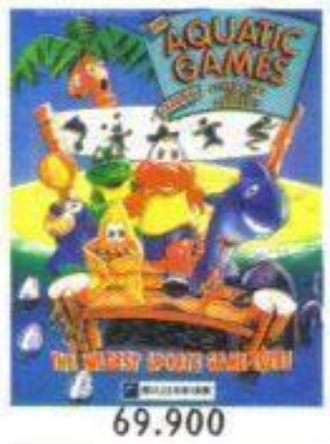
29.000



19.900

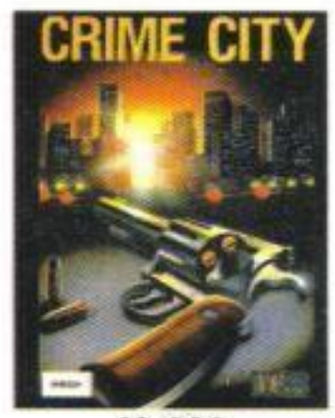
49.000

39.000

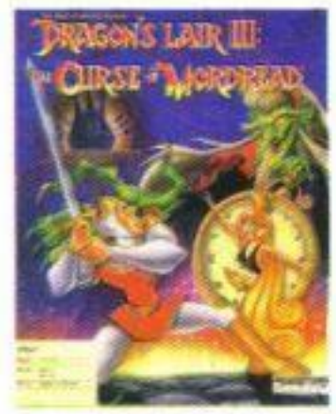


69.900

69.000

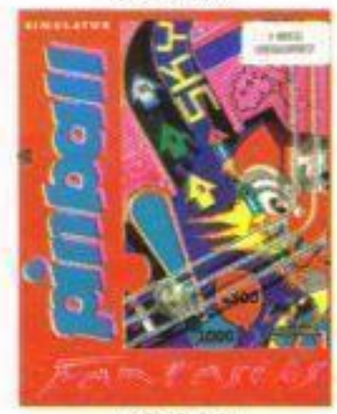


29.000



69.000

CASTLES DATA DISK	69900
DARK Q.KRYNN	89900
DRAGONS L. III	89900
DUNE	69900
ELVIRA 2	79900
EPIC	69900
EYE OF BEHOLD. 2	69900
F1 GRAND PRIX	79900
GUNSHIP 2000	99900
HOOK	59900
INDIANA J. ADV ITA.	109000
INDIANA J. ARCAD	59900
LARRY 5	99000
KGB	69900
KING'S QUEST V	99900
LEGEND O. KYRANDIA	89900
LOOM	69900
LORD OF THE KING	59900
LOTUS 3	59900
MONKEY ISLAND II	109000
NO GREAT. GLORY	79900
PACIFIC ISLAND	69900



49.900

POLICE QUEST 3	89900
PROPH. OF SHADOW	89900
RED BARON	89900
SIM ANT	89900
SIM EARTH	89900
SPACE QUEST 4	99000
SUPER TETRIS	79900
TWILIGHT2000	79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1	990
SWORDS OF TWILIGHT.	1490
CH. GOLF	990
CH. BASEBALL	990
CH. FOOTBALL	990
CH. BASKETBALL	990
POPULOUSE	1490
PROMISED LANDS	990
MUSIC STUDIO	1990
SUPER HUEI	990
SHANGHAI	990

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO:

011/4031001

ALEX Mail Service

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

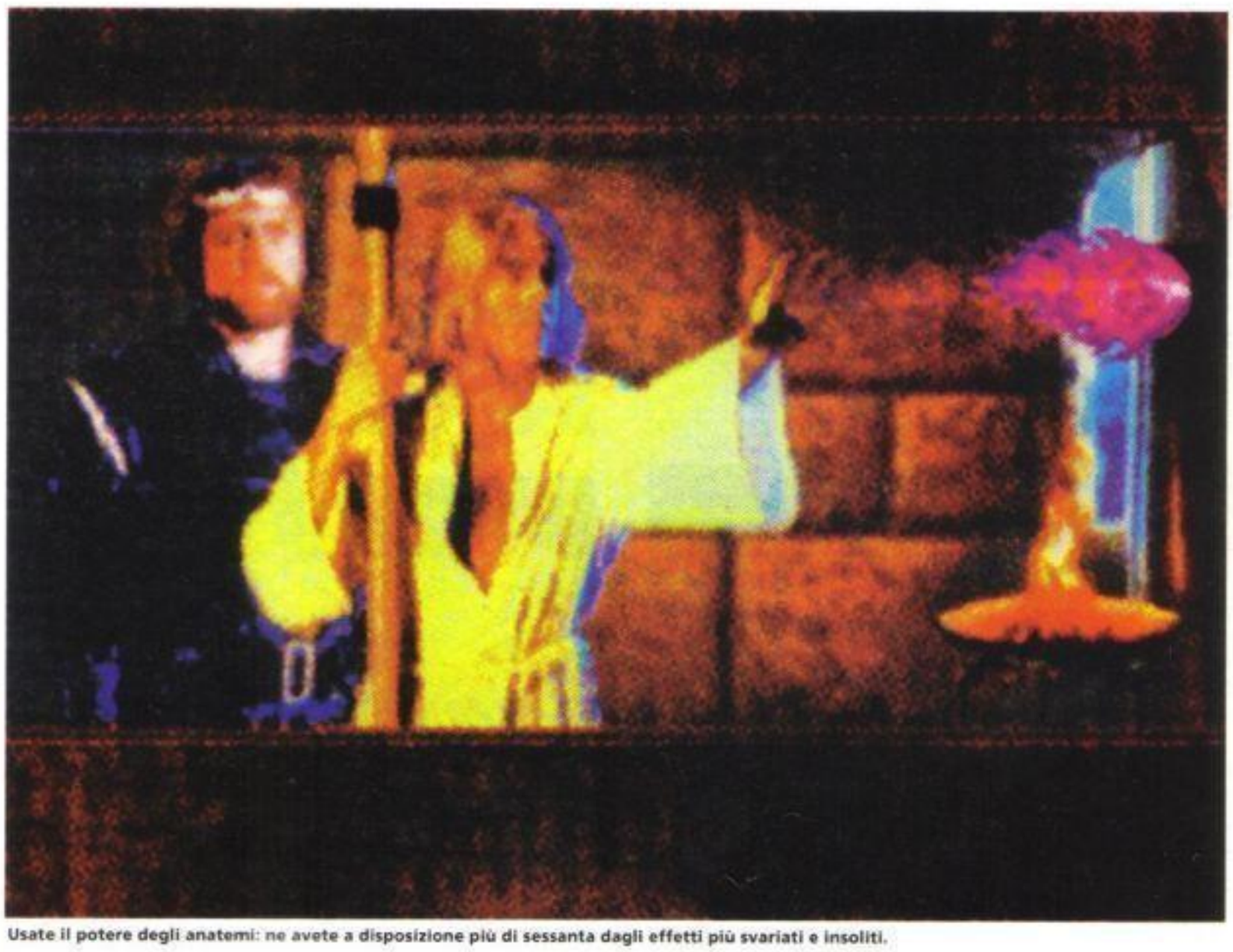
http://www.oldgamesitalia.net/

BETRAYAL

La Dynamix ha deciso di buttarsi a capofitto nel mondo dei Role Play Games, e per farlo ha voluto garantirsi la protezione di un grosso nome del settore: Raymond E. Feist.

Feist è il padre della serie di libri fantasy "The Riftwar Saga", vendutissima negli Stati Uniti, e da poco disponibile, almeno per quanto riguarda i suoi primi due racconti, anche in italiano (*Il signore della magia* - Editrice Nord). Questo comunque non significa che *Betrayal at Krondor* sia la trasposizione in videogame delle storie di Feist. Bensì si tratta di una vera e propria storia originale, creata esplicitamente e appositamente per questo utilizzo. Ciò che rimane della Riftwar saga è l'ambientazione, ovvero il mondo di Midkemia, sul cui suolo e nel cui sottosuolo si svolge tutta la vicenda.

Il punto su cui hanno maggiormente puntato alla Dynamix è stata proprio la trama del gioco (del resto il fatto che a curarla fosse stato scelto proprio il vulcanico Raymond Feist lo lasciava ampiamente presagire). "È il punto debole di tutti i GdR - afferma Neal Hallford, co-scrittore della storia. È facile trovare un GdR con un'ottima grafica, un ottimo sonoro... quando però vai a vedere la trama, l'intreccio, ti trovi con in mano un pugno di mosche. È quello che abbiamo voluto a tutti costi evitare noi, e riteniamo di esserci riusciti!".



Usate il potere degli anatemi: ne avete a disposizione più di sessanta dagli effetti più svariati e insoliti.

Gli oltre 2.500 fotogrammi di animazione "rotoscopica" danno al gioco un realismo di movimento straordinario.

L'universo all'interno del quale *Betrayal at Krondor* ha luogo è enorme. Per visitare tutte le "location" disposte nella Krondor-versione di Midkemia bisogna far scarpinare il nostro personaggio almeno per un bel milioncino di passi, corrispondenti a un'area di qualche centinaia di chilometri quadrati (ci fidiamo dei conti che hanno fatto alla Dynamix!). La storia è stata sviluppata in 9 capitoli separati, ciascuno dei quali sviluppa una notevole mole di sotto-trame arrivando il tutto (sempre secondo le stime fatte dai tecnici della Dynamix) a impegnare un abile solutore di RPG per non meno di 100 ore di gioco effettivo.

Come in ogni classico RPG che si rispetti, ciascun capitolo del gioco contiene diversi "quest" da risolvere a difficoltà variabile: in pratica ce n'è per tutti i gusti e per tutti i palati... Di grandissimo aiuto la funzione automapping, che consente di muoversi in lungo e in largo per Midkemia, senza perdersi e senza dover stare a segnarsi la strada su volatili e perdibili foglietti.

Di grandissimo effetto anche la grafica e l'animazione di *Betrayal at Krondor*. In particolare l'animazione delle dozzine di personaggi sono state realizzate impiegando la tecnica di rotoscope per più di 2.500 frame. Per questa operazione sono stati impiegati diversi attori, vestiti con costumi suggestivi e truccati. Il background è stato invece dipinto a mano.

La grafica 3D, dettagliatissima e molto reali-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AT KRONDOR

stica, è la diretta evoluzione della tecnologia che aveva con successo portato alla realizzazione di giochi come *Red Baron* e *Ashes of the Pacific*.

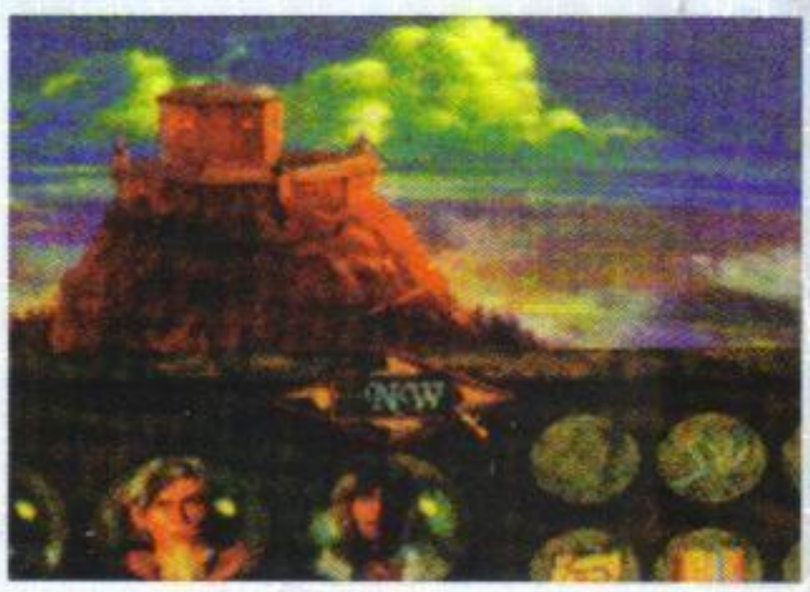
Un capitolo a parte meriterebbero gli oggetti che si possono trovare andando a spasso per lo sterminato mondo di Midkemia. Per la soluzione finale del quest sono infatti necessari oltre 150 oggetti di diverse specie, quali oggetti magici, armi e ogni genere di stranezze. Un esempio? Un Weedwalker, vestito verde brillante che, se indossato, diminuisce le possibilità che il personaggio che lo indossa possa essere sentito arrivare dai nemici cui si sta avvicinando.

Continuando la nostra visita guidata attraverso *Betrayal at Krondor* non possiamo non soffermarci sulla colonna sonora e sugli effetti, diventati negli ultimi anni un contorno sempre più indispensabile per un buon giudizio su un videogame. Malgrado il mondo di Midkemia tragga ampiamente ispirazione da quello che è stato il Medio Evo europeo, la colonna sonora è stata realizzata cercando di evitare di riprodurre il cliché musicale che molti Role Play Games adottano, simulando musiche rinascimentali di fine XVII secolo. Per assicurare una elevata qualità del sonoro, *Betrayal at Krondor* è uno dei primi giochi ad adottare il nuovo General-MIDI standard. Tutti i giocatori che utilizzano un qualsiasi sintetizzatore o scheda sonora General-MIDI compatibile potrà godersi il miglior sonoro che sia mai stato realizzato per un Role Play Game. A quanto dicono i nostri osservatori la qualità musicale pare essere talmente superiore agli standard attuali da farli impallidire... staremo a vedere, anzi, a sentire.

In definitiva con *Betrayal at Krondor* potremmo trovarci di fronte a un nuovo standard del Fantasy Role Play Game. Il punto di forza di questa colossale produzione consiste nella fortunata accoppiata tra il prodotto estremamente avanzato, frutto dell'applicazione delle nuove ed innovative tecnologie, e una storia che è qualcosa di molto più simile alla sceneggiatura di un film di prima categoria che alla solita tramettina di un videogame. Insomma una gioia per il giocatore più esperto che si troverà alle prese con quest intelligenti e stuzzicanti, ma anche un gioco appassionante per il neofita che avrà a che fare comunque con un programma dalla grafica e dal sonoro eccellenti, immersi in una storia scritta da uno dei più acclamati scrittori fantasy del momento.

Il materiale utilizzato in questo articolo è stato tratto da InterAction

Betrayal at Krondor **offre ai videogiocatori uno dei mondi tridimensionali più realistici mai realizzati.**

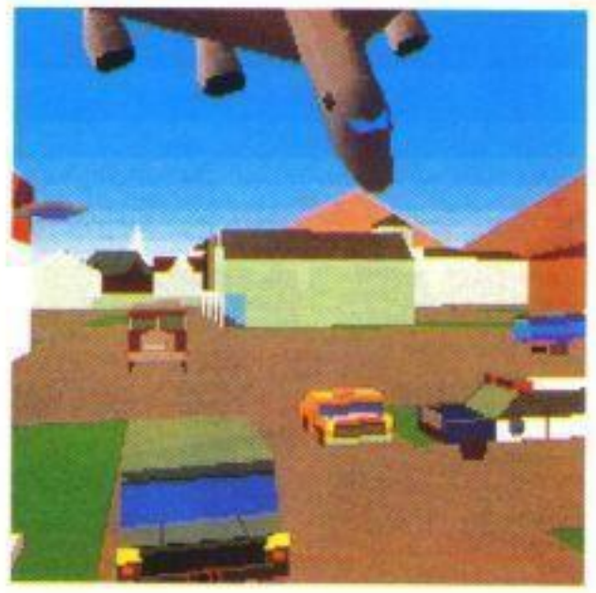


Nel gioco dovete vincere le battaglie, superbamente animate o soffrirete le pene dell'inferno con le loro relative conseguenze.

http://www.oldgamesitalia.net/

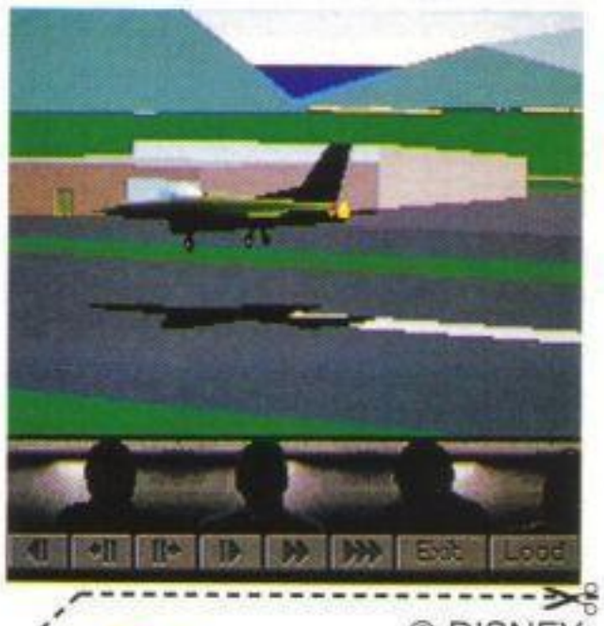
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STUNT ISLAND

Essere nello stesso tempo acrobata, pilota e regista... Come essere a Hollywood !



ABBIAMO PENSATO A VOI PER L'OSCAR DEL MIGLIORE FILM D'AZIONE.
Le più importanti compagnie cinematografiche americane avevano appena firmato il contratto più originale del secolo: l'acquisto di un'isola, STUNT ISLAND, paradiso dei film e dell'acrobazia aerea.
Concepito con i professionisti di Hollywood, STUNT ISLAND abbina per la prima volta simulazione aerea e realizzazione cinematografica.
Su quest'isola paradisiaca, potrete al tempo stesso pilotare, riprendere le vostre evoluzioni ed effettuare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini per realizzare film d'azione mozzafiato.
Scegliete un'aereo tra i 50 disponibili, dal biplano della prima guerra mondiale alla navetta challenger, e partecipate alle 32 missioni del grande concorso di acrobazia aerea.
Create voi stessi delle acrobazie grazie ad una libreria di 34 scenari e 800 accessori, veicoli, personaggi ed edifici che potrete animare, per realizzare delle sequenze degne dei grandi successi di Hollywood.
Siete diventati degli assi del volteggio? Allora assumete il controllo delle 8 cineprese per riprendere le vostre evoluzioni dalle angolazioni più disparate.
Quando una ripresa è buona, passate allo studio di post-produzione per realizzare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini, grazie ai 100 effetti sonori e musiche disponibili. 15 film già montati vi permetteranno di familiarizzare con le tecniche cinematografiche.

Distribuito da :

INFOGRAMES

Disponibile su PC, notizia e gioco in italiano.

© DISNEY

Nome e cognome: .....
.....
Indirizzo: .....
.....
.....
Tel .....

Tagliando da spedire a C.T.O., Via Piemont

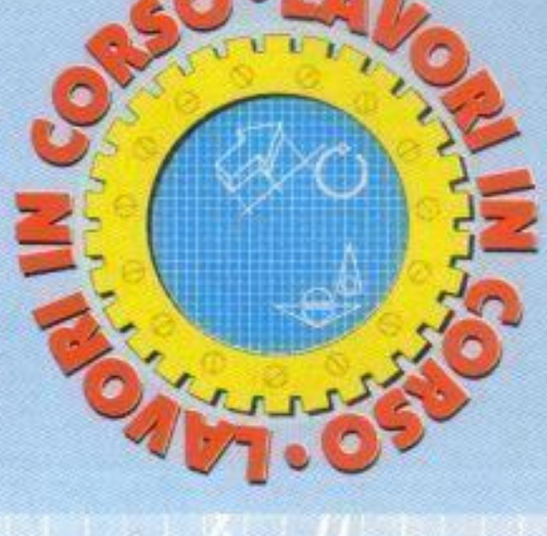
Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS a go-go



Liverpool non è solo la città che ha dato i natali al più famoso complesso di musica leggera di tutti i tempi, è anche la sede della Psygnosis, una delle software-house più attive sul mercato inglese. Diamo un'occhiata ai loro prossimi giochi insieme a Derek Dela Fuente.

La biblioteca del maniero, che custodisca delle informazioni?

DRACULA
CD SEGA/CD ROM PC - CDTV

Previsto per la fine di marzo

I movimenti del personaggio usano la ormai diffusa tecnica di Rotoscope: *Prince of Persia* ha fatto scuola!

L'atmosfera spettrale di *Dracula* è resa alla perfezione dalla grafica a 24 bit. Solo su CD si possono immagazzinare tante informazioni.

Si tratta di uno di quei programmi innovativi della Psygnosis, capaci di sorprendere ed entusiasmare. Il lavoro di implementazione è circa a metà e gli sforzi dedicati fin'ora al progetto sono stati immensi. Il gioco è basato sul sempre più popolare e redditizio film "Dracula" di Francis Ford Coppola. La trama si rifà molto accuratamente allo spirito del libro originale ed è essenzialmente un incrocio tra Love Story e La Bella e la Bestia. La Columbia, società distributrice del film, sta lavorando insieme alla Psygnosis ed ha garantito il libero accesso alla sceneggiatura del lungometraggio ed al "book" di pre-produzione - il libro che raccoglie i bozzetti dei costumi, degli ambienti, delle scenografie ecc...

Alberi spogli ci accompagnano nelle nostre peregrinazioni.

Dove condurrà questa scalinata? Forse alla cripta di Dracula!

Alla Psygnosis stanno cominciando a sfruttare il media CD in modo adeguato alle sue potenzialità, cosa vedremo tra un paio d'anni?

Il vostro ruolo è quello di Jonathan Harker, ed il vostro obiettivo è quello di progredire attraverso sette livelli - ognuno dei quali ispirato da un momento del film. Alla fine di ogni livello ci sarà un guardiano da sconfiggere. In genere si tratterà di Dracula stesso celato in uno dei suoi travestimenti - potrebbe essere un anziano vampiro consumato dalla mancanza di sangue, un pericoloso principe delle tenebre che ha appena succhiato la vitale linfa rossa dalla sua ultima vittima o un terribile guerriero del male appena reincarnatosi.

Il film è imperniato sul suicidio della moglie del protagonista e sulla sua reincarnazione. Il compito di Jonathan è di ritrovarla prima che (letteralmente) cada tra le grinfie di Dracula. Le ambientazioni del gioco sono la Transilvania, Hillingdon, un castello inglese, Londra, e l'Ospedale Psichiatrico. La battaglia finale avrà luogo tra le mura del castello.

Il gioco potrebbe essere definito un picchiaduro frenetico, caratterizzato, tra le altre cose, da inserti di voce digitalizzata. Ma il vero punto di forza sarà la veste grafica: Dracula promette di essere uno dei giochi visivamente più notevoli mai prodotti nella storia.

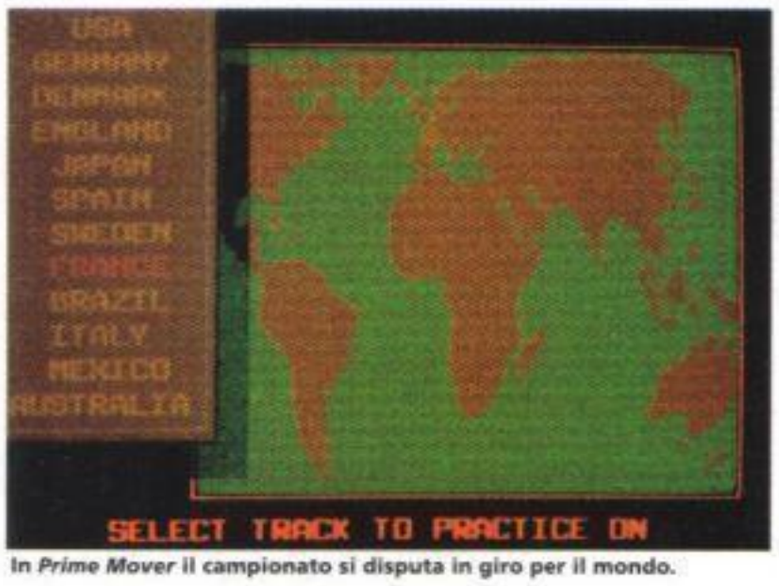
La grafica è stata dapprima elaborata su un computer Silicon Graphics, e quindi trasformata in stupefacenti schermate a 24-bit. Per aumentare il realismo dei personaggi, ad alcune persone sono stati fatti indossare i costumi del film e sono quindi stati ripresi mentre eseguivano una varietà di azioni: attaccare con un pugnale, saltare, avvolgersi nel mantello con un ampio movimento ecc... Queste immagini, digitalizzate e ritoccate, sono quindi state implementate nel programma principale. Un movimento può essere composto dall'incredibile ammontare di 180 frame di animazione! La tecnica è la stessa che viene utilizzata nel cinema e nella televisione per sovrapporre immagini diverse. Tutti i personaggi umani sono piazzati davanti a uno schermo blu (che in fase di montaggio apparirà trasperente), e quindi l'animazione è sovrapposta al programma. I modelli individuali di stanze, carri, castelli ecc... sono realizzati a mano e, dopo un rendering in 3d convertiti in schermi a 24-bit. Questi schermi non rappresentano ovviamente un'immagine perfetta dell'oggetto originario, ma la qualità del disegno così elaborato è talmente elevata che il risultato finale è comunque superiore a qualunque cosa mai vista prima.

Grazie al copione del film in loro possesso i progettisti della Psygnosis hanno potuto concentrarsi sulle parti migliori e stendere uno "storyboard" personalizzato del gioco. Lo stile di gioco è semplice e lineare. Per la maggior parte del tempo il protagonista deve esplorare e combattere contro pipistrelli, lupi e altri personaggi poco piacevoli. Sebbene (come spesso avviene in questi casi) il gioco in sé non sembri avere molto spessore, le sue indubbie qualità grafiche basteranno a giustificarne l'acquisto. Ah, naturalmente il vostro personaggio avrà a disposizione una vasta gamma di mosse per evitare gli avversari ed attaccarli...

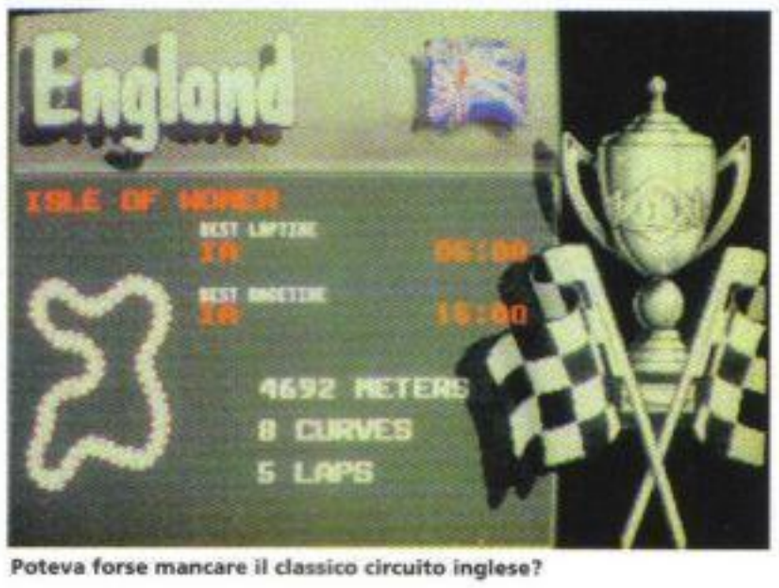
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



In *Prime Mover* il campionato si disputa in giro per il mondo.



Poteva forse mancare il classico circuito inglese?

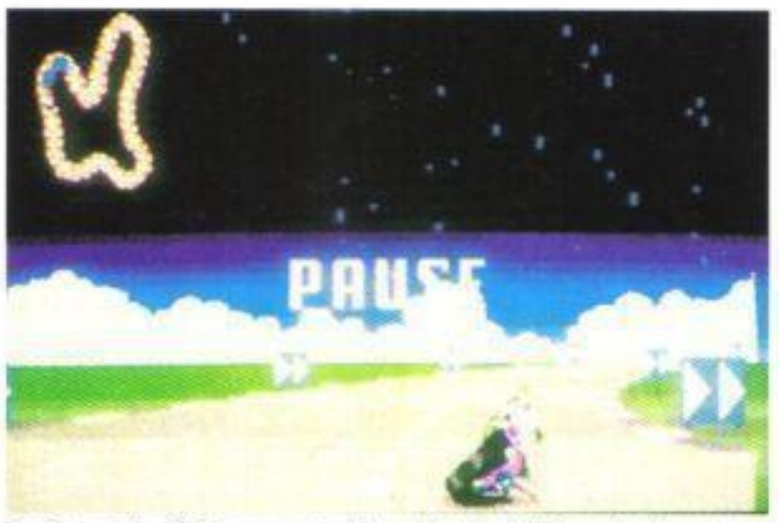
L'interfaccia di gioco ricorda molto da vicino quella di altri titoli di case più blasonate nel campo delle avventure.

PRIME MOVER
PSYGNOSIS

Previsto per l'inizio d'aprile

Un altro gioco di corse motociclistiche programmato questa volta da un gruppo scandinavo. Lo stile è quello di *Super Hang-On/Outrun* e piacerà ai fan dei giochi arcade. Non si tratta assolutamente di una simulazione, e la sua principale attrattiva è la possibilità di partecipare immediatamente a una serie di gare senza troppi orpelli preliminari. Prima di iniziare a giocare potete scegliere il vostro corridore tra 12 concorrenti caratterizzati da abilità personalizzate, e la vostra moto tra i sei modelli messi a disposizione. Le schermate raffiguranti le moto forniscono numerosi dati tecnici ed aiutano a valutarne le prestazioni. Una volta effettuate le vostre scelte potete decidere se allenarvi a percorrere i circuiti messi a disposizione dal programma (America, Francia, Germania, Brasile ecc... in tutto 12), oppure se gareggiare immediatamente. Il gioco è basato su un sistema a gironi. Correte contro 6 altri motociclisti e al termine di ogni gara vengono assegnati dei punti sulla base della posizione in classifica. Al termine dei 12 circuiti chi totalizza il maggior numero di punti viene nominato campione.

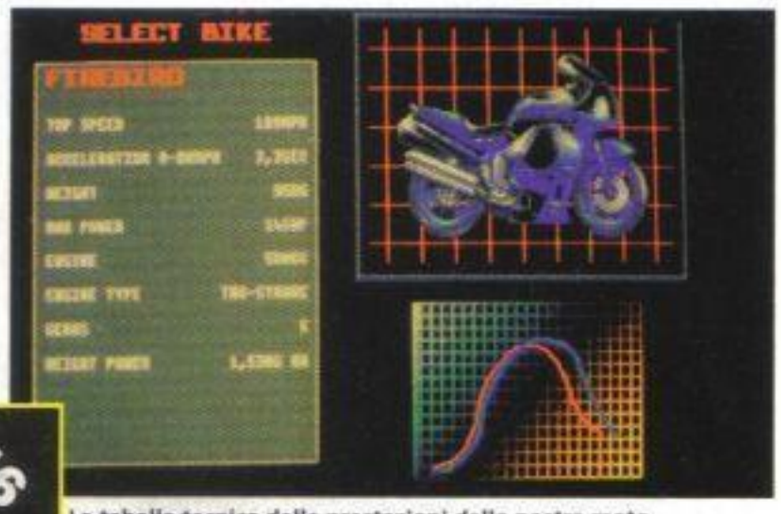
Il punto di vista è posto pochi centimetri dietro al manubrio. Ci sono solo due strumenti: il tachimetro ed il contagiri. Degli specchietti retrovisori vi permettono di sorvegliare la situazione della gara alle vostre spalle. Lo stile di gioco è molto... "rilassato", al punto che non rischiate nemmeno di schiantarvi. Se andate a sbattere contro un altro corridore o contro i bordi della pista perderete velocità, controllo del mezzo e, ovviamente, secondi preziosi. I vari circuiti sono molto diversi tra loro: alcuni



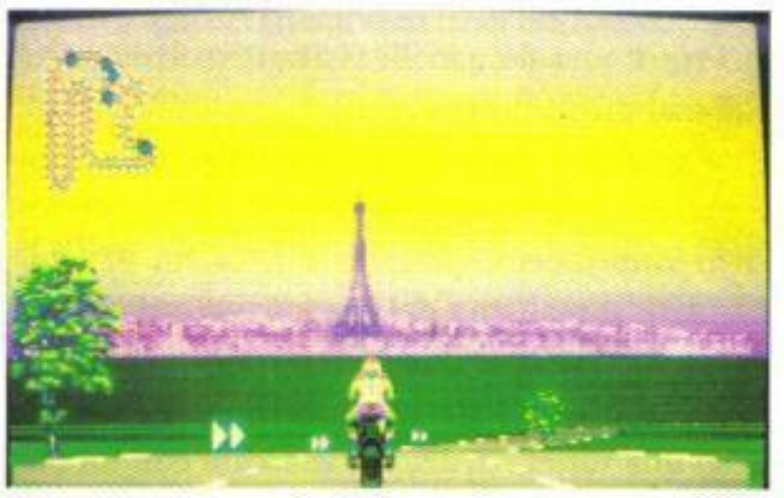
Tecnicamente il gioco non stupirà ma la giocabilità sembra buona.

richiedono solo 20 secondi per essere completati, mentre altri sono più lunghi. Una corsa in media dura dai 3 ai 6 giri di pista. In cima allo schermo avete un immagine "radar" dell'intero circuito sulla quale dei punti colorati mostrano la posizione degli altri concorrenti. Il gioco è controllato tramite joystick e potete scegliere tra cambio manuale e cambio automatico.

Locazioni differenti presentano ostacoli e problemi differenti. In Svezia scoprirete che il clima è prevalentemente nebbioso e quindi che è prudente guidare con cautela! In America la corsa si svolge sulle ampie strade che attraversano il continente, e non su piccoli circuiti affollati. Ciò non significa che potrete aprire la manetta al massimo, perché vi capiterà di incontrare altri veicoli durante la gara. Un incrocio superato con il casco tra le nuvole potrebbe farvi tornare al presente sotto le ruote di un camion, e così via. In un clima caldo sabbia e rocce possono ostruire pericolosamente il circuito. Molti luoghi possono essere riconosciuti dal paesaggio caratteristico, e gli inni nazionali vengono suonati prima di ogni gara. Un gioco senza molti lustrini ma che sembra promettere buone emozioni.



La tabella tecnica delle prestazioni della nostra moto.



Vive la France! Ecco la Tour Eiffel in lontananza che ci attende.

INNOCENT UNTIL CAUGHT
PSIGNOSYS PC/AMIGA

Previsto entro la primavera '93

Questa, che ci crediate o meno, è la prima avventura programmata dalla Psygnosis UK. I programmatori hanno molto ammirazione per i prodotti pubblicati dalla LucasArts e dalla Infogrames e si vede, dal momento che il gioco potrebbe benissimo provenire da una delle due suddette società.

Si tratta di una tradizionale avventura con interfaccia punta-e-clicca ambientata nel futuro. Lo scopo è svelare una trama veramente intricata. Durante il gioco non potete essere uccisi, ma gli avvenimenti in cui verrete coinvolti sono così complessi e frenetici che questo piccolo particolare non toglierà nulla al divertimento. In effetti, anche in numerose avventure della LucasArts non è possibile essere uccisi, solo frustrati.

Ci sono 6 comandi basilari: muoversi, prendere, guardare, esaminare, usare e parlare. Questi comandi si trovano in un pannello alla base dello schermo. Il tradizionale riquadro dell'inventario è presente, ma è proprio qui che il programma mostra la sua vena innovativa. Durante la partita vi capiterà di raccogliere oggetti che aumenteranno il vostro parco-mosse. Per esempio, se trovate una macchina fotografica sarete in grado di "fare foto" cliccando sulla nuova icona appena apparsa. Se poi questa azione avrà effetti positivi o deleteri è una questione completamente diversa.

La struttura del gioco è tale che interagire con gli oggetti trovati e parlare con gli altri personaggi saranno due delle vostre attività principali. Quando incontrate una persona per la prima volta potete farvene un'idea piazzando il cursore su di lei. In questo modo farete apparire una piccola immagine del suo volto in un riquadro a lato dello schermo. In questo riquadro possono apparire anche informazioni aggiuntive sull'individuo. Cliccando sull'icona "parla" potrete conversare con il personaggio: la sua immagine occuperà tutto lo schermo e vi verrà fornita una nutrita lista di domande e risposte dalle quali potrete scegliere.

La trama dell'avventura vi vede nei panni di un ladro intergalattico. Le forze di sicurezza sono riuscite a rintracciarvi ed ora sono alle vostre

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

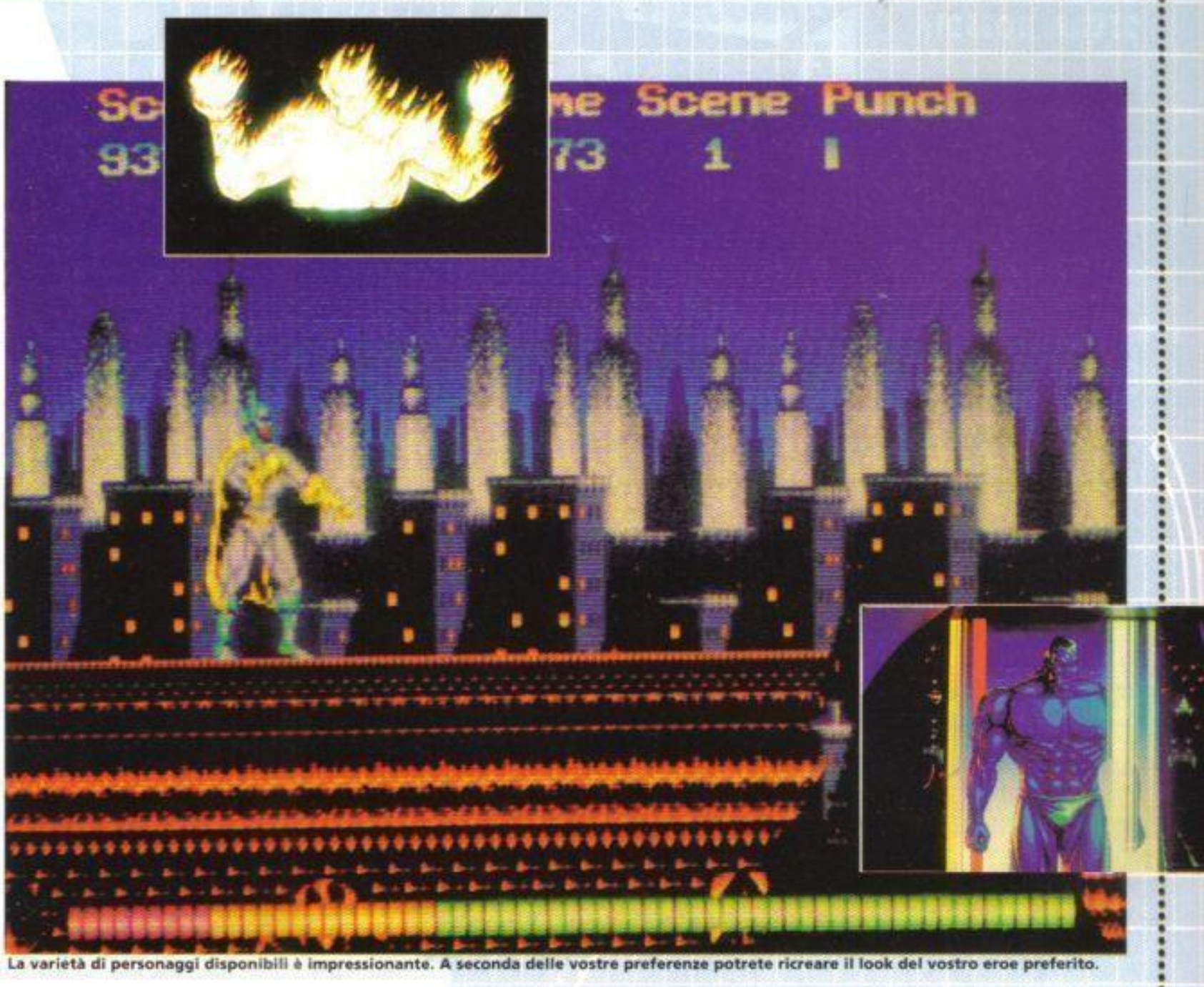
calcagna con un conto di danni da pagare lungo come un rotolo di carta igenica (più o meno 10 piani...). Dovete trovare il modo di pagare questa enorme somma. Il problema è che il governo ha sequestrato tutti i vostri beni, inclusa la vostra navicella spaziale, e l'unica risorsa sulla quale potete fare conto è la vostra astuzia! Intermezzi animati e un'enorme sequenza introduttiva assicurano che il giocatore non si annoi mai durante l'avventura. Se entrate in un saloon potete chiedervi cosa è meglio fare. Una bevuta sarebbe salutare, ma non avete denaro con voi. Cercate di parlare con il giocatore di biliardo. Meglio ancora, esaminate gli avventori. Noterete che c'è un oggetto che fuoriesce in parte dalla tasca di un cliente. Avvicinatevi e provate a vedere se la vostra destrezza è ancora quella di una volta!

Il primo obiettivo è trovare il denaro necessario a ripagare il vostro debito, ma mano a mano che la trama procede vi troverete a dover rubare altri oggetti sul pianeta in cui vi trovate. Ad un certo punto sarete traditi e vi ritroverete in prigione. Fuggire non sarà facile. Gli agenti del governo riusciranno prima o poi a beccarvi e questo non faciliterà le cose. Ci saranno diversi pianeti da esplorare e la trama varierà di conseguenza. La struttura del gioco è infatti abbastanza libera e flessibile. Curiosamente non verrete coinvolti in combattimenti: solo interazione con oggetti e personaggi. In alcuni momenti del gioco potrete accedere a mappe che mostrano i dintorni della vostra locazione.

I programmatori della Psygnosis sono sicuri che questo gioco metterà alla prova il giocatore più raffinato grazie alla sua varietà di situazioni ed alla trama sempre diversa. La grafica sarà, come è lecito attendersi, di prima qualità. Gli effetti sonori e la musica contribuiranno in modo determinante all'atmosfera.

Gli oggetti vengono rappresentati da un'icona come nei titoli più recenti della Sierra e della Lucas

Gli effetti di luce sono realizzati discretamente nonostante le limitazioni imposte dai 32 colori.



La varietà di personaggi disponibili è impressionante. A seconda delle vostre preferenze potrete ricreare il look del vostro eroe preferito.

SUPER HERO
PSYGNOSIS (AMIGA/ST)

Previsto per la metà di febbraio

Il gioco è ambientato nel futuro dove il governo ha tentato alcuni esperimenti veramente crudeli per migliorare le capacità degli esseri umani. Questi esperimenti sono falliti disastrosamente. Fortunatamente del programma per generare super-umani sono state fatte delle copie, ma queste sono state sottratte ed il vostro scopo, nei panni del SUPER EROE per eccellenza è quello di recuperarle attraverso 6 livelli di combattimento puro.

Visivamente il gioco appare molto coinvolgente con un fluido scorrimento parallattico e la superba presentazione alla quale ci hanno abituato tutti i prodotti Psygnosis. Tecniche di programmazione innovative hanno permesso la realizzazione di alcuni effetti davvero speciali. Quando superate un idrante, per esempio, potete vedere bollicine e fiotti d'acqua che sgorgano da esso e la tentazione di toccarlo è veramente molto forte.

Il gioco è essenzialmente un picchiaduro arricchito da una spolverata di strategia, così che non corriate il rischio di annoiarvi saltando e picchiando in continuazione. La grafica è a 32 colori e ogni personaggio ha un set di colori personalizzato!

La caratteristica più interessante del gioco è la possibilità di personalizzare il proprio eroe. Potete perfino creare una copia di Batman o Superman, completi di maschera o mantello rosso. I sei livelli sono ambientati in città, magazzino, complesso industriale, fogne, aperta campagna e mondo sotterraneo. Il vostro personaggio ha a disposizione un vasto repertorio di mosse che includono saltare, abbassarsi, tirare pugni vari, difendersi dagli attacchi avversari ed effettuare prese e lanci.

Gli avversari sono di varie specie: guadianoni giganti di fine livello, angeli caduti, lanciafiamme ecc... La vostra energia scenderà paurosamente ogni volta che venrrete colpiti (come mostra una barra colorata in basso della schermata principale). Come in tutti i migliori giochi di questo tipo, il livello di difficoltà è stato settato in modo che anche i giocatori più imbranati possano completare i primi due livelli. Ma a partire dal terzo avrete bisogno di tutta la vostra agilità e prontezza di riflessi per superare i numerosi ostacoli. Ogni livello è lungo 10 schermi ed alto 4. I bonus includono scudi invincibili e la possibilità di volare, ma entrambi durano solo per una manciata di secondi.

Sebbene questo gioco possa apparire nient'altro che un incrocio tra Strider e Final Fight, la varietà delle situazioni e dei nemici soddisferanno anche i giocatori più esigenti. I programmatori, Anthony Bow e David Alan, sono convinti che si tratti di quantro più simile a un gioco arcade da sala-giochi si sia mai visto su Amiga. La grafica è molto buona. Con sei livelli ricchissimi di ogni... mal di Dio, questo titolo promette molto di più dei suoi numerosi cugini "di serie".

Lo scopo finale del gioco è eliminare il crudele cattivone APEX. Mentre vi fate strada verso lo scontro finale ed interrogate i numerosi personaggi incontrati scoprirete che il gioco si fa sempre più difficile. Formule segrete ed armi futuristiche sempre più potenti vi aiuteranno nella vostra missione. Create il vostro supereroe personale e diventerete la macchina da guerra definitiva!

http://www.oldgamesitalia.net/

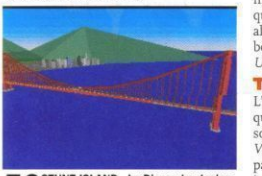
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La copertina non lascia dubbi su quale è stato l'avvenimento più importante del CES di Las Vegas: il lancio del 3DO Interactive Multiplayer.
Qualcuno potrà pensare che abbiamo esagerato a dedicare sei pagine a un sistema che non uscirà prima di quest'autunno negli USA, e soltanto l'anno prossimo in Italia, ma riteniamo che l'evento sia di tale importanza da meritare un simile spazio. I vantaggi per noi utenti sono infatti enormi.
Se uno volesse avere la possibilità di giocare il meglio dei giochi in circolazione dovrebbe avere in casa un Amiga, un PC, un Mega Drive e un Super Nintendo. Se invece il 3DO diventasse lo standard mondiale del divertimento elettronico potremo finalmente comprare una sola macchina e non preoccuparci più di nient'altro. Volete mettere il risparmio!
Anche per quanto riguarda il software le cose andrebbero per il meglio. Il CD è molto più economico da produrre dei floppy e delle cartucce e il costo al pubblico dei programmi dovrebbe finalmente diminuire. Inoltre, si dovrebbe registrare un balzo nella qualità del del software, al di là delle caratteristiche tecniche sconvolgenti della macchina: infatti, una casa di software potrà concentrare tutte le sue risorse di tempo e denaro sulla produzione di un gioco alla volta, quindi creare prodotti migliori, e non dividerle per le varie conversioni che è costretta a produrre per garantirsi un ritorno economico.
Insomma, leggete l'articolo a pag. 19 e poi tirate le vostre conclusioni: siamo certi che alla fine la penserete come noi.

27 Las Vegas 93 - Direttamente dalla città del divertimento il reportage del nostro inviato su tutte le più succulente produzioni del'93. Da leggere immediatamente... se ne scopriranno delle belle!

36 Che fine ha fatto mr *Kick Off*? Dino Dini, rapito dal nostro Derek Dela Fuente, ha vuotato il sacco sul suo futuro. Riuscirà a ritornare alle gioie e ai fasti di *Kick off*, riconquistando la leadership a scapito di *Sensible Soccer*.



56 STUNT ISLAND - La Disney ha deciso di fare le cose in grande, con questa spettacolare simulazione video-stunt-aerea. Per capire veramente che cosa sia abbiamo preparato 6 pagine di recensione.

68 ULTIMA UNDERWORLD II Il più appassionante Role-Playing Game ha un seguito. Nuova avventura attraverso infiniti dungeon riempiti fino all'orlo di terrificanti creature del sottosuolo.

73 LIONHEART - Quelli che "perché l'Amiga il Pc se lo beve" sono impazziti con l'ultimo gioco della Thalion. Un platform dalla grafica sofisticata che sfrutta appieno le ampie possibilità della macchina.

sommario

News 5
Tempi duri per i pirati: promulgata la nuova legge sulla pirateria informatica in Italia. La Tandy si prepara a lanciare sul mercato la sua piattaforma multimediale VIS. Ai limiti della fantascienza: in giappone è allo studio un nuovo tipo di memoria "atomica", ogni atomo di silicio un bit di memoria. La Origin realizza uno screensaver per Windows.

3DO 19
Il futuro del videogioco pare avere finalmente un volto definito: questo è quanto ci ha riferito il nostro super inviato a Las Vegas dopo aver potuto vedere la 3DO: una piattaforma interattiva da 16 milioni di colori, in grado di animare fino a 64 milioni di pixel per secondo, prossimamente in vendita ad un prezzo che si aggirerà sul milione...

Lavori in corso 7
David Luehmann della Trilobyte svela in anteprima segreti e retroscena sulla realizzazione del ciclopico *The 7th Guest*. La Dynamics intanto si butta nel mondo dell'RPG assicurandosi un titolo, Betrayal at Krondor, tratto dalla vendutissima serie fantasy "The Riftwar Saga" di Raymond E. Feist. Speciale Psygnosis: tutte le novità per il 1993 della softwarehouse di Liverpool.

Prove su schermo 55
Questo mese la Konami estrae dal cilindro il grande (e un po'deludente) ritorno di Batman. La Electronic Arts risponde con l'appassionante *Car & Drive*, mentre il buon Vincenzo Beretta è alle prese con il quinto episodio della serie *Space Quest*. Queste alcune tra le portate che fanno da contorno a due bombe del calibro di *Stunt Island* e *Ultima Underworld II*...

TNT 105
L'ormai famoso (o famigerato?) Paolo Paglianti questo mese ci prende per mano e ci conduce alla soluzione finale di *Sherlock Holmes* e di *King Quest VI*, ultima fatica di Roberta Williams, facendoci passare attraverso labirinti apparentemente inattraversabili e risolvendo per noi (pigroni) "quest" impossibili.

47

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66105090

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rub

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, An Minini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Anton

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Si Bechini, Alex Pasetto, Mario Panda Voiello, Alessa Diano, Enrico Mariani, Fabio Massa, Tiziano Toniut Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke.

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Antonella Porfido e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/
Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia post intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia post intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodott senza autorizzazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I prezzi possono variare secondo l'andamento della valuta estera.

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

STEREON GOLD L. 89.000

NUOVO DIGITALIZZATORE AUDIO/STEREO, COMPATIBILE MIDI, COLLEGABILE ALLO STEREO DI CASA O AD UN COMUNE REGISTRATORE PUOI DIGITALIZZARE QUALSIASI SUONO, VOCE ECC. E SUCCESSIVAMENTE MODIFICARLO. COMPRENSIVO DI DISCHETTO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO, SEMPLICE DA USARE, COMPATIBILE CON I PRINCIPALI SOFTWARE DI GESTIONE QUALI: AUDIOMASTER III, SOUNDRACKER ECC.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

VIDEO BACKUP L. 88.000
VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

UTILE ACCESSORIO PER SALVARE ENORMI QUANTITATIVI DI DATI UTILIZZANDO UN SEMPLICE VIDEOREGISTRATORE. POTETE FARE QUALSIASI TIPO DI BACKUP DEI FILES, BACKUP DI HARD DISK, DIRECTORIES O SINGOLI DISCHETTI UTILIZZANDO UN COMUNE VIDEOREGISTRATORE. UNA CASSETTA DA 240 MIN. OFFRE UNO SPAZIO DI CIRCA 200 MB. IL BACKUP DI UN SINGOLO DISCO IMPIEGA CIRCA 64 SEC. L'ACCESSORIO LAVORA COME UNO STREAMER CON LA POSSIBILITÀ DI RECUPERARE SOLO DETERMINATI FILES GRAZIE AD UN MENU CHE TERRÀ CONTO DEI GIRI DEL VIDEOREGISTRATORE. COSI CI SI POTRÀ POSIZIONARE DIRETTAMENTE SUL FILE INTERESSATO. L'HARD/FLOPPY VIDEO BACKUP PUO ESSERE USATO ANCHE SENZA IL POSSESSO DI UN HARD DISK. NELLA CONFEZIONE E COMPRESA UNA VIDEOCASSETTA CON 160 MB DI SOFTWARE PUBBLICO DOMINIO.

LINEA MICROBITCS A500/2000

MICROBITCS VXL-30 ACCELLERATOR 25MHZ	L. 598.000
MICROBITCS VXL-40 ACCELLERATOR 40MHZ	L. 698.000
COPROCESSORE MATEMATICO 68882 PER VXL	L. 298.000
VXL MEMORY BOARD 2MB RAM BURST 32BIT	L. 548.000

VELOCIZZATORE PER AMIGA 500/2000 COMPRENDENTE: CPU 68030-EC, ZOCCOLO PER COPROCESSORE MATEMATICO 68882, POSSIBILITÀ MEMORIA RAM 32 BIT ESP. FINO A 8MB, COMPATIBILE CON IL MODO BURST DEL 68030 PER OTTENERE 0 WAIT STATES ANCHE ALLE PIU ALTE FREQUENZE DI CLOCK, SWITCH PER SELEZIONE 68000 68030 SIA HARDWARE CHE SOFTWARE.

MBX FPU/FUSTRAM EXPANSION PER A1200

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA DIRETTAMENTE DAGLI U.S.A.

MBX 1200 w 14Mhz 881	**L. 298.000**
MBX 1200 w 25Mhz 882	**L. 448.000**
MBX 1200 w 50Mhz 882	**L. 798.000**
ESPANSIONI	
2 Meg Wide SIMM	**L. 278.000**
4 Meg Wide SIMM	**L. 478.000**
8 Meg Wide SIMM	**L. 898.000**

NOVITÀ ASSOLUTA !

SCHEDA KICKSTART 3.0 PER AMIGA 500/2000 L. 119.000

Finalmente il nuovo S/O dell'Amiga 1200 e 4000 ora disponibile in versione adattata per il tuo vecchio A500 e 2000; di semplicissima installa zione si applica senza saldature all'interno del computer; accurate istruzioni in italiano nella confezione. Dai potenza al tuo Amiga! Il nuovoKickstart 3.0 é notevolmente più veloce anche nel caricamento oltre a tantissime nuove funzioni, Cross Dos, Pc Disk per interscambio di dati tra il mondo Amiga e MS-Dos.
Scopri da solo tutte le immense novità di questo nuovo sistema operativo (ovviamente tutte le nuove funzioni grafiche che richiedono il nuovo chip, non sono implementate in questa versione).

DISPONIBILE FINALMENTE HARD DISK PER AMIGA 1200
COMPLETO DI CAVO DI CONNESSIONE SOFTWARE E ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE
Versione 40 Mb L. 449.000 - 80 Mb e 120 Mb Telefonare

KICKSTART 1.3 L. 79.000

NUOVA SCHEDA PER A500 PLUS. SI INSERISCE SEMPLICEMENTE ALL'INTERNO DELL'AMIGA SENZA SALDATURE. PERMETTE DI MANTENERE IL S/O 2.0 ED IL S/O 1.3 SELEZIONABILI TRAMITE L'APPOSITO INTERRUTTORE. SI RISOLVE COSI IL PROBLEMA D'INCOMPATIBILITÀ CON PROGRAMMI E GIOCHI. SEMPLICE INSTALLAZIONE, MANUALE IN ITALIANO.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 L. 89.000

NUOVA SCHEDA PER A600 . SI INSERISCE SEMPLICEMENTE ALL'INTERNO DELL'AMIGA SENZA SALDATURE. PERMETTE DI MANTENERE IL S/O 2.0 ED IL S/O 1.3 SELEZIONABILI TRAMITE L'APPOSITO INTERRUTTORE. SI RISOLVE COSI IL PROBLEMA D'INCOMPATIBILITÀ CON PROGRAMMI E GIOCHI. SEMPLICE INSTALLAZIONE, MANUALE IN ITALIANO.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO L. 89.000

TRASFORMA IL TUO VECCHIO A500 E 2000 V1.3 CON IL RIVOLUZIONARIO 2.0. IL TUTTO STUDIATO SU UNA APPOSITA SCHEDA DOTATA DI INTERRUTTORE AUTOMATICO (TRAMITE PRESSIONE SUL TASTOMOUSE) CON IL QUALE SI PUO SELEZIONARE, SECONDO L'USO, IL S/O 1.3 O 2.0. SEMPLICE INSTALLAZIONE E SENZA SALDATURE. MANUALE IN ITALIANO.

SPECIALE GENLOCK

PAL GENLOCK 3.0 L. 279.000

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA L' ITALIA

OFFERTA DEL MESE NEWEL

PC PORTATILE NOTEBOOK 386 COMMODORE

386 SX 25Mhz : HD 60Mb 2Mb RAM
1 Drive 3 1/2 VGA, MS-DOS 5.0.

L. 1.650.000

PC 386 SX 33 MHZ

1MB RAM, VGA, SERIALE, PARALLELA, GAME, TASTIERA, CONTROLLER HD +FD, 1 DRIVE 3 1/2

L. 590.000

INTERFACCIA VGA > SCART

PERMETTE DI COLLEGARE UN QUALSIASI PC CON SCHEDA VGA O UN PORTATILE AD UN TELEVISORE CON PRESA SCART!

NOVITÀ !!!

L. 99.000

VIDEOBLASTER

DIGITALIZZATRICE VIDEO WINDOWS 3.1 COMPATIBILE

- FORMATI PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- ACQUISIZIONE 640 X 480 IN 2.000.000 COLORI
- LAVORA IN MODO VGA, SVGA A 256 E 32.767 COLORI!
- AMPLIFICATORE, MIXER STEREO

L. 499.000

PAL - ENCODER

COME VGA - SCART MA CON USCITA PAL VHS

NOVITÀ

GIOCHI 3 1/2

4D Sport Boxing	L. 39.000
4D Sport Driving	L. 39.000
African Trail Simulator	L. 39.000
Air 320 Airbus Italiano	L. 99.000
Arcade 2	L. 19.000
Arcade Bonanza	L. 19.000
Archipelagos	L. 19.000
Austerlitz	L. 19.000
Backgammon	L. 39.000
Basket Master	L. 39.000
Black Jack	L. 39.000
Bloodwych	L. 49.000
Boston Bomber	L. 9.000
Boulder Dash 1	L. 9.000
Boulder Dash 1 Cost.Kit	L. 9.000
Cadaver	L. 39.000
Captive	L. 39.000
Centreford Squares	L. 39.000
Cisco Heat	L. 29.000
Club Casino	L. 29.000
Colorado	L. 29.000
Colossus Bridge 4	L. 39.000
Colossus Chess	L. 49.000
Crystal of Aborea	L. 39.000
Dayli Double	L. 29.000
Deluxe Strip Poker	L. 29.000
Die Hard 2	L. 29.000
England	L. 39.000
European Super League	L. 39.000
F-15 Strike Eagle III	L. 99.000
Faery Tale	L. 39.000
Falcon 3.0	L. 99.000
Football Manager	L. 19.000
Football Master	L. 39.000
Fraddy Hardest	L. 39.000
Game Over	L. 29.000
Game Over 2	L. 39.000
Gengis Khan	L. 39.000
GFL Baseball	L. 29.000
GFL Football	L. 29.000
Hammr Boy	L. 39.000
International Karate	L. 29.000
Jack Nicklaus New Golf	L. 49.000
Kung-Fu Warrior	L. 39.000
Masterblaster	L. 19.000
Maya	L. 29.000
Maze Adventures	L. 19.000
Megaphoenix	L. 39.000
Metal Mutant	L. 39.000
Mountain Bike Racer	L. 29.000
Paperboy	L. 39.000
Poker	L. 29.000
Pro League Baseball	L. 29.000
Pro Tennis Simulator	L. 39.000
Quadralien	L. 19.000
Red October 2	L. 49.000
Rolling Ronnie	L. 39.000
Sargon V - Scacchi	L. 49.000
Shangai 2	L. 39.000
Space Battles	L. 19.000
Space Games	L. 19.000
Sporting Triangles	L. 39.000
Sports Spectacular	L. 29.000
Spy Vs Spy 3 Artic Gam.	L. 39.000
Star Goose	L. 19.000
Starblade	L. 29.000
Streetfighter II	L. 69.000
Strike Force	L. 39.000
Swap	L. 19.000
Taking of Beverly Hills	L. 39.000
Ultima V	L. 39.000
Windsurf Willy	L. 39.000
Wishbringer	L. 9.000
Xenon Plus	L. 29.000
Zing	L. 29.000
Zork 2 Adventure	L. 9.000
Zork 3 Adventure	L. 9.000
King Quest V Italiano	L. 99.000
Inca	L. 99.000

COMPILATION 3 1/2

50 Great GHames	L. 49.000
Fantasy Pack	L. 29.000
Speed Pack VGA Classic	L. 39.000
Sports Pack VGA	L. 49.000
Star Pack VGA Classic G.	L. 39.000

SUPERBLASTER

NOVITÀ !

NUOVA SCHEDA MUSICALE
100% AD-LIB
COMPATIBILE,
FUNZIONI SOUNDBLASTER ,
SEMPLICE INSTALLAZIONE,
ISTRUZIONI IN ITALIANO.

L. 99.000

SOUNDBLASTER PRO II + Casse

SCHEDA MUSICALE STEREO
LA PIU FAMOSA AL MONDO !!!

CASSE IN OMAGGIO

L. 249.000

ACQUISTA 3 PROGRAMMI A SCELTA , GODRAI DI UN ULTERIORE SCONTO DEL 10%

TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.
I PREZZI SONO IVA ESCLUSA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una rivoluzione nel CYBERPUNK

Ecco le prime impressioni sul secondo titolo della serie Virtual Theatre della Revolution Software. Avranno eliminato i difetti del loro titolo precedente?

Dopo *Lure of the Temptress*, la Revolution Software sta preparando il suo secondo titolo, sfruttando il suo famoso sistema denominato di "Teatro Virtuale". Se il suo predecessore ha avuto un grande successo, *Beneath a Steel Sky*, promette, fin dalle prime schermate, un impatto ancora maggiore.

L'introduzione al gioco è costituita da un fumetto disegnato da Dave Gibbons (che, forse, qualcuno di voi si ricorderà come disegnatore dello splendido *Watchmen*, sceneggiato da Alan Moore) che verrà incluso nella confezione e racconterà ai giocatori la storia ed il background di Robert Foster, l'eroe dell'avventura.

Il gioco è ambientato nel prossimo futuro, in un mondo cyberpunk in cui i governi mondiali sono caduti lasciando il controllo delle ultime aree economiche produttive in mano a cinque megacorporazioni.

I meccanismi del sistema sono stati migliorati in modo da perfezionare la presentazione sotto molti punti di vista: in particolare il gioco è più sofisticato rispetto a *Lure of the Temptress*; infatti i personaggi reagiscono non soltanto ai cambiamenti globali, ma interagiscono con una propria personalità basilare che permette uno sviluppo degli eventi contemporaneo (e non successivo, in sequenza, quindi assolutamente non lineare).

L'interfaccia utente è stata perfezionata per permettere al giocatore un'interazione più semplice e diretta con i personaggi: in *Lure of the Temptress* c'erano troppe finestre di dialogo sullo schermo, e a volte questo poteva creare una notevole confusione, soprattutto nel caso di due o più conversazioni contemporanee.

Nel primo titolo Revolution, il giocatore aveva, quasi sempre, tra le sue opzioni, un solo verbo per ogni oggetto che poteva servire al suo scopo: ad esempio una porta avrebbe presentato le opzioni di Aprire, Chiudere, Chiudere il Catenaccio e Tirarlo. Se la porta ed il catenaccio fossero stati due oggetti differenti, allora l'interazione fra loro avrebbe permesso di aprire la porta, se era precedentemente chiusa, e chiuderla se era aperta.

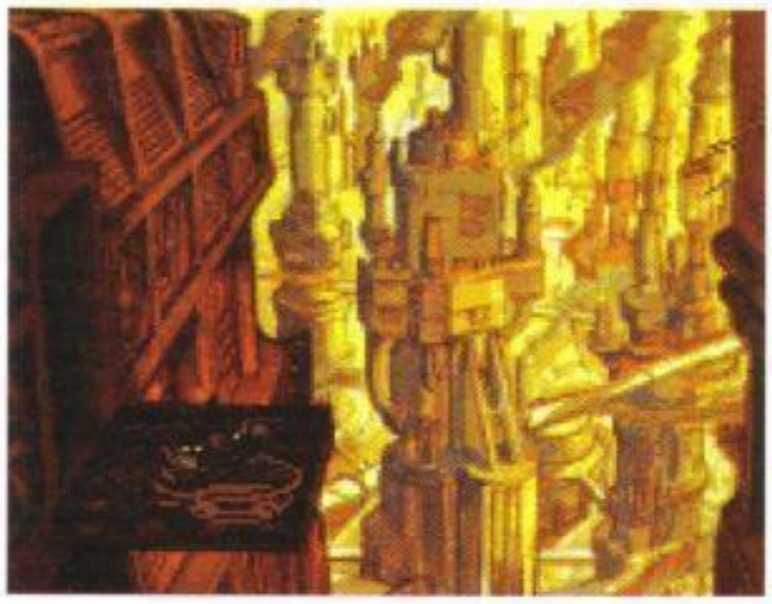
L'interno di uno dei palazzi. Questa volta l'atmosfera è quella di *Metropolis* di Fritz Lang.

Interagire semplicemente con il catenaccio chiude ed apre la porta permettendo una maggiore velocità. Per assicurarsi che questo sistema non pregiudichi gli indovinelli e i rompicapi, alla Revolution hanno inserito un numero maggiore di "puzzle" in cui è indispensabile un secondo oggetto. Ad esempio la porta del primo schermo può essere aperta soltanto se il giocatore prende una sbarra dal corrimano e fa leva su di essa.

Cosa può dirci Charles Cecil, fondatore della Revolution ha proposito delle origini della sua software house?

"Per raccontare la storia di *Beneath a Steel Sky* dobbiamo dare un'occhiata allo sviluppo della Revolution Software. Quando l'Activision chiuse, nel '90, io mi resi conto che avrei preferito ritornare nel campo dello sviluppo. Mi fu chiaro che le avventure grafiche erano un genere fin troppo sfruttato e che c'era una concorrenza spietata da parte di case come la Lucasfilm, la Sierra e, incredibilmente, la Level 9, che sembrava dovesse far uscire qualche gioco assolutamente rivoluzionario. Quel periodo rappresentò i primi semi di quello che sarebbe diventato successivamente il Teatro Virtuale. Con alcuni colleghi comprammo una ditta, le cambiammo il nome in Revolution Software, e ci mettemmo a scrivere *Lure of the Temptress*.

I programmatori della Revolution Software



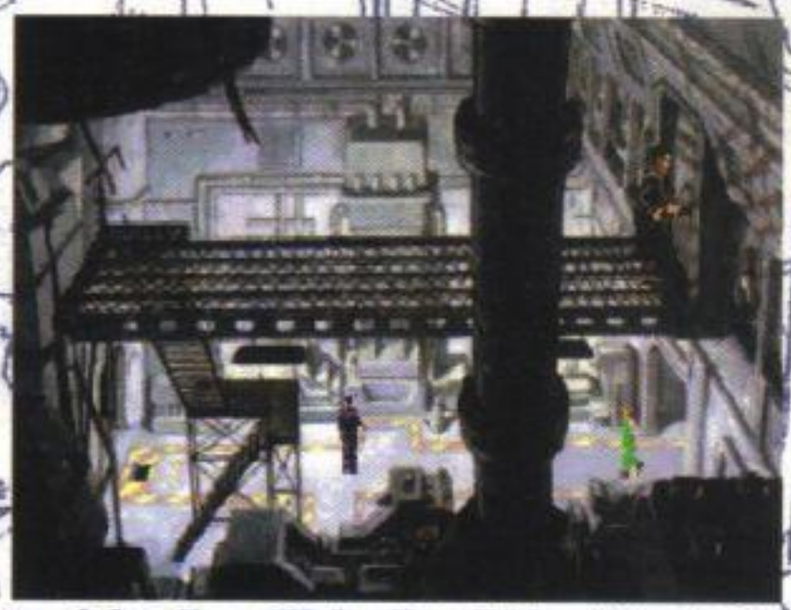
Dall'alto dei grattacieli si nota il paesaggio degradato della metropoli del 2000 (e rotti speriamo).

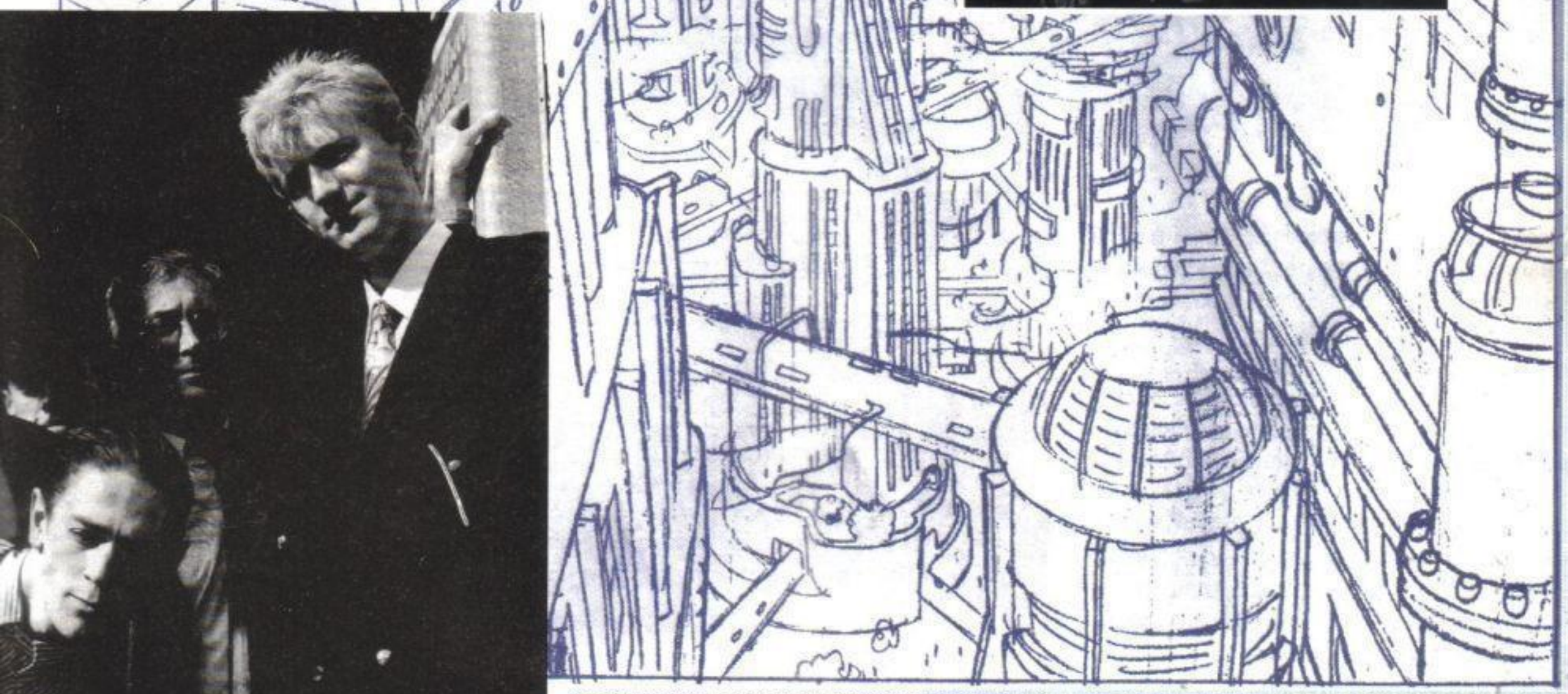
Le case Americane hanno sempre soste-

http://www.oldgamesitalia.net/

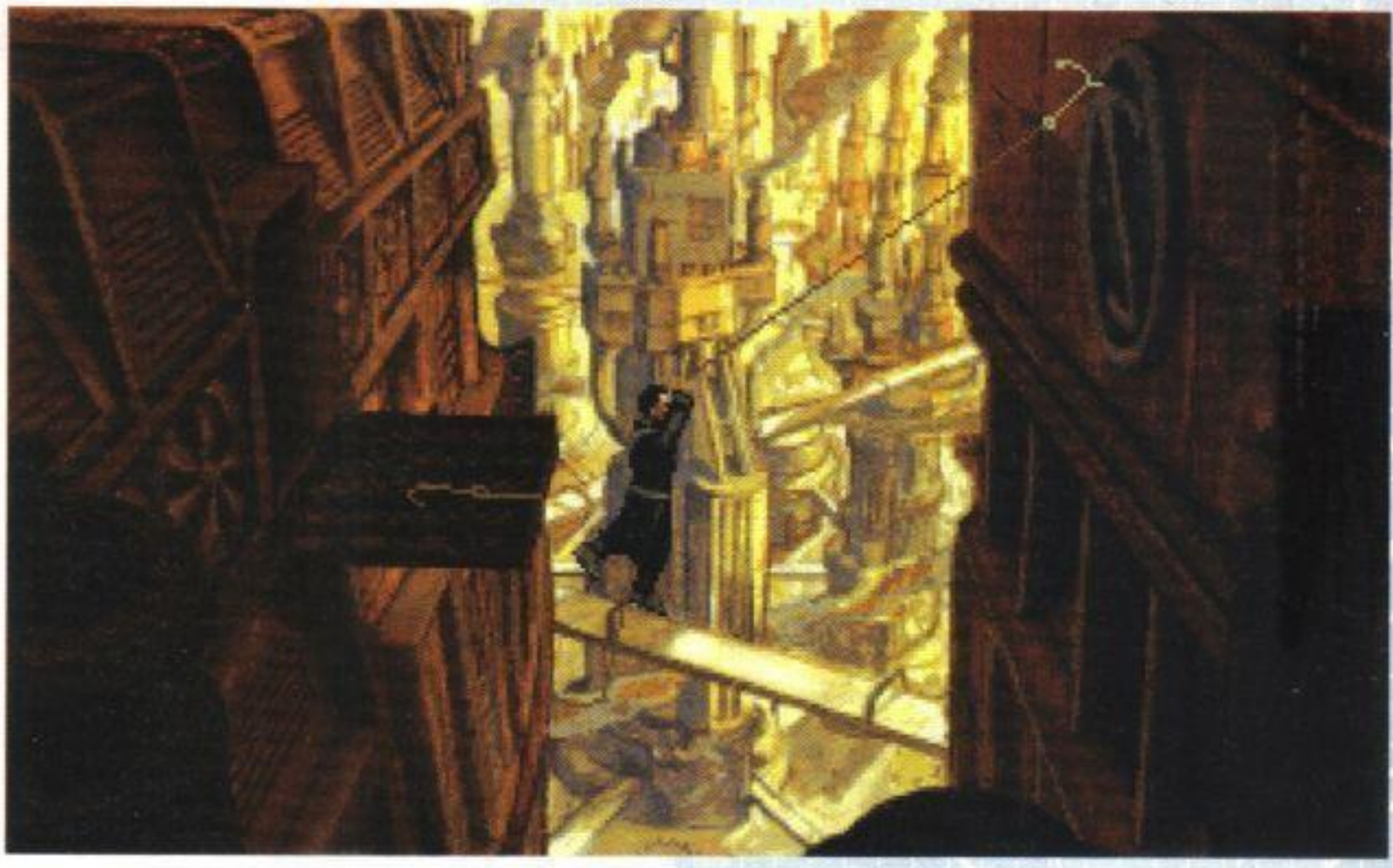
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Uno schizzo tratto dal concept book di *Beneath a Steel Sky*. Per gli appassionati del genere è un vero e proprio tuffo al cuore: l'atmosfera è senza ombra di dubbio quella di Blade Runner



Il protagonista salta da un palazzo all'altro. Ma quell'impermeabile è forse di Armani?

nuto che i loro prodotti hanno una maggiore profondità rispetto a quelli Europei, ma io penso che negli Stati Uniti abbiano dei sistemi migliori su cui svilupparli. Per avere successo in questo mercato, ed in particolar modo per battere gli Americani, ho pensato che fosse necessario investire un po' di tempo nella creazione di un sistema che avrebbe facilitato i nostri futuri prodotti; un sistema che, sebbene non giustificabile economicamente per un singolo titolo, avrebbe permesso, in seguito, di sviluppare idee più complesse.

Quando ero ancora all'Activision conobbi Dave Gibbons. Sebbene non fosse molto famoso nel Regno Unito, era praticamente venerato in Francia, in Germania e negli Stati Uniti. Così gli ho commissionato di aiutarci nella realizzazione grafica e di disegnare gli sfondi di *Beneath a Steel Sky*."

Il programma costituisce una solida esperienza interattiva, graficamente molto ben realizzata, e costruita attorno a una storia profonda e complessa. Sul PC la configurazione base sarà la VGA a 256 colori; su Amiga ci saranno sprite a 32 colori, mentre si sta ultimando la realizzazione di fondali che sfruttino le possibilità grafiche del nuovo Amiga 1200. L'uscita è prevista per il mese di luglio e, intanto, sul prossimo numero di K, probabilmente, vi presenteremo il gioco vero e proprio, con la sua trama, illustrato da molte immagini.

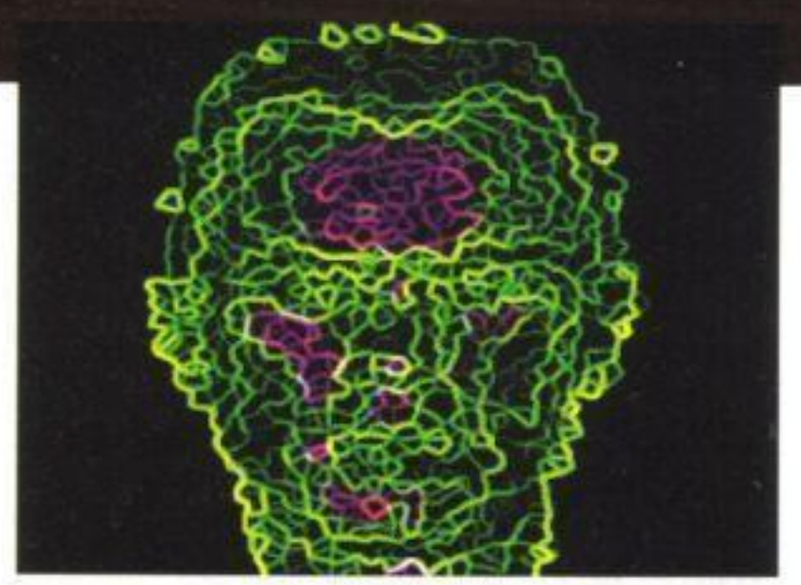
Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMUL...TANEA



E' un uccello? No! E' un aereo? No! E' Simulman!!!

Ok ragazzi, non mettetevi a ridere, non sto scherzando, è tutto vero, è l'ultima idea della Simulmondo.

L'idea non è male. Invece di acquistare una licenza è meglio crearsela da soli, anche se crediamo che sarà piuttosto difficile che dagli schermi dei computer, Simulman andrà a finire tra gli albi mensili di Bonelli. Ma chi può dirlo?

Comunque la Simulmondo ha annunciato che presto il nostro Simulman raggiungerà le edicole d'Italia. A questo punto è lecito chiedersi cos'è Simulman. Il nome suggerirebbe un uomo simulato, ma potrebbe anche trattarsi della simulazione di un super eroe, oppure della simulazione di un uomo che simula un super eroe. La risposta più logica è sicuramente la prima, anche perché il nostro personaggio si aggira in un mondo futuribile di realtà virtuale, nella quale spicca l'ottima idea della parte negativa della sopracitata realtà (un po' come il lato oscuro della Forza).

In questo ambiente virtuale gli elementi simulati sono all'ordine del giorno e i nomi di alcuni oggetti sono quanto meno sintomatici: le DOORS, le porte sul mondo virtuale, il TV TEL uno dei mezzi che Simulman usa per comunicare, e così via. Offese tipo "Simulatore 3D" e "Interattivo porno" sono tra le più leggere in questo futuro nemmeno troppo lontano, è chiaro che ne esistono anche di peggiori ma non intendiamo riportarle soprattutto perché qualcuno potrebbe offendersi.

Questo per quanto riguarda la l'ambientazione del nuovo gioco della casa bolognese, di cui abbiamo visto una breve presentazione e le prime schermate. A proposito delle quali possiamo dire che la grafica, anche se per ora solo statica, è qualcosa di eccezionale, un misto tra scenografia cyber punk e arte "pop" alla Andy Wharhol. Dalle premesse sembrerebbe che ci troveremo a giocare in un ambiente che supera tutti quelli visti fin'ora.

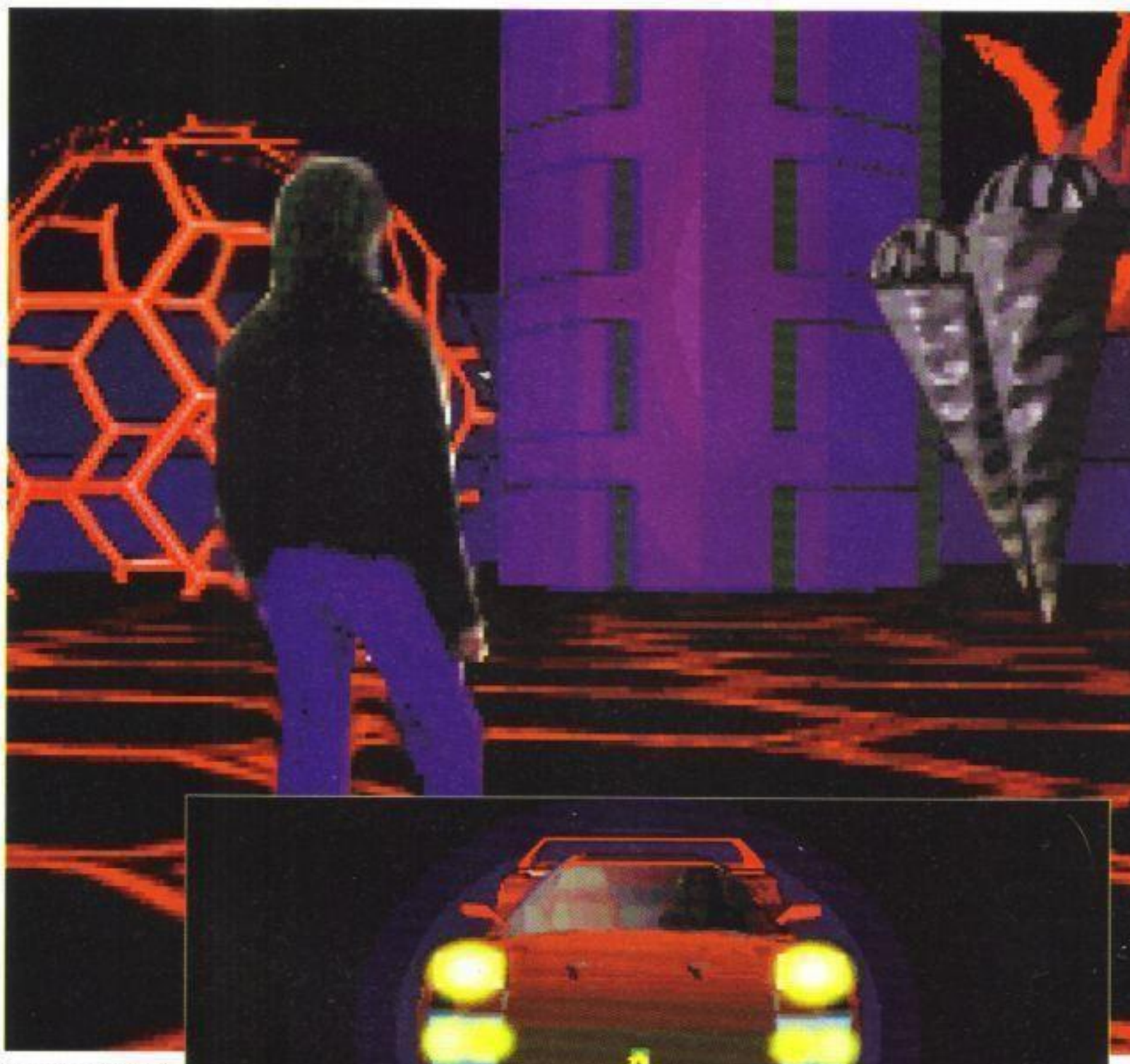
Prendete le mie parole nella giusta misura, non abbiamo ancora visto nulla di definitivo, ma da ciò che ci è stato dato di vedere le prospettive sono ottime.

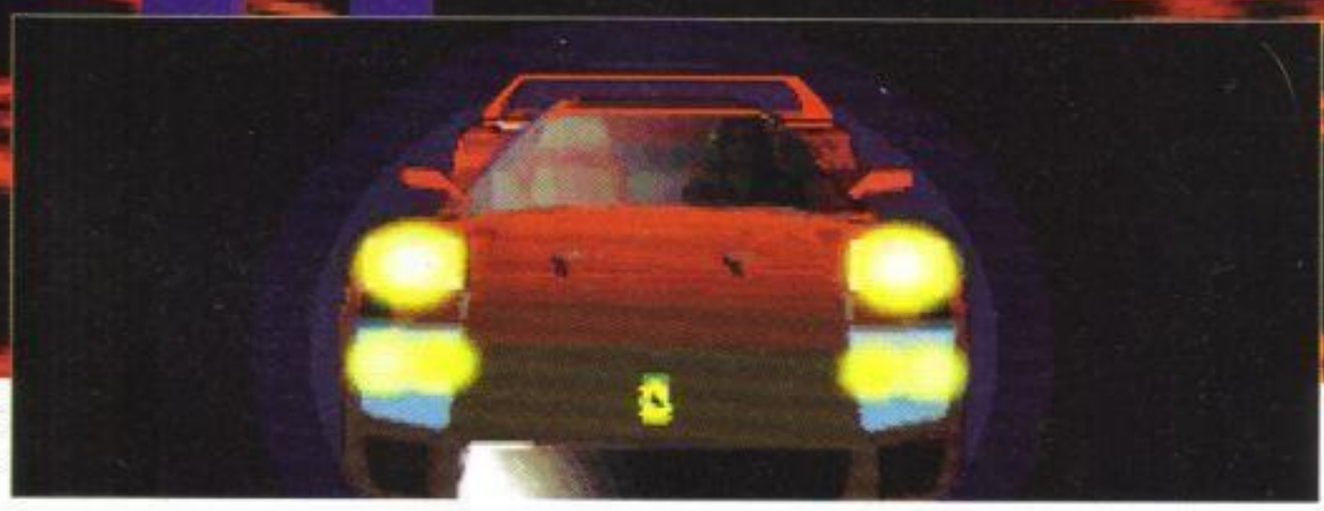
Simulman uscirà anch'esso in versione "interattiva" (l'iniziativa dei giochi in edicola deve aver ottenuto un successo superiore alle più rosee aspettative) e poi chissà forse in un gioco di ben altro spessore.

Le licenze interattive dai personaggi di Bonelli, cavalli di battaglia Simulmondo, intanto non danno cenno di flessione, almeno a livello di pubblicazioni. Sono in programma nuovi titoli per Dylan Dog, Tex e Diabolik.

Per quanto riguarda Tex, è venuto il momento di affiancarsi agli altri in edicola con le pubblicazioni interattive: sono infatti previsti diversi titoli tra i quali "Mefisto", mitico nemico di Tex ormai passato a miglior vita, ma immortale per noi lettori, e "Il Drago Rosso" altro fumetto che gli appassionati dei quattro pard ricorderanno.

Dylan Dog e Diabolik continuano la strada iniziata ormai da alcuni mesi, facendosi trovare con cadenza mensile in edicola. Le immagini che fanno da contorno a questo articolo sono quanto meno accattivanti, e dimostrano l'ottimo livello raggiunto dai grafici Simulmondo, che pur rifacendosi a vere e proprie pietre mi-





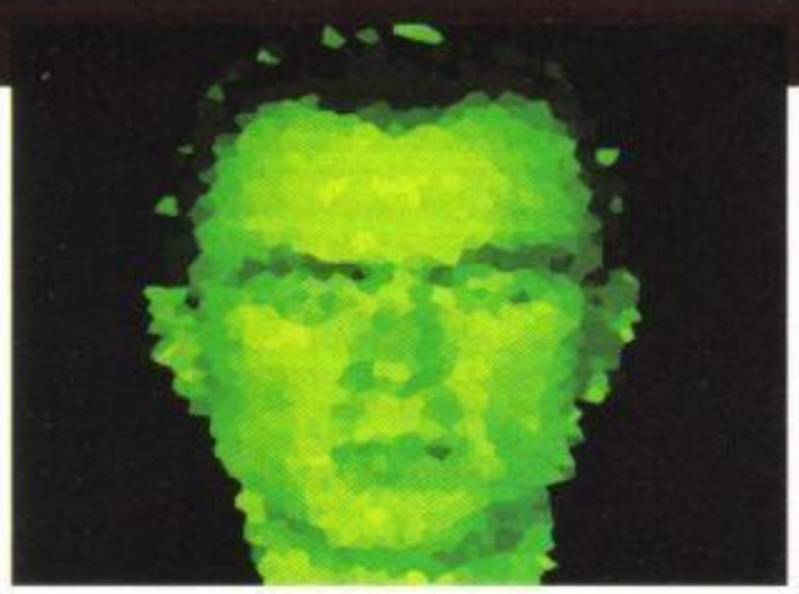
Altre immagini di Simulman. Il primo simulatore d'eroe interattivo.

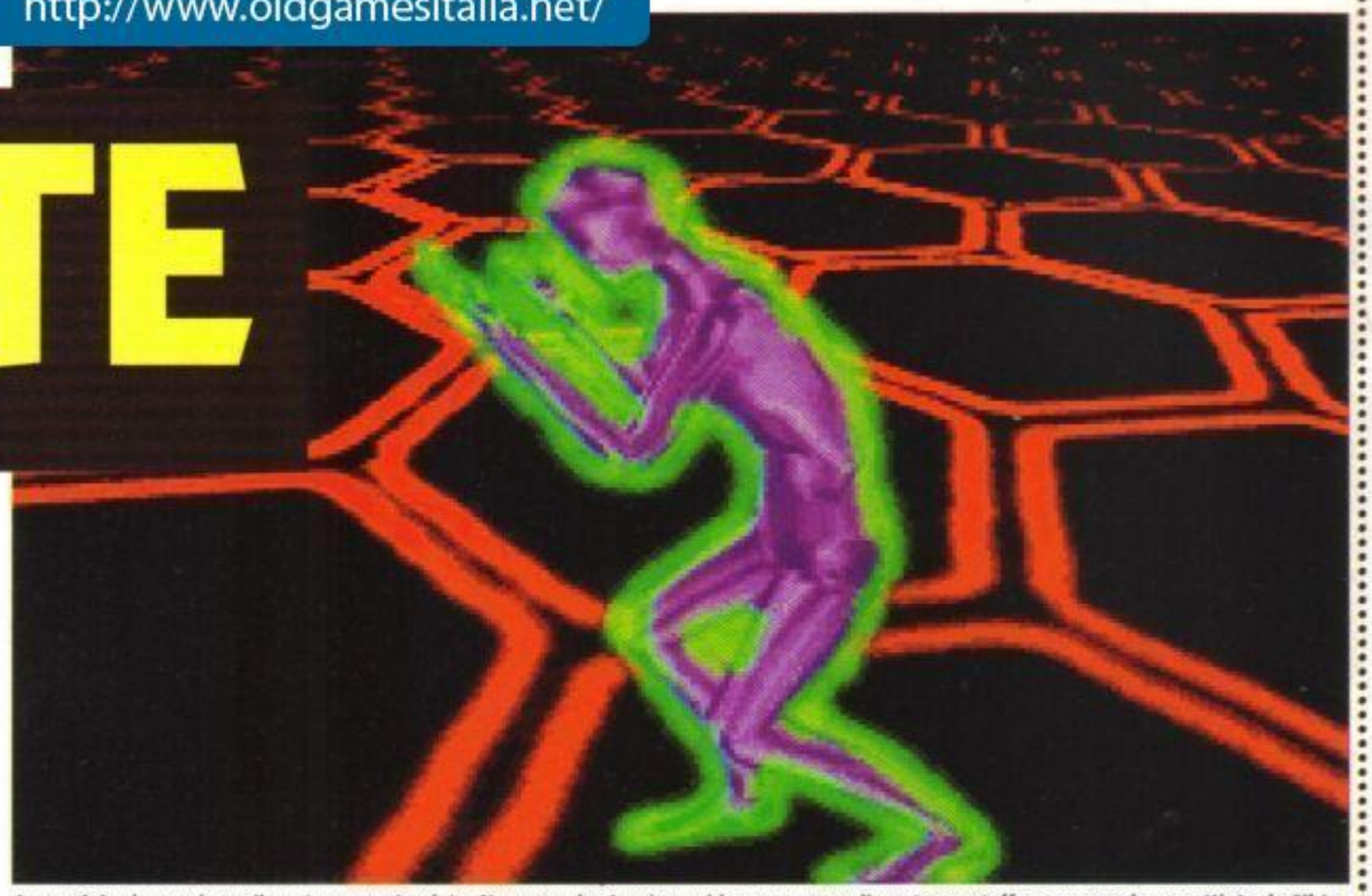
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

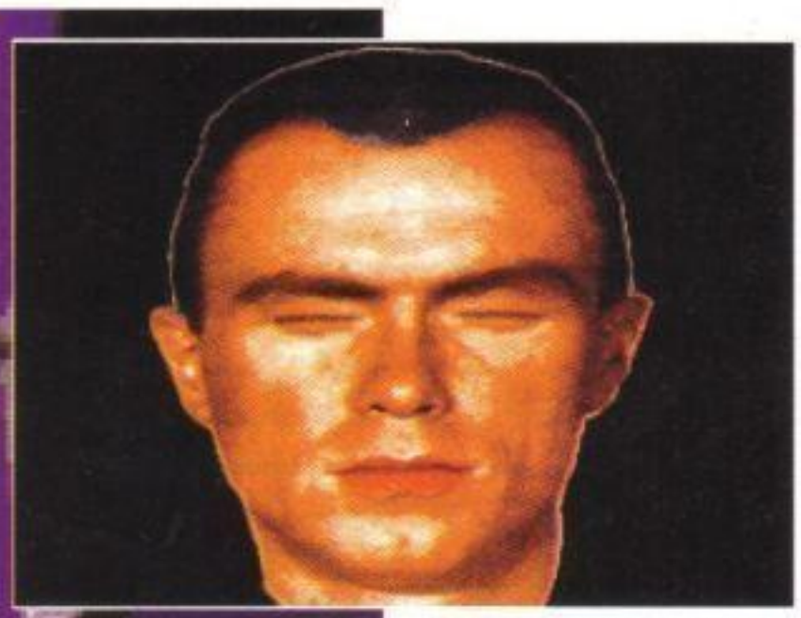
http://www.oldgamesitalia.net/

MENTE





Immagini cyberpunk per il nostro eroe simulato. Non so se lo si può considerare un complimento o un'offesa, ma sembrano attinte da "Il tagliaerbe" di Stephen King. In ogni caso il grafico è davvero in gamba.



Fase per fase, una trasformazione virtuale simulata. Il mondo di Simulman è a metà tra fantasia e prossima realtà. Infatti tra tutte le cose che popolano l'ambiente in Simulman agisce, la cosa che con maggiore difficoltà si avvererà in un futuro quanto mai prossimo è sicuramente il nome del cattivo numero uno: Cactus. Siamo convinti che anche in preda ai più assurdi raptus virtuali, nessun genitore chiamerebbe un figlio così.

liari del fumetto italiano sono riusciti a dare un'immagine "interattiva" e giocabile di questi personaggi.

La prova della verità per Francesco Carlà, presidente della casa bolognese, arriva però con l'ingresso di Simulman, che non può certo sfruttare il ritorno di immagine che gli altri personaggi possiedono presso il pubblico.

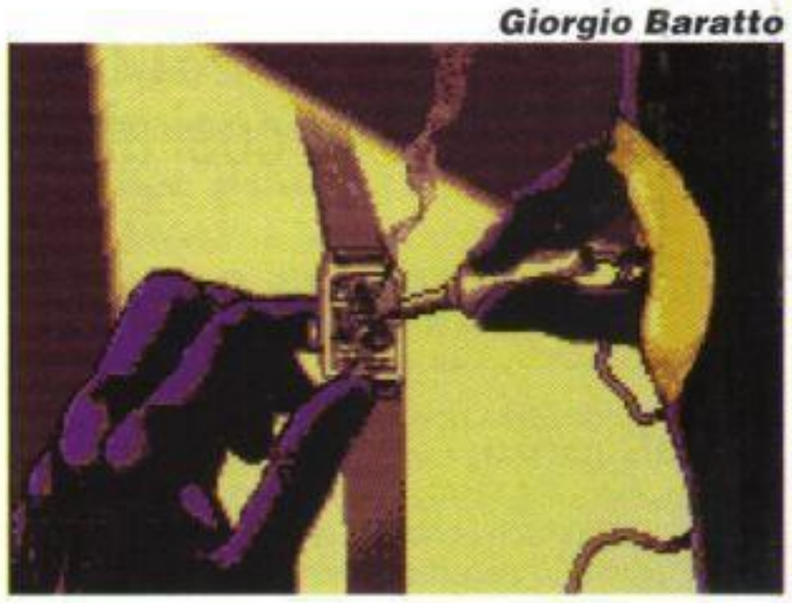
Con i "giochi interattivi" in fin dei conti ci stiamo avvicinando a quella che potrebbe essere la realtà del futuro (so che le mie parole possono sembrare piuttosto ridondanti ma è proprio così): riviste e giornali su dischetto con storie che non sono più legate a un mero copione già prefissato, ma che permettono di gestire le avventure del proprio personaggio in base alla propria personalità.

Con questa iniziativa la Simulmondo, e Francesco Carlà in prima persona, ha saputo essere più che lungimirante. Non dobbiamo considerare le pubblicazioni interattive della casa di Bologna solo come dei semplici mini-giochi venduti in edicola, anche se per adesso non sono molto di più di questo, ma bisogna valutare l'iniziativa, soprattutto quella di creare appositamente un nuovo personaggio, come un inizio di quello che ci aspetterà più avanti, anche se non per la gioia di tutti.

Vi immaginate veri e propri artisti del fumetto che mettono a disposizione il loro mestiere per immagini su computer supportate da tre o quattro sceneggiature che sviluppano un'avventura in maniera diversa e con finali differenti? Certo non è un concetto rivoluzionario, ma presto o tardi dobbiamo aspettarci che qualcosa cambierà, e non saprei proprio dirvi in questo momento se sarà per il meglio o per il peggio.

Giorgio Baratto

Un essere del genere difficilmente può essere catalogato tra gli amici, ma in un mondo virtuale può accadere di tutto.
L'atmosfera comunque viene resa benissimo, se la Simulmondo vole creare un personaggio cyberpunk, beh, ci è riuscita.



Satanasso! Aquila della Notte fa il suo ingresso nelle pubblicazioni interattive Simulmondo. Chi si sarebbe aspettato un destino del genere per un personaggio nato quasi 5é anni fa?

Il nostro caro Dylan ha il suo daffare. Come al solito a ogni mostro si accompagna una bella ragazza. E' un lavoro; il suo, che in termini d'immagine rende bene...

E' di nuovo LUI, come direbbe la sua fedele compagna Eva Kant. Più informa che mai!
Deve dire che mi sono sempre chiesto che cosa se ne fa di tutti i soldi reba il nostro Diabollik.

http://www.oldgamesitalia.net/

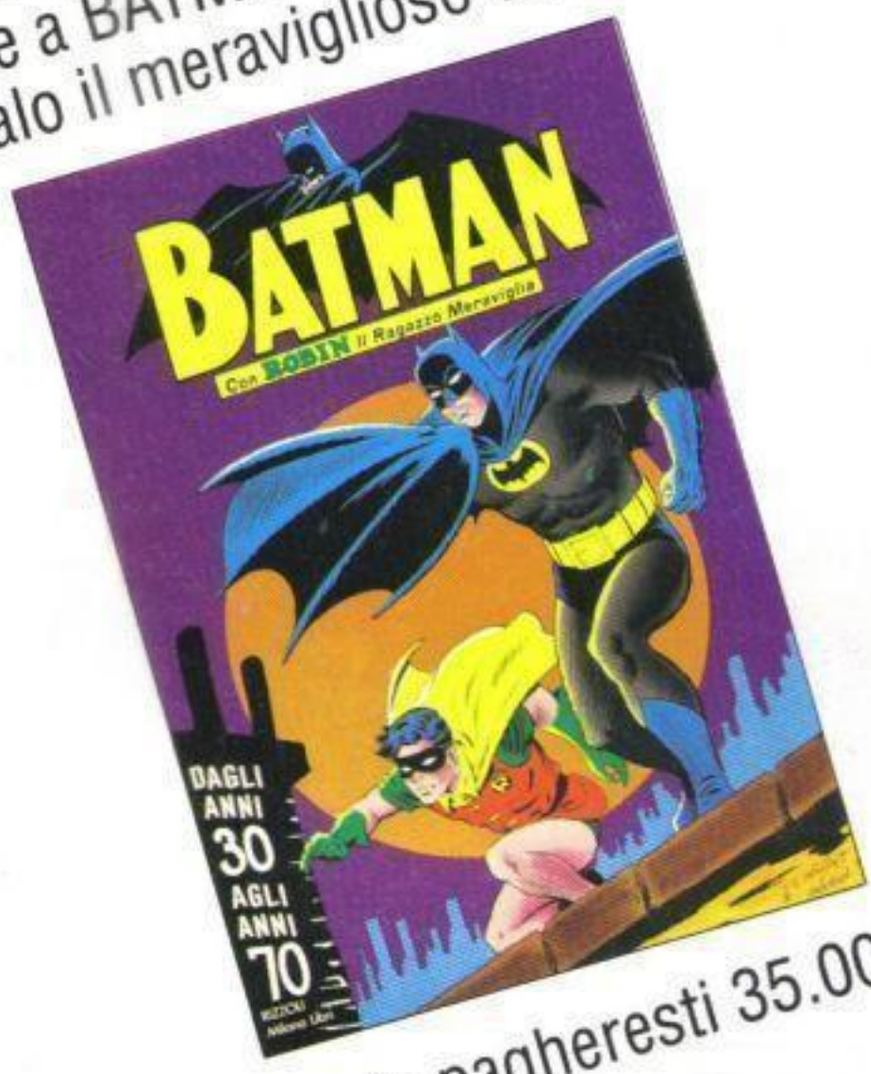
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN

TI REGALA IL GRANDE LIBRO

Se sottoscrivi l'abbonamento annuale a BATMAN riceverai subito in regalo il meraviglioso volume



che in libreria pagheresti 35.000 lire

MA NON È TUTTO...

BATMAN garantisce anche un grande risparmio e ti offre **IL 20% DI SCONTO SULL'ABBONAMENTO**!
Risparmierai così altre **14.400 lire**, pagando l'abbonamento **L. 57.600 anziché 72.000:**
RICEVERAI QUINDI 5 NUMERI GRATIS !!!

SPEDISCI SUBITO IL TAGLIANDO QUI SOTTO

Sì, desidero ricevere GRATIS il libro di BATMAN e abbonarmi a BATMAN con il 20% di sconto. Per il mio abbonamento annuale a BATMAN (24 numeri) pagherò solo L. 57.600 anziché L. 72.000 con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete in seguito. A pagamento avvenuto riceverò a casa, completamente GRATIS il libro a me riservato;
(per cortesia scrivere in stampatello)

Cognome
Nome
Presso
Via N.
C.A.P. Città
Prov.

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa a: 18092202000
BATMAN - RCS RIZZOLI PERIODICI, Servizio Abbonamenti
Via Angelo Rizzoli, 2 - 20132 MILANO MI
Offerta valida solo per i nuovi abbonati e solo in Italia.
Ogni adesione è soggetta all'accettazione della Casa.

GARANZIE

GRANDE RISPARMIO
Pagherai il tuo abbonamento annuale solo L. 57.600 anziché L. 72.000 risparmiando così ben L. 14.400. Ogni numero di BATMAN costerà L. 2.400 anziché L. 3.000.

PAGAMENTO POSTICIPATO
NON INVIARE DENARO ORA: pagherai solo in seguito con i bollettini di conto corrente postale che ti invieremo.

GRATIS PER TE
A pagamento avvenuto riceverai, completamente GRATIS, il libro di BATMAN.

SERVIZIO-COMODITÀ
Per un anno riceverai puntualmente ogni 15 giorni la tua copia di BATMAN.

PREZZO FISSO
Aderendo subito a questa offerta sarai sicuro che il prezzo della tua rivista preferita non aumenterà per tutto il periodo del tuo abbonamento, anche se il prezzo di copertina dovesse subire variazioni.

NUMERI ASSICURATI
Se, per qualsiasi motivo, qualche numero della rivista non dovesse uscire, noi prolungheremo automaticamente il tuo abbonamento fino a raggiungere tutti i numeri compresi nell'abbonamento.

SODDISFAZIONE ASSICURATA
Se non sarai soddisfatto, potrai sospendere in ogni momento, con una semplice comunicazione, il tuo abbonamento. Ti rimborseremo automaticamente di tutti i numeri non ricevuti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

CONFRONTA E CONTRASTA
Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area.

Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

CHAOS ENGINE (Renegade)

Cambio della guardia tra i K-parametri delle avventure arcade. Un gioco completo e realizzato con una tecnica sublime.
Notevole anche la possibilità di giocare in due. Come il predecessore (nel k-Parametro) *Gods*, si tratta sempre di un gioco firmato Bitmap Brothers.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

SENSIBLE SOCCER V.1. 1 (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm.
Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono.
L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer, incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

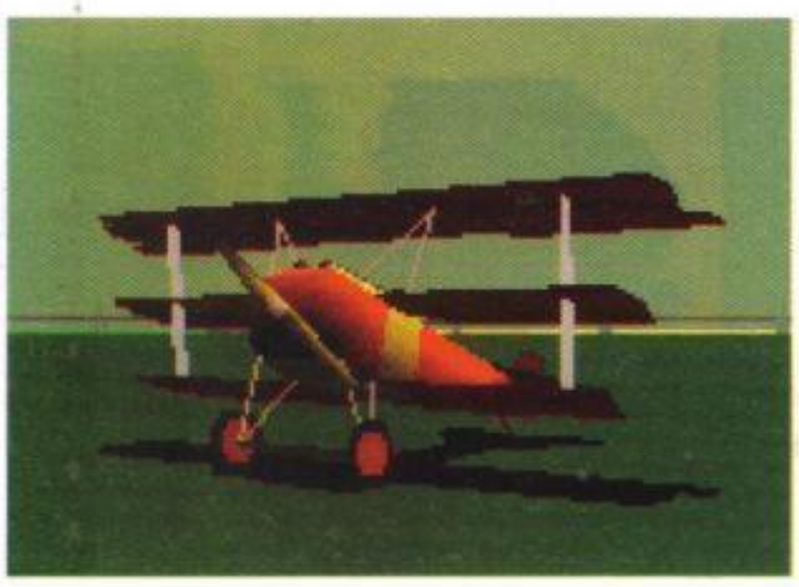
PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alle

A-Train	*Maxis*
Alien 3	*Acclaim*
Batman Returns	*Konami*
Best of the Best	*Loriciel*
Car & Driver	*Electronic Arts*
Harrier Jump Jet	*Microprose*
Lemmings	*Psygnosis*
Lionheart	*Thalion*
Mario Land 2	Nintendo
Moonstone	*Mindscape*
Nick Faldo's Championship Golf	*Grandslam*
Nicky Boom	*Microids*
Pacific War	*Mirage*
Prey	*K.Moreno Multin*
Space Quest V	*Sierra*
Stunt Island	*Disney Software*
Trolls	*Flair*
Ultima Underworld II	*Origin/Electronic*
World of Illusion	*Sega*
Zool	*Gremlin Graphics*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STUNT ISLAND



Immagini tratte dalla spettacolare introduzione del gioco. Il commento sonoro è in stile documentario e contribuisce notevolmente all'impressione cinematografica del video.

Cinemà, frenetica passion. Cinemà, tormento ed illusion. Così recitava una melensa melodia del dopoguerra, ma potrebbero essere le parole di un entusiasta giocatore di *Stunt Island*, l'ultimo capolavoro (o forse il primo) di casa Disney.

Nel regime tecnocratico impostosi recentemente nel mondo della simulazione, le idee originali valgono tanto oro quanto pesano, sempre che si possa assoggettare un'idea alla forza di gravità. Facendo una carrellata sulle ultime produzioni ci accorgiamo che i nuovi titoli puntano gran parte del proprio successo su innovazioni tecniche, in particolare nell'ambito grafico, senza peraltro dire nulla di nuovo: il noioso breafing, la terribile missione, il crudele nemico, la snervante routine. Ero già assalito da incubi notturni in cui sognavo di dover scrivere una recensione di 12 pagine su Falcon 5.0, perfettamente identico al 3.0 ma con gli aerei in ray tracing e le bombe disegnate da Naj Oleari, quando una luce squarciò il soffitto della redazione indicando la nuova confezione del gioco appena arrivato dalla Francia: *Stunt Island* della Disney. Piombai nella più cupa disperazione: temevo fosse un simulatore di aeroplanini di carta per bambini dai 3 ai 6 anni, ma simpaticamente adatto ai bambinoni di tutte le età. Invece quel vecchio marpione di Topolino si è seduto davanti al computer e ha sfornato uno dei software migliori degli ultimi tempi, originale, visivamente notevole e con una longevità biblica.

I diversi livelli di interazione col giocatore portano la longevità del software a livelli mai raggiunti.

Il background ci narra di una fantomatica isola creata con un colpo di carta di credito magica dai magnati della celluloide, terribilmente irritati dalle difficoltà incontrate per ottenere i permessi per alcune scene particolarmente pericolose. Certamente quando il film richiede lo

La grafica statica è in alcuni casi solo discreta.

Le targhe che indicano le direzioni svolgono funzione di menu per il passaggio tra le varie sezioni della simulazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

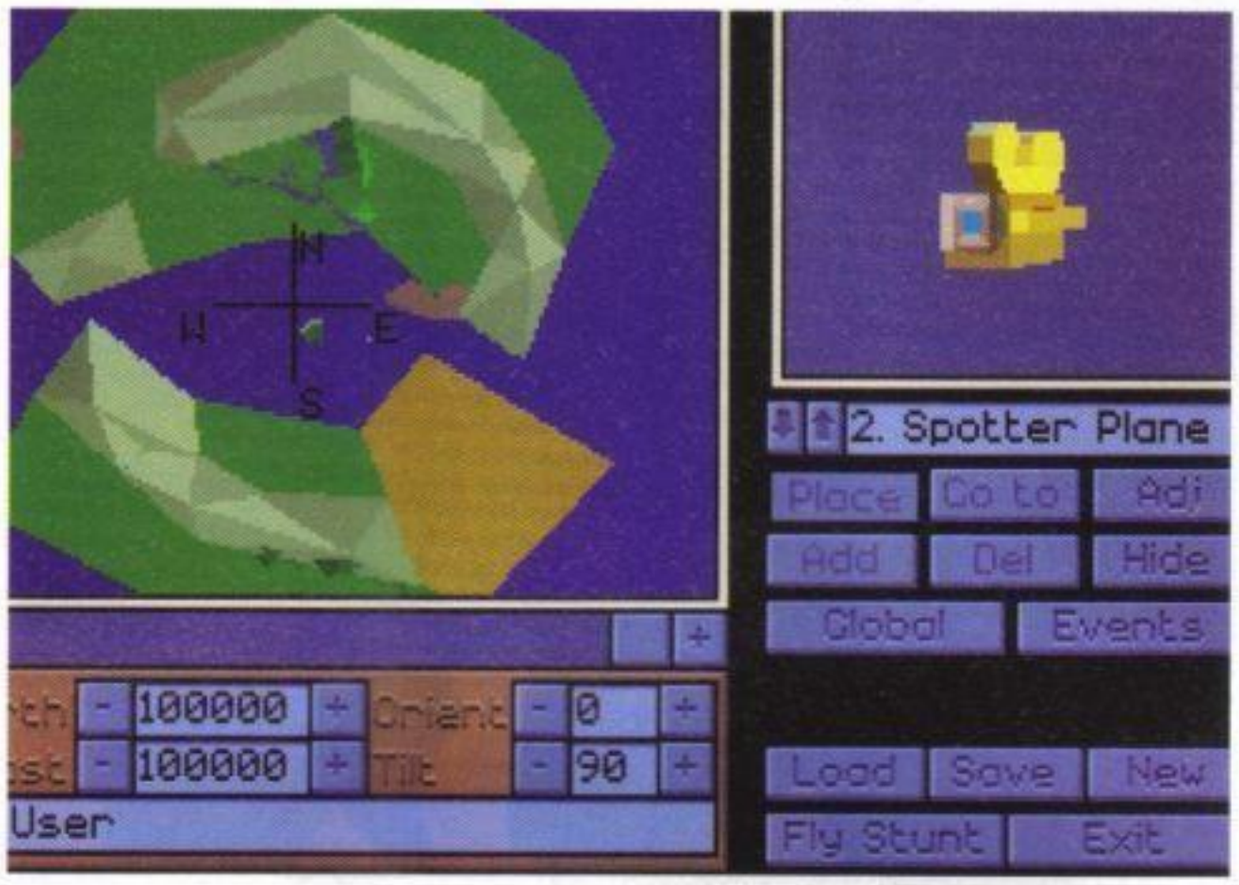
scontro di due Boeing 747 sulla pista di un aeroporto le concessioni arrivano difficilmente, per questo motivo si è deciso di costruire Stunt Island, l'isola dove i sogni ad alto rischio possono divenire realtà. Qualsiasi ambiente può essere ricreato su una superficie di poche miglia quadrate, una specie di paradiso dello stunt man professionista, che avrà a disposizione ogni tipo di velivolo dallo pterodattilo al Messerschmitt, dal Mig 29 allo Shuttle, per portare a termine le acrobazie più impensabili nelle situazioni e negli scenari concepiti dalle menti perverse dei registi hollywoodiani.

Se il gioco si limitasse a simulare le imprese di questi scavezzacollo aeronautici a pagamento sarebbe solo molto bello; ciò che lo rende eclatante sono i diversi livelli di interazione con il giocatore, che portano la longevità di questo software ben oltre i limiti a cui siamo abituati.

Il primo approccio è quello del turista. Inizialmente non potrete trattenervi: giunti sull'isola vi fionderete all'hangar, consultate velocemente la lista degli aerei e poi via, con il velivolo di fiducia a sorvolare le amenità di questo luogo stupendo, dove foreste inviolate, città di provincia, grattacieli, castelli, monoliti, dighe si susseguono in rapida successione.

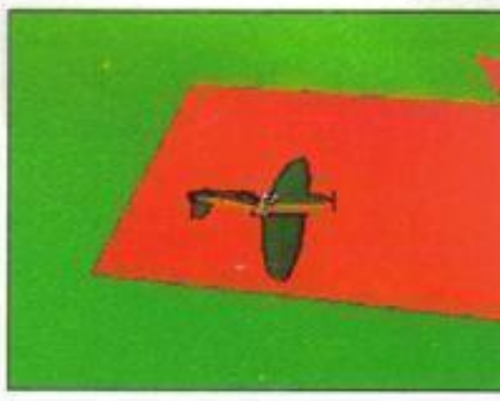
In un secondo tempo, dopo aver familiarizzato con i mezzi, alcuni dei quali decisamente inconsueti, il lavoro ci chiamerà. Potremo metterci al servizio dei registi ed essere i protagonisti di scene che richiedono un'abilità non comune. Inizialmente uno dei volti che ci saranno più familiari è quello del chirurgo dell'isola, sempre pronto a rattopparci quando le cose non vanno per il verso desiderato. Se considerate che sono uscito vivo da un impatto a 1200 miglia orarie tra il mio F16 e un ponte che si è improvvisamente abbassato (ultime parole prima dello schianto "sono veramente un gallo, lo passo al primo colpo"), ve lo consiglio caldamente come medico di famiglia.

Vi ricordo che sono aperte le iscrizioni per la manifestazione "Stunt Pilot of the year". Se riuscirete a divenire il cascatore (vocabolo italiano infelice se riferito ad aerei) dell'anno, il nuovo aeroporto dell'isola porterà il vostro no-



Schermo di editing dei set. La sezione più impegnativa di Stunt Island ma anche quella che può dare le maggiori soddisfazioni. Una sorta di linguaggio di programmazione ci consente di definire tutto nei minimi particolari, dal movimento degli oggetti alle superfici di collisione.

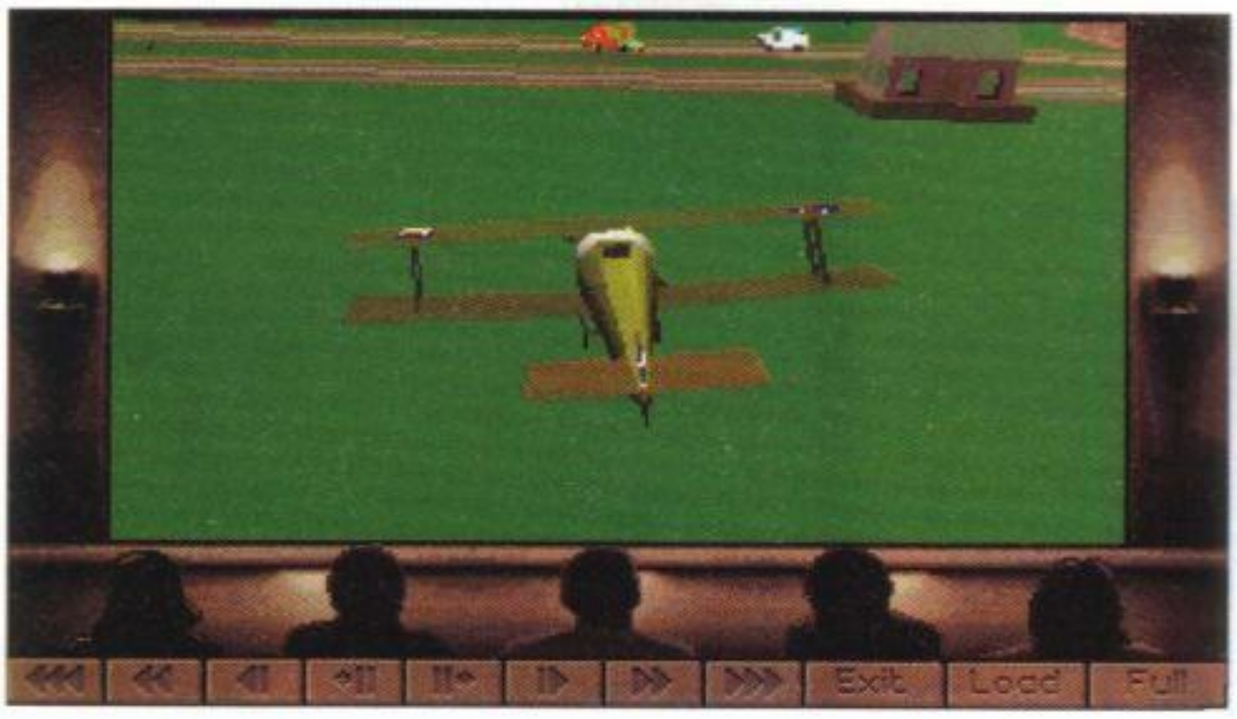
confronta contrasta

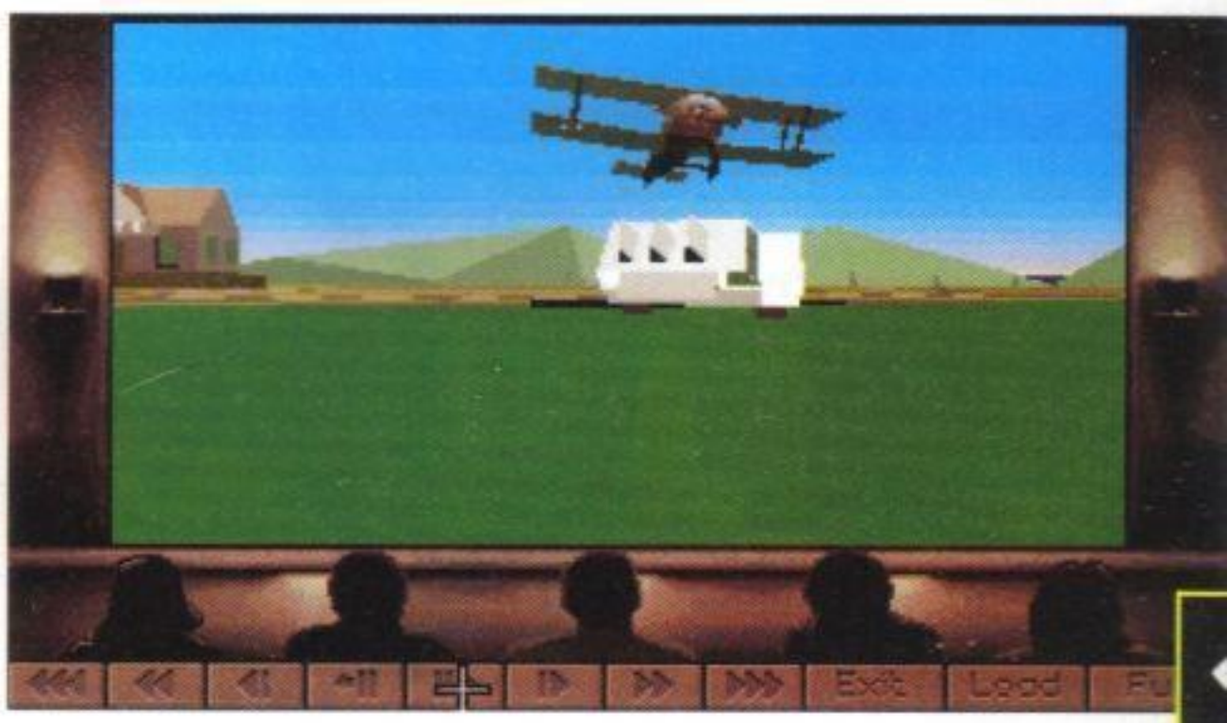


Non sono molti i simulatori di volo acrobatico reperibili sul mercato ma penso che *Chuck Yeager's Air Combat* sia il concorrente più quotato di *SI*. L'incontro dovrebbe essere sospeso al primo round per manifesta superiorità del secondo: tutto, ma proprio tutto appartiene ad un'altra categoria (e ad un'altra generazione). Migliore la grafica, che servendosi di Gouraud ha ben pochi concorrenti, migliore il sonoro, più varia la scelta degli aerei, più vario il gioco, maggiore spessore delle singole sezioni.
È come avvicinare una Ferrari ad una Fiat 850 sport. La lotta è impari. È altresì difficile il confronto con altri simulatori di volo tradizionali, diversi per filosofia ed impostazione, per sottolineare ancora una volta l'originalità di questo ottimo software

(di fianco) Altra fase statica: il montaggio dei filmati. Le apparecchiature sono molto simili nei comandi a quelle professionali, con supporto del time code per facilitare le operazioni. Veramente ben fatto.

(sotto)I filmati vengono visionati in sala, con tanto di pubblico pronto ad applaudire. Il giusto tributo al vostro talento.

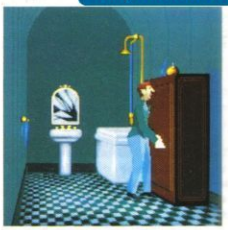
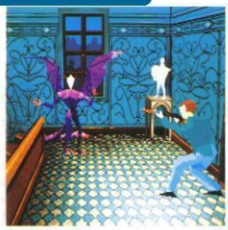




http://www.oldgamesitalia.net/

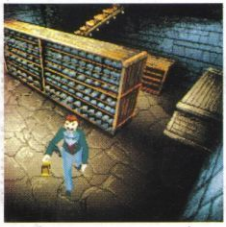
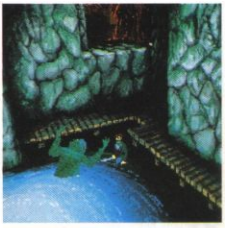
http://www.oldgamesitalia.net/

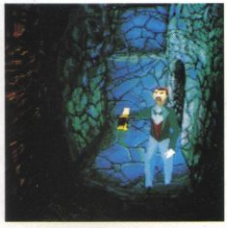
http://www.oldgamesitalia.net/

ALONE IN THE DARK

Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.



UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza. I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovrannaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e malefiche.

INFOGRAMES

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

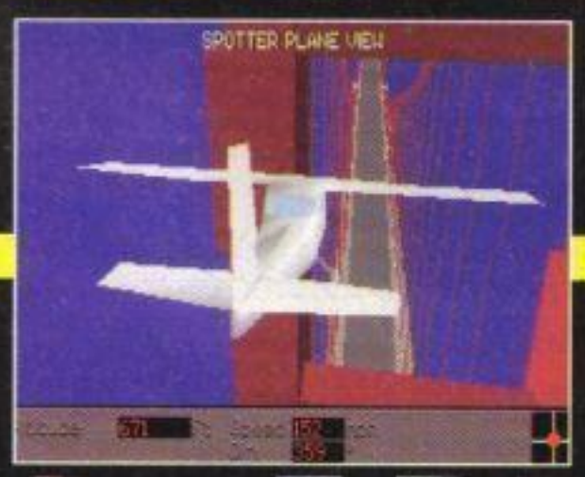
STUNT ISLAND

L'azione, in Stunt Island si trova soprattutto entrando nella competizione per lo stuntman dell'anno. Trentadue scene che metteranno a dura prova la vostra abilità di piloti. Passaggi millimetrici e perfettamente sincronizzati sono la chiave per la vittoria. La parola d'ordine è non sbagliare! Vediamo insieme alcune delle missioni portate abilmente a termine da uno degli stuntman più quotati, il celeberrimo Incal "Ace" Cattelan (per fortuna sulla rivista non vengono pubblicate le scene non riuscite, molte e dolorose).

Questo brutto ceffo è il manager che assegna le scene. Sarà lui a spiegarci per filo e per segno tutto quello che c'è da fare, i vincoli e le priorità. Se siamo masochisti possiamo chiedergli una missione ad alto rischio che non si può rifiutare. Le scene possono essere girate nell'ordine voluto.

SCENA 2 - ATTERRAGGIO SUL GOLDEN GATE

Dal film "City by the Bay" una scena drammatica in cui dovete atterrare con il vostro Cessna 172 sul celebre ponte di San Francisco. La vostra direzione deve essere verso Nord.

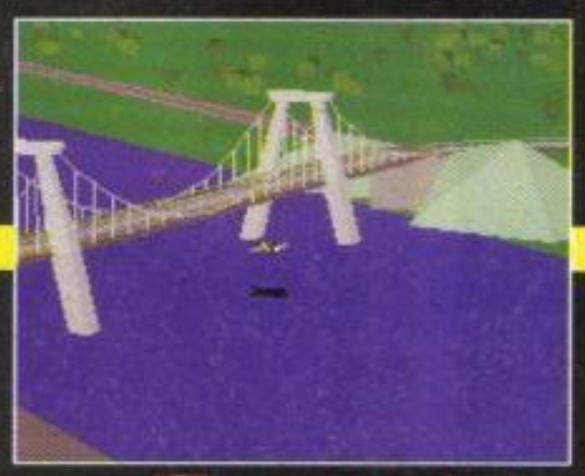


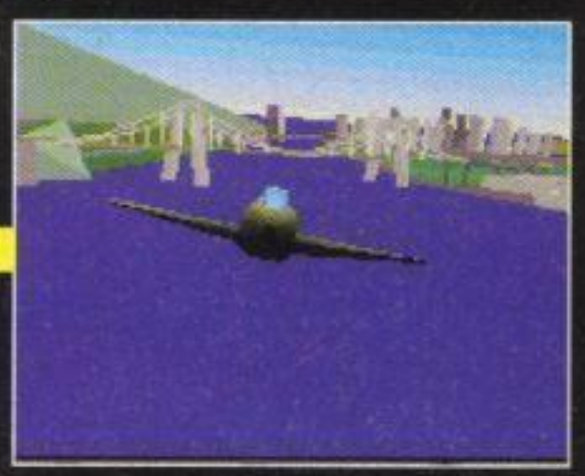
SCENA 12 - OCA DA BOMBARDAMENTO.

L'attacco delle oche assassine. Le attività criminali delle oche stanno dilagando. Nella scena dobbiamo portarci sopra una macchina di scorta della polizia e sganciare 3 pezzi da 90 (parlo di uova, non preoccupatevi) per farla sbandare ed impastare contro il veicolo che la precede. Fantaornitologia.

SCENA 29 - VOLO SOTTO DUE PONTI

Le cose si fanno difficili: un F16 che deve passare sotto due ponti. Il problema è che la velocità non può andare al di sotto delle 1000 miglia orarie e che la quota di partenza è molto elevata. Tenete bassa la testa!





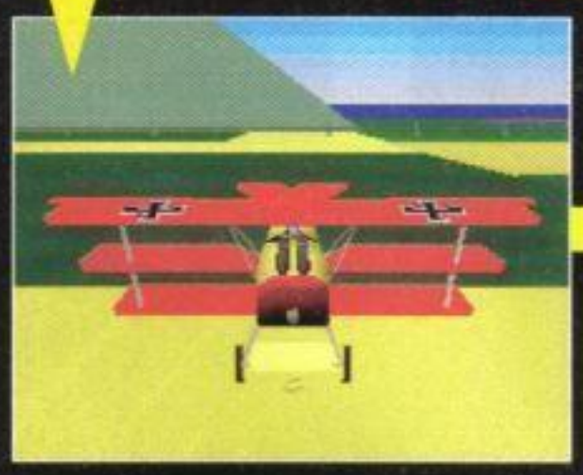
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

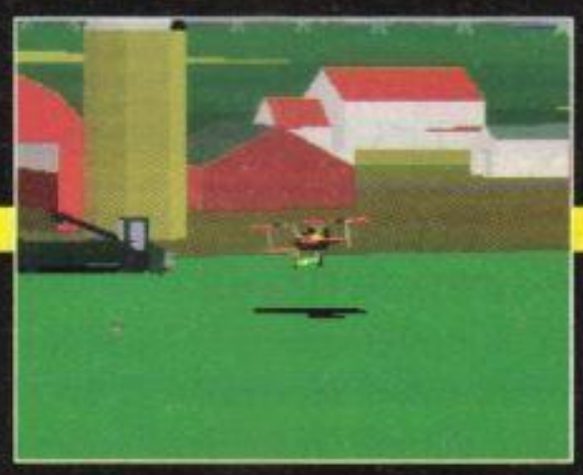
http://www.oldgamesitalia.net/

SCENA 10 - METEORITE SULL'HOTEL
Fantascienza! Pilotate uno stupendo meteorite che deve cadere precisamente su di un ignaro albergo. Il problema è che il meteorite è mooolto costoso ed i produttori potrebbero aversela a male se non fosse buona la prima.

SCENA 26 - ATTERRAGGIO SULLA MONGOLFIERA
Un matrimonio in mongolfiera che non s'ha da fare. Il padre della sposa vi paga affinché lo impediate atterrando sopra il pallone con una vela da parapendio. Al massimo 13 miglia orarie di velocità verticale.

SCENA 3 - RAID NEL FIENILE
Bisogna volare con un triplano Fokker attraverso un fienile. Troppo facile? Allora aggiungiamo tre mietitrebbiatrici da schivare e l'impossibilità di toccare il terreno. Un classico cinematografico, già visto con Stanlio e Ollio.





SCENA 16 - VOLO SOPRA UN TRENO IN UN TUNNEL
Il nostro aereo è un Sopwith Camel, uno dei più moderni aerei (nel 1916) che deve incunearsi in una galleria cercando di evitare un treno che sfreccia in senso contrario. Il corridoio di volo è molto stretto ma ce la potete fare. Difficile sarà sincronizzarsi con il passaggio del convoglio, leggermente in ritardo rispetto alla vostra velocità di crociera e non volare sotto i 4 piedi di altezza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOXELSPACE VS GOURAUD

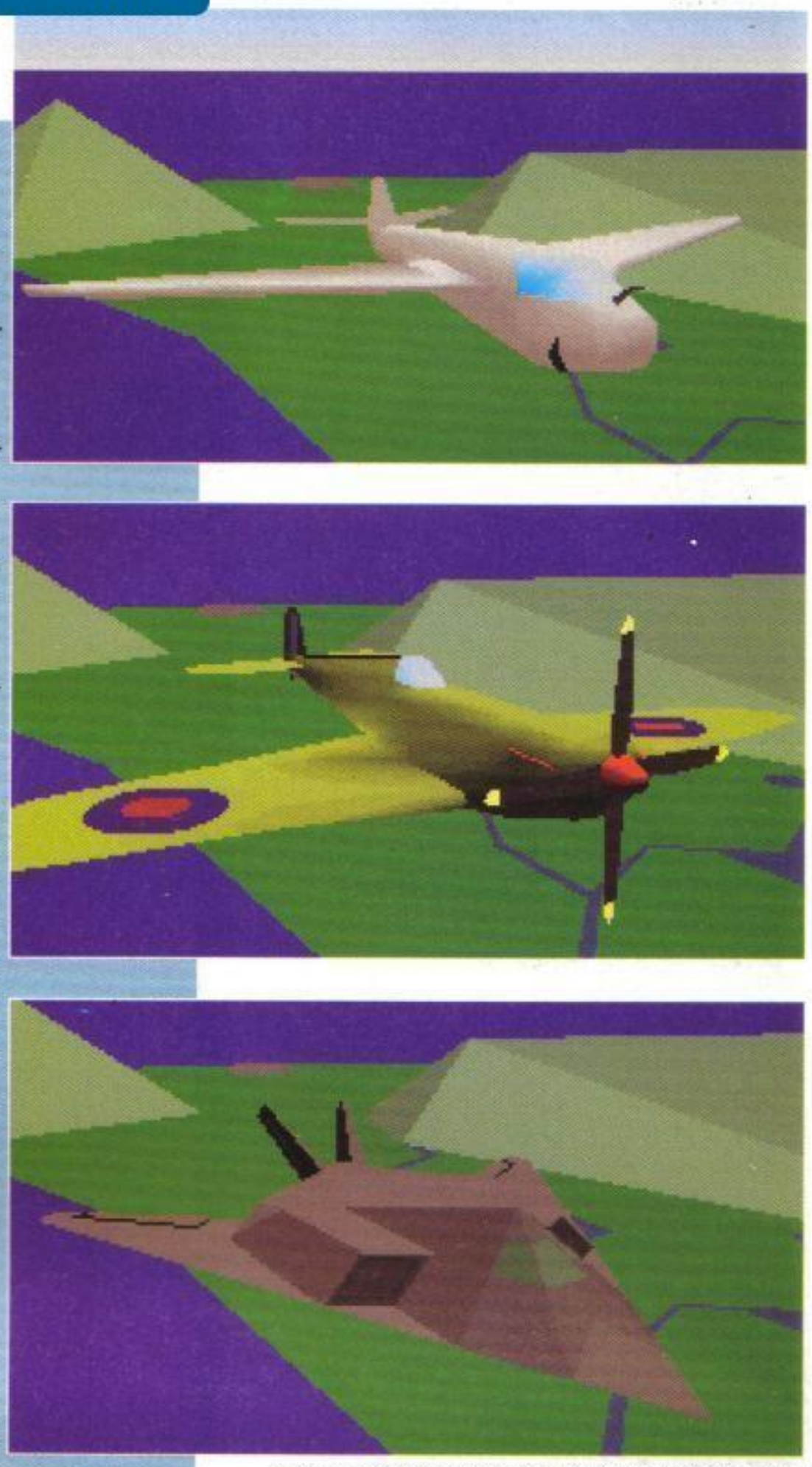
La grafica è un aspetto fondamentale dei simulatori di volo e le tecniche impiegate in questo tipo di giochi sono oggi quelle più sofisticate, di cui si servono pacchetti professionali per la rappresentazione tridimensionale degli oggetti. Al massimo livello di realismo (pseudofotografico) troviamo il ray tracing: il colore di ogni singolo punto dell'immagine è calcolato come risultante di tutte le sorgenti di luce diretta, riflessa o rifratta del mondo circostante. La riproduzione di ogni tipo di materiale è possibile nelle misura in cui se ne conoscono le caratteristiche fisiche. Inimmaginabile per la tecnologia attuale il calcolo in tempo reale per animazioni di tipo simulativo; le prime applicazioni ludiche le vedremo quando il Pentium sarà a livello del 286 attuale.

Gouraud e Phong si posizionano su un gradino più basso: i materiali vengono riprodotti con una maggiore approssimazione, trasparenze e rifrazioni virtualmente non esistono, gli oggetti hanno un'apparenza decisamente "sintetica".

Alla base della scala troviamo le tecniche poligonali, associate a bitmap (texture wrapping), ombreggiate, semplici e a fil di ferro.

Proprio di Gouraud si sono serviti i programmatori Disney per la rappresentazione dei velivoli, con risultati veramente notevoli soprattutto dove non compaiono superfici squadrate; l'effetto dell'ombreggiatura è decisamente migliore su un A-10 Thunderbolt piuttosto che su un F117-A Stealth che anche dal vero sembra costruito a poligoni. Peccato che non si sia esteso ad altri oggetti questo metodo, almeno come opzione, dal momento che sulle macchine più veloci il margine è ancora molto ampio (nessun rallentamento anche togliendo il turbo). I paesaggi vengono gestiti con i tradizionali poligoni.

Proprio qui sta la diversa filosofia di *SI* nei confronti di *Maximum Overkill*, recensito nello scorso numero e considerato il nuovo parametro grafico: nel gioco Disney si dà precedenza ai velivoli che vantano un realismo mai raggiunto prima d'ora se non a livello di bitmap, mentre il simulatore della Novalogic punta tutto sulla sensazione di realismo del paesaggio. Due approcci diversi e non intercambiabili. Anche se Voxelspace è a mio parere di maggiore effetto, sarebbe inapplicabile dovendo sorvolare una città dove il numero delle superfici piane farebbe collassare la routine di calcolo. Gouraud unito ai poligoni è stato quindi una scelta obbligata ma raffinata e adattissima al contesto.



E' facile verificare la diversa resa dell'algoritmo di Gouraud a seconda delle caratteristiche fisiche dell'oggetto tridimensionale. Ottima con superfici curve, inferiore con quelle squadrate.

me; un modo per lasciare ai posteri un segno del vostro passaggio.

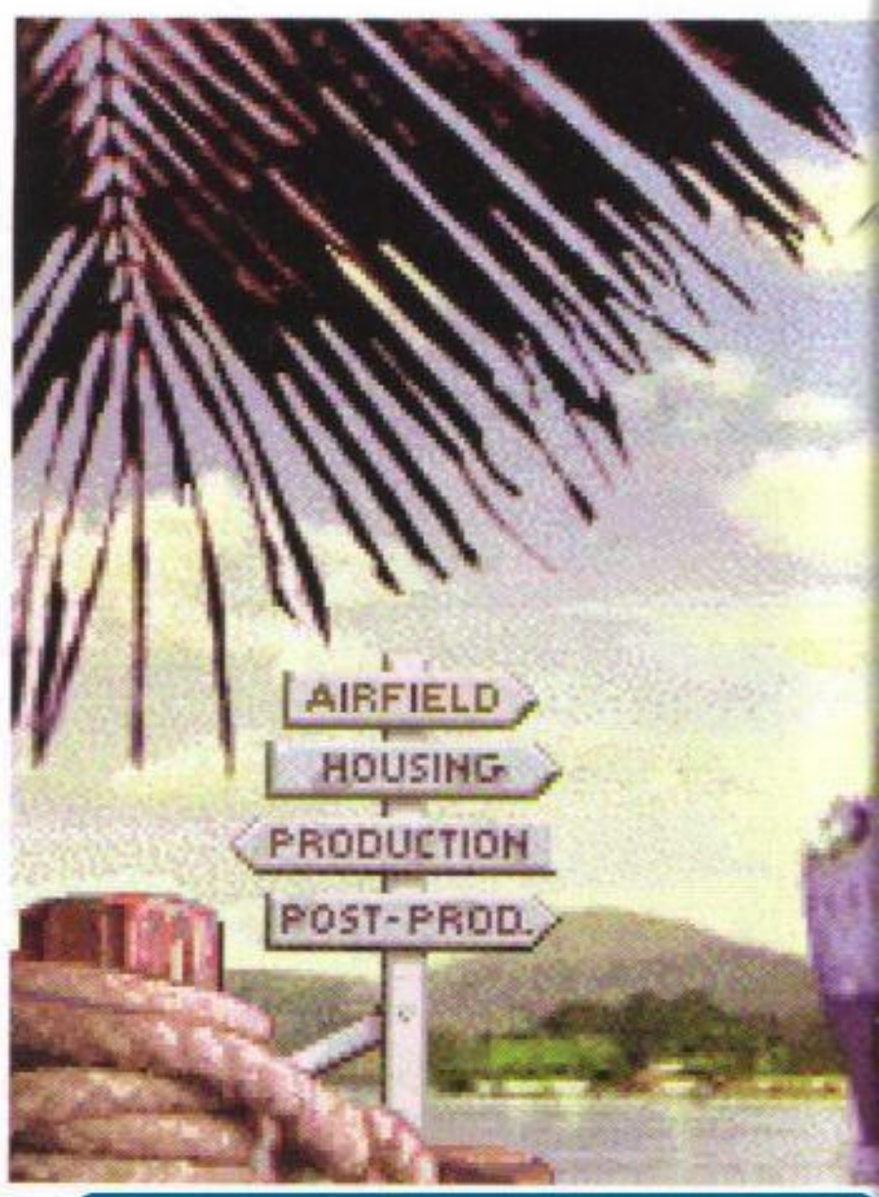
Il lavoro di regista vi ha sempre affascinato? Fatevi sotto, questa è la vostra ora. Scegliere le inquadrature, montare gli spezzoni con apparecchiature all'avanguardia dotate di time code, effetti speciali e altri incredibili marchingegni, aggiungere i titoli, insonorizzare il tutto, per ottenere sequenze di alto livello cinematografico. I film prodotti possono essere addirittura compilati con un programma apposito e visualizzati su un qualsiasi PC dotato di VGA e hard disk, tramite un semplice player. Stupire gli amici a domicilio dicendo "questo l'ho fatto io!" è una soddisfazione che non potete negarvi. Potete occuparvi delle scenografie, creando set del tutto nuovi utilizzando la libreria di oggetti fornita con il programma. In questo modo le ambientazioni saranno limitate soltanto dalla vostra fantasia.

Infine la professione più impegnativa: lo stunt coordinator. Servendovi di un semplice linguaggio potrete creare delle scene che poi dovranno essere provate, girate e montate. Il gioco viene scoperto gradualmente, partendo dalle operazioni più semplici e assaggiando quelle più complesse.

Probabilmente a qualcuno potrebbe non interessare la parte di produzione cinematografica preferendo concentrarsi sul volo o sulla gara. Nessun problema, la modularità del software consente di ignorare le altre parti, o di considerarne solo alcune, senza nulla togliere al piacere ludico.

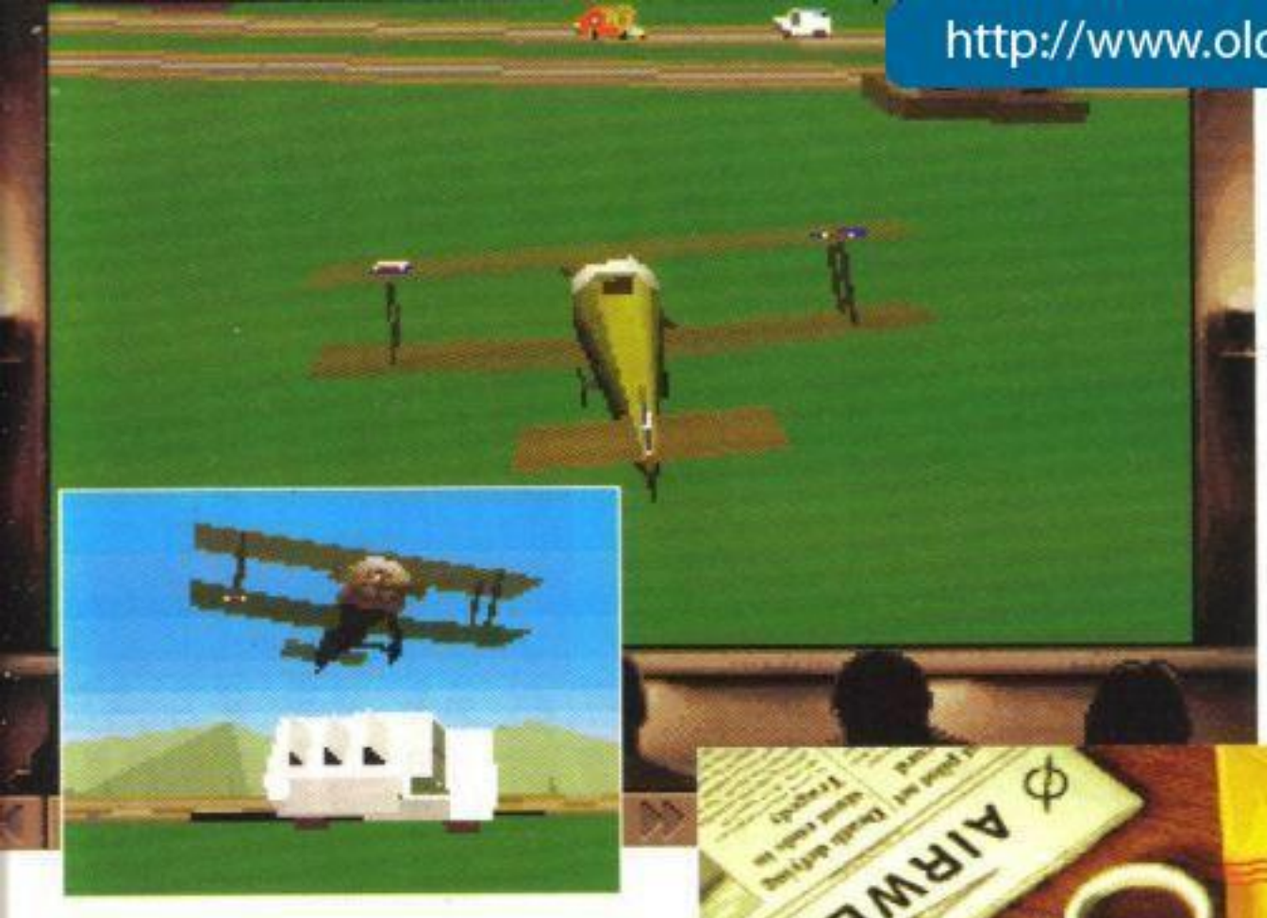
La grafica é veramente notevole, soprattuto per quanto riguarda i velivoli

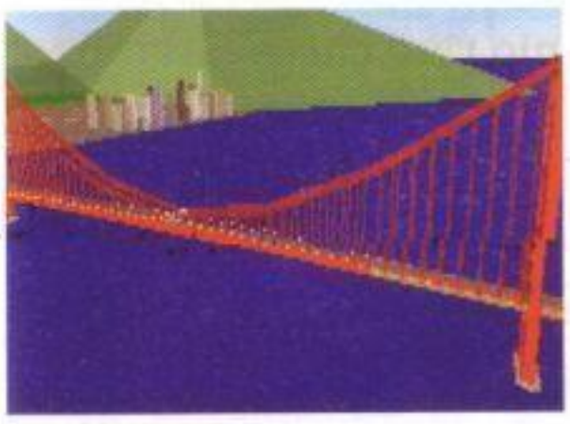
Per quanto mi riguarda la sezione che più mi ha interessato, senza nulla togliere alla simula-

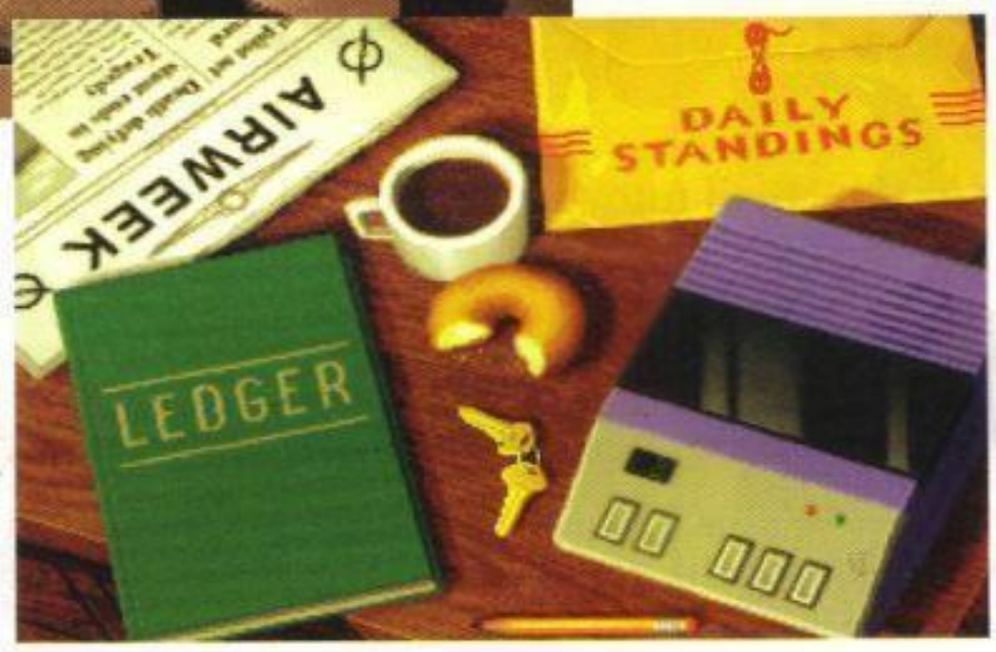


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

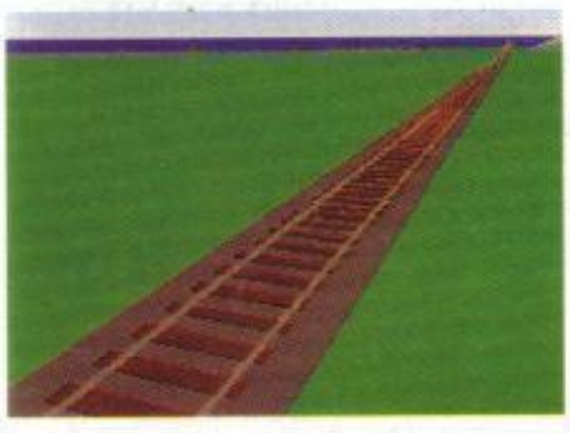
http://www.oldgamesitalia.net/

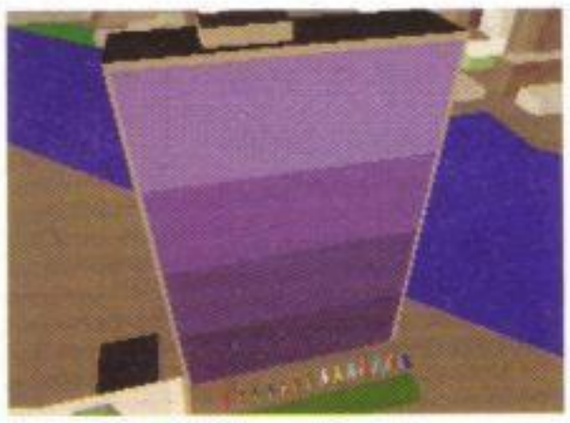




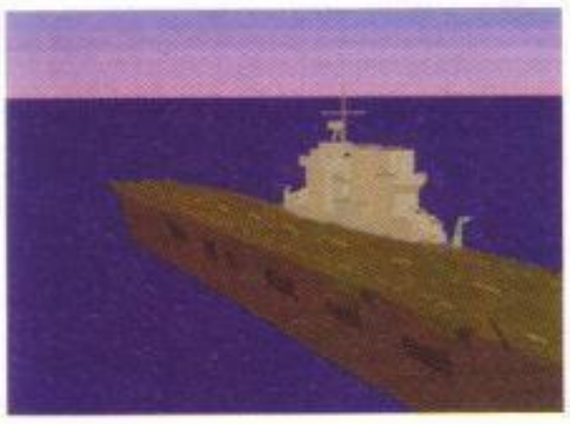


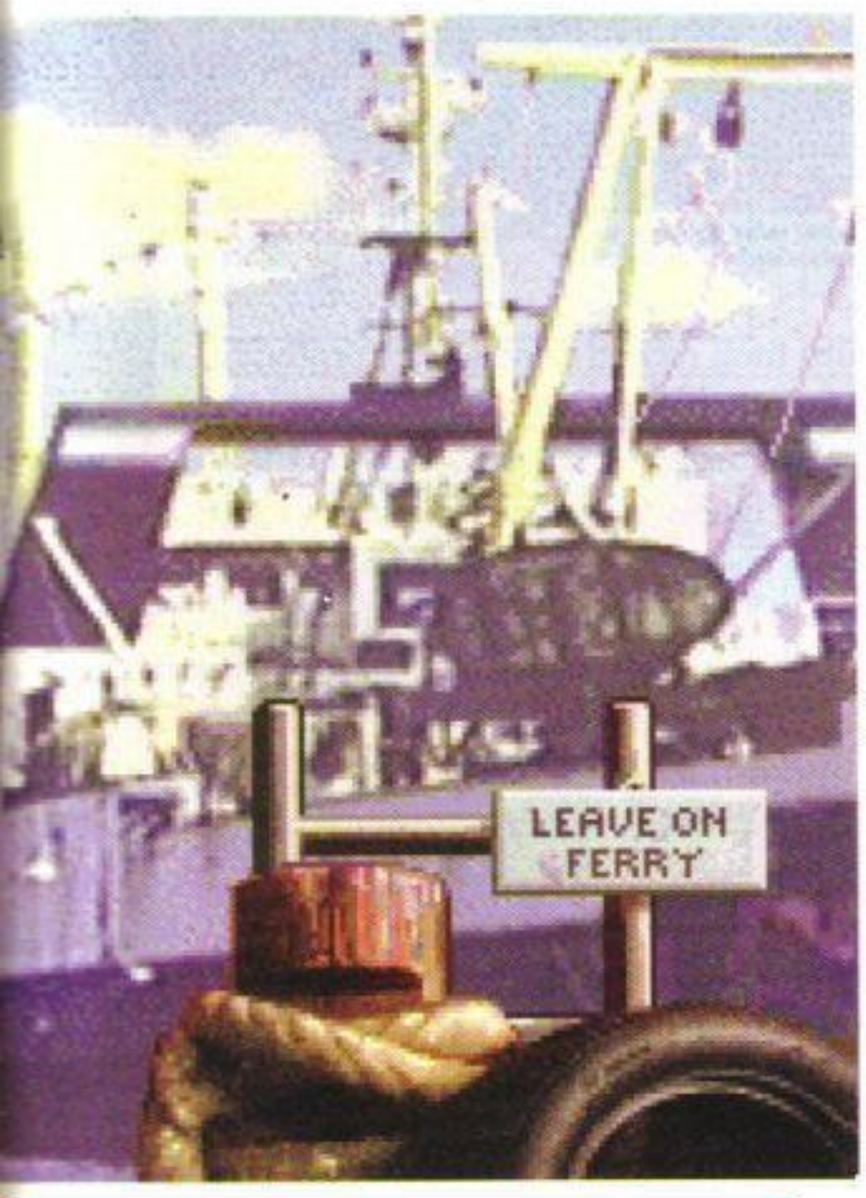
Lo stuntman in azione. Per i primi tempi le difficoltà maggiori le incontrerete nella giusta scelta dei tempi. Spesso un secondo di ritardo o di anticipo potrebbe costringervi a girare nuovamente la scena.





I panorami in cui é possibile operare sono estremamente eterogenei e numeri. La definizione in termini di numero di poligoni é impressionante. E' sufficiente osservare i binari con traversine tridimensionali per rendersene conto. L'algoritmo di gestione della grafica poligonale é velocissimo e la fluidità é accettabile anche su macchine relativamente lente.





zione, è quella riguardante gli aspetti cinematografici: produzione e post-produzione. Da buon cinefilo ho apprezzato la totale libertà nella scelta delle inquådrature grazie a telecamere fisse, mobili, con angolature particolari. Per non parlare del lavoro di montaggio e insonorizzazione che vi farà perdere molte ore ma con risultati da mostrare con orgoglio.

La grafica è veramente notevole, sopratutto per quanto riguarda i velivoli che sono visualizzati utilizzando la tecnica di Gouraud. I paesaggi sono a poligoni ma le due tecniche si integrano perfettamente e il risultato finale è piuttosto armonico. Criticabili le immagini fisse riguardanti le infrastrutture, che utilizzano colori poco realistici. D'altra parte si tratta effettivamente di menù che servono a passare da una sezione all'altra del gioco e non influiscono sul giudizio globale riguardante la grafica.

Da notare che talvolta le collisioni con gli oggetti non sono precisissime, soprattutto quando volate per turismo. Ad esempio non mi è riuscito il passaggio sotto il Golden Gate con un Boeing 747, nonostante la vista dall'esterno mostrasse uno spazio sufficiente alla manovra. Maggiori le tolleranze quando si girano gli stunt, sebbene in alcuni casi le operazioni debbano essere millimetriche.

Il sonoro è adeguato, con una discreta sintesi sonora ed un buon campionario di effetti e brani per insonorizzare le scene.

Un gioco esaltante, che appassionerà più i cinefili (categoria trascurata) dei simulomani (coccolati ed accontentati da tutte le software house) ma caldamente consigliato a tutti.

Alessandro Cattelan

Genere Simulazione
Casa Infogrames
Sviluppatore Disney

- Gioco vario
- Grafica molto definita e veloce.
- Progressività nell'approccio con le varie funzioni del gioco
- Longevità molto al di sopra della media

- Lievi imprecisioni nelle collisioni tra gli oggetti.
- mpossibilità di settare il dettaglio grafico

Versione PC

Un 386SX a 16MHz è il minimo indispensabile, ma già su un 386DX 33 possiamo vedere quasi tutti i frame delle animazioni, con occasionali rallentamenti quando i poligoni sono veramente troppi. Anche se il manuale non ne parla, sospetto che il software riconosca ed utilizzi il coprocessore matematico qualora fosse presente. Difficilmente spiegabile altrimenti la differenza di prestazioni tra un 386 DX 33 e un 486 ad un ottavo del clock. I 256 colori della VGA vanno addirittura stretti a Gouraud che potrebbe fare ancora meglio con qualche sfumatura in più. *Stunt Island* utilizza tutte le schede sonore in modo discreto.

Versione Amiga

Versione Amiga Speriamo nel 1200 e nel 4000 perché a 32 colori molto del fascino grafico di questo programma se ne andrebbe immediatamente. Seri e fondati i dubbi riguardo alla giocabilità sugli Amiga basici.

K VOTO

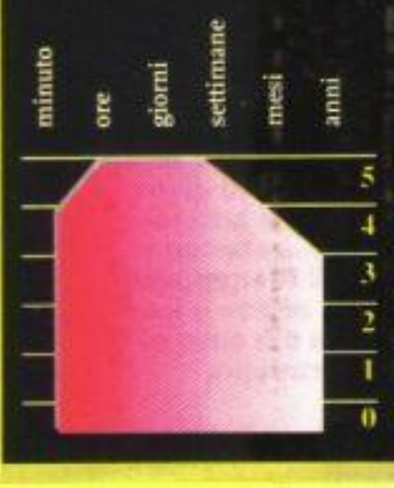
939 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Stupendo, da tempo non mi esaltavo in questo modo per un simulatore di volo. Effettivamente l'etichetta di simulatore di volo va un po' stretta a *Stunt Island* che in realtà è un simulatore cinematografico. Tutte lo attività correlate alle scene pericolose di un film possono essere ricreate, escludendo l'approvazione del budget e il reclutamento degli attori. Ogni sezione è curata nei minimi particolari e l'approccio è molto graduale. Potrei valutare in un mese il tempo necessario a conoscere perfettamente tutti gli aspetti del software, cosa che potreste fare benissimo senza l'ausilio del manuale, grazie all'intuitività dei comandi, eccezion fatta per la creazione di scene ex novo per gli stuntman. A quel punto inizia il gioco vero e proprio.
La grafica è veramente notevole, unico rimpianto il fatto che la tecnica di Gouraud non possa essere estesa ad oggetti diversi dai velivoli qualora la potenza della macchina lo consentisse.
Se la Disney proseguisse nello sviluppo di software a questi livelli qualitativi, potrebbe diventare in breve tempo uno dei leader nel settore simulativo, dando del filo da torcere a Microprose e compagnia bella.

CURVA INTERESSE PREVISTO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZOOL

AGA VERSION

e è vero che il nuovo Amiga 1200 ha delle potenzialità simili a quelle di una console (Mega Drive o Super NES), è altrettanto vero che la Gremlin ha subito colto la palla al balzo per dimostrarcelo con una versione "riveduta e corretta" della sua mascotte: la formica Ninja della dimensione N!

Zool potrà vantare il primato di essere stato il primo gioco uscito ufficialmente che abbia sfruttato le caratteristiche del nuovo 32 bit Commodore: la grafica (ben realizzata, ma dai fondali piuttosto scarni, della versione originale Amiga) è passata da 32 a ben 256 colori su schermo, e i programmatori hanno aggiunto moltissimi particolari allo scenario (tanto da renderlo fin troppo confuso, in certi punti); il livello musicale, con i CD e le casse formato Heavy Metal, è un vero piacere per gli occhi. Grazie al processore Motorola 68020 lo scrolling e i movimenti degli sprite non vengono rallentati, e la fluidità dell'azione è davvero impressionante. Il sonoro è stato perfezionato e sono stati aggiunti molti effetti (come il ronzio delle api nel primo livello). Tutto questo ha giovato moltissimo all'atmosfera di un gioco già di per sé divertente e godibilissimo, ma i difetti che si presentavano nella vecchia versione sono rimasti immutati, e la profondità di *gameplay* è rimasta fondamentalmente la stessa.

La nostra formica ninja (poveretti, questi ninja! Non bastavano le tartarughe? A quando le amebe ninja?) deve sempre affrontare 21 livelli differenti, realizzati ognuno con uno stile grafico diverso ed appropriato al background (il Mondo dei Dolci, quello della Musica, il Mondo della Frutta, il livello dei Giocattoli ed il Luna Park), affrontare i boss di fine quadro e lanciarsi ogni tanto in uno schermo bonus rappresentato da un eccellente sparatutto a scrolling, principalmente, orizzontale, che ricorda vagamente certi livelli di *R•Type*.

Anche se divertente, il gioco non può essere paragonato con altri titoli recenti di maggiore profondità e giocabilità... Forse, come è già stato detto, una maggiore attenzione alla progettazione e all'architettura generale del gioco stesso, piuttosto che al sensazionalismo della grafica e del sonoro, peraltro ormai abbastanza diffuso, avrebbero sicuramente dato, come risultato, un prodotto, forse meno ricamato, ma più duraturo.

Comunque se possedete un Amiga 1200 e volete un gioco di piattaforme all'altezza della vostra macchina, non esitate ad acquistare un titolo che vi farà passare lunghe ore di divertimento.

Yuri Abietti

I fondali a 256 colori sono uno spettacolo...e pensare che si muovono pure in parallasse! Potenza dell'AGA!!!

Alcuni muri possono essere abbattuti per raggiungere dei bonus segreti. Vale la pena tentare.

Genere Piattaforme
Casa Gremlin
Sviluppatore Interno

Divertente
d immediato
Grafica e so-
oro molto ac-
urati
Primo titolo
er Amiga
200

•Limitata profondità
•Mancanza di originalità

Versione Amiga 1200

Le capacità potenziali della nuova macchina Commodore non sono state ancora sfruttate appieno, e certamente questo titolo ha soltanto cominciato ad esplorarle: comunque 256 colori contemporaneamente su schermo senza scattosità o rallentamenti in un gioco platform per Amiga sono già di per sé motivo di attenzione. Speriamo che presto i giochi (e le versioni) per 1200 diventino una norma e compaiano sempre più spesso sulle pagine di K strappando K-Giochi a destra e manca... Non è il caso di Zool, purtroppo.

K VOTO

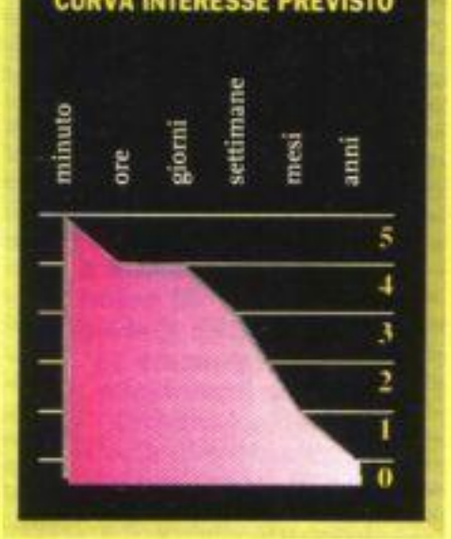
891 AMIGA 1200

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

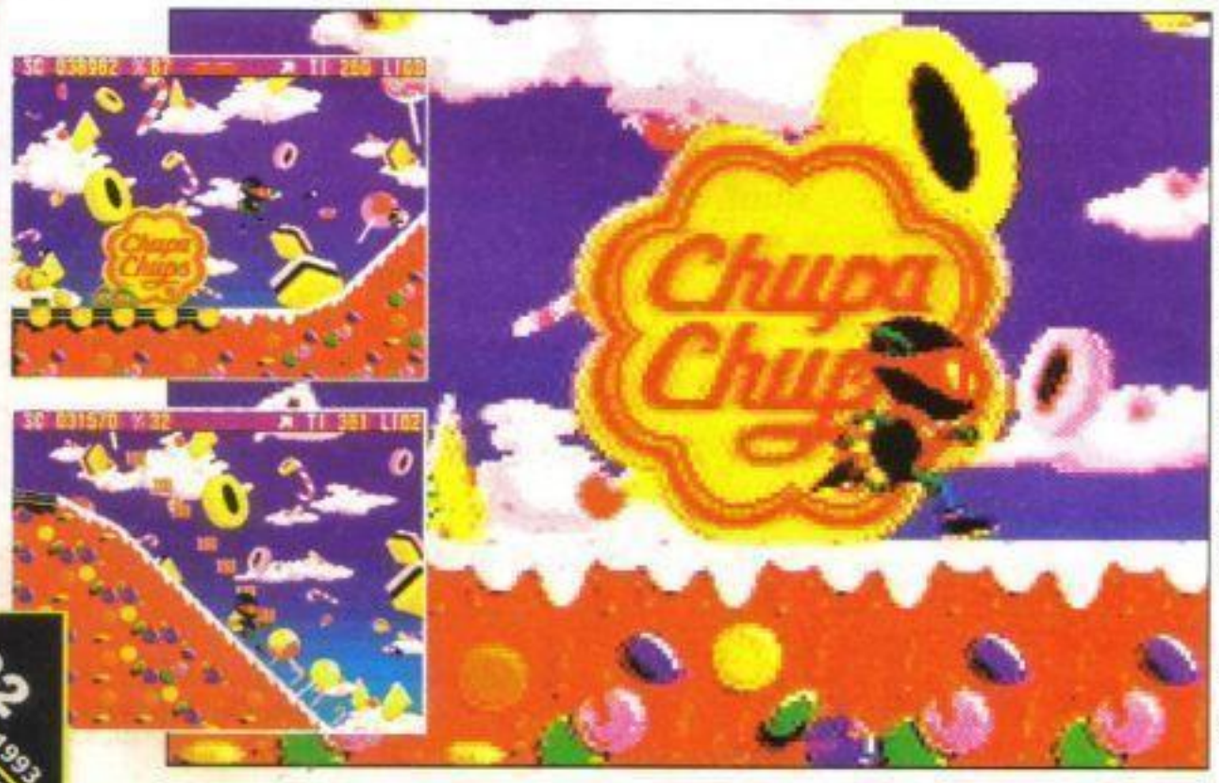
G
QI
A
FK

Originalità, signori! Ci vuole originalità! Ripetere esattamente le parole di Simone Crosignani, autore della recensione di *Zool* nel numero 43 di K, sarebbe troppo, ma fondamentalmente ciò che valeva per la versione originale Amiga, vale anche per questo "aggiornamento" per il chipset grafico AA del nuovo 1200. È un platform molto classico, con tutti gli elementi del genere, molto ben realizzato. Ma niente di più! Se cercate un buon gioco per il vostro 1200 *Zool* fa per voi, ma se siete degli esperti di platform-game e avete risolto tutti i titoli Amiga, forse questo gioco potrebbe annoiarvi.

CURVA INTERESSE PREVISTO



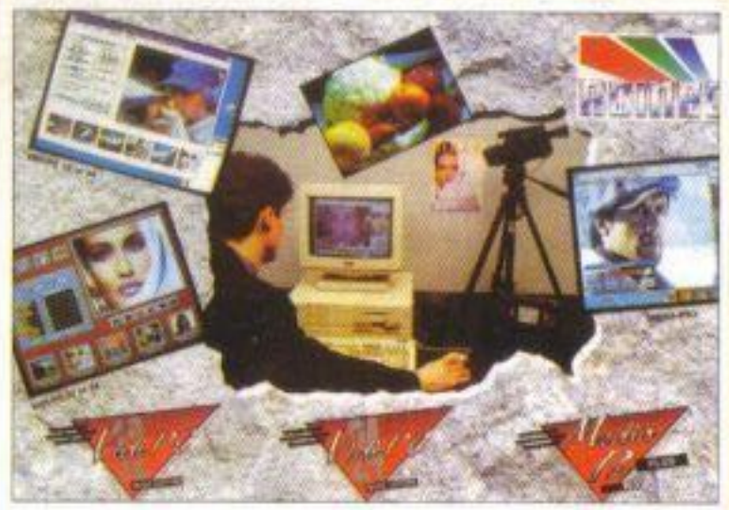
Indovinate a quale nota marca di lecca-lecca la Gremlin ha legato il proprio eroe.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugati, 13 - RHO



Vidi PC 12 è un digitalizzatore video a 12 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 16 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 499.000**

Vidi PC 24 è un digitalizzatore video a 24 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 256 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 749.000**

Media Pro Plus digitalizza in tempo reale i segnali video PAL e S-VHS. **£. 899.000**

Tutte le versioni sono fornite di software di gestione compatibile co Windows e DOS

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

Beetle Mouse per Amiga e PC

£. 49.000

Schede VGA per PC con 2 Mb NCR RAM DAX XGA
£ 330.000
65536 COLORI

Schede Video TIGA Texas 60 MHz
£ 550.000
16,7 MILIONI DI COLORI

AUDIO BLASTER

Scheda multimediale, Software professionale di composizione e performance musicale per Windows, Connessione MIDI, Set di giochi PC, Sintetizzatore, Mixer.
Per tutti i PC compreso XT. **£. 199.000**

SYNCRO PC

È un hard disk ad alta velocitÀ in grado di produrre copie dei vostri dischi in soli 30 secondi!!

SOLO L. 150.000

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il contriller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

È SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!!

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

INTERNATIONAL NEX

HARDWARE E SOFTWARE

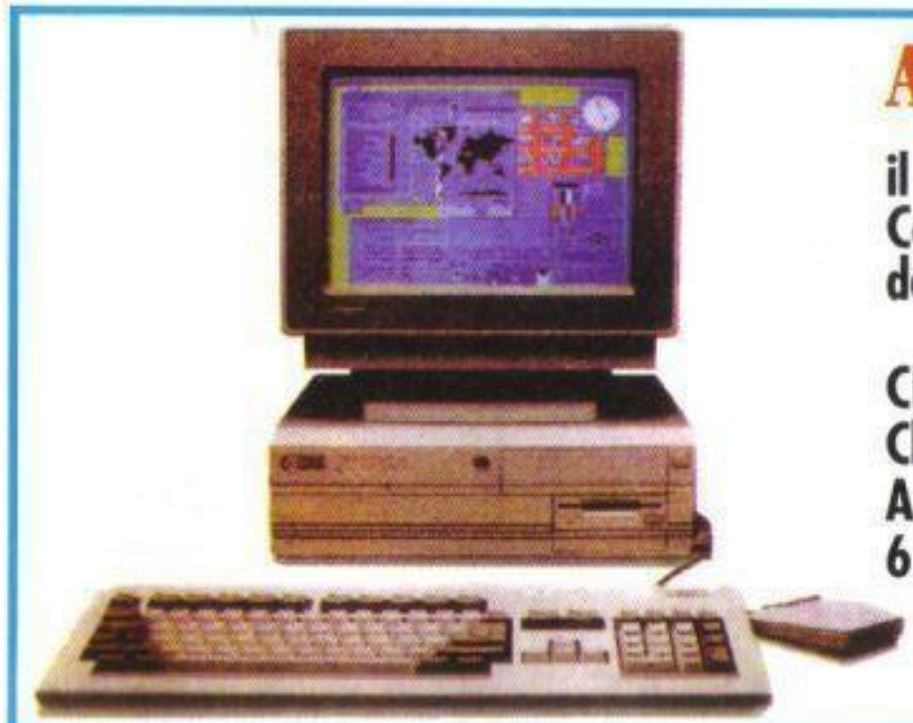
DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

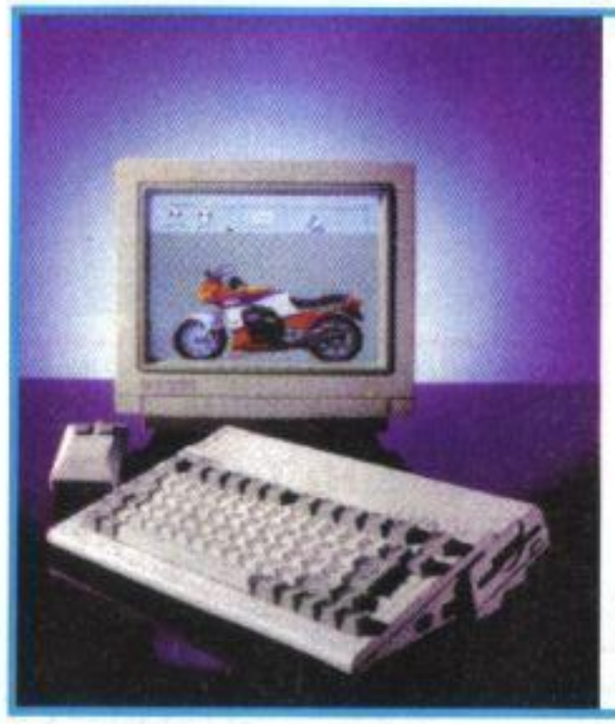


AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

3.900.000



AMIGA 600

£. 539.000

Ram 1Mb
Clock a 32 bit Interfaccia
HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb
£. 839.000 in omaggio
"Super Tools Utility"

AGGIORNATE IL VOSTRO "CATALOGO NEX" RITAGLIANDO LE NOSTRE PAGINE PUBBLICITARIE PRESENTI SU K OGNI MESE ED INSERENDOLE NEL CATALOGO ALLEGATO A "K DI GENNAIO" O SE NE FOSTE SPROVVISTI RICHIEDENDOCELO DIRETTAMENTE. VI TROVERETE UN CATALOGO FUNZIONALE SEMPRE AGGIORNATO.
☆☆☆☆☆ NEX, COME SEMPRE, TI È VICINA! ☆☆☆☆☆

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugati, 13 · RHO

NOTEBOOK

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

3Geo Works Unsamble
£ 179.000 Integrato Data base

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interna	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallelo, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

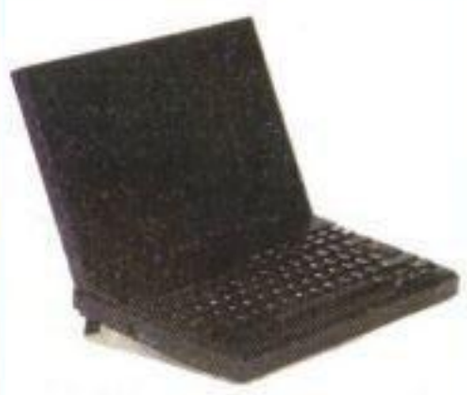
Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare il PC VGA al TV o Video registratore per riversare su VHS o S-VHS

INTERFACCIA PC • TV SCART
Vuoi collegare il tuo PC alla televisione? Con questa interfaccia potrete collegare il vostro TV al PC con un semplice cavo SCART senza ulteriori schede. È sufficiente avere una normale VGA. Non ingombra, ed è comoda!
a £. 140.000

Drive 5,25" 1,2 Mb PC L. 99.000

Drive 3,5" 1,44 Mb PC L. 99.000

• SCHEDE VIDEO •
VGA 512 K L. 110.000
VGA 1 Mb L. 160.000
TIGA Telefonare



IBM386SX/40 L. 1.990.000

Microprocessore Intel 386SX a 20MHz, memoria RAM 2Mb standard (espandibile a 5Mb con scheda RAM custom opzionale), disco rigido 40Mb ad accesso veloce, unità dischetto 3" 1/2 1.44 Mb, schermo LCD retroilluminato a 64 livelli di grigio, area visiva ampliata di 180x130 mm con rappresentazione grafici in rapporto 1:1, 1 slot di espansione per scheda RAM custom opzionale, 1 slot di espansione per scheda Modem custom opzionale, interfaccia parallela, seriale, per monitor VGA esterno, per tastiera e mouse compatibili PS/2, presa per alimentatore/ricaricatore batterie (incluso), software MS-DOS 5.0 in dotazione.

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugati, 13 · RHO

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ)	L.	310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)	L.	375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.)	L.	410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ)	L.	490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)	L.	650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L.	750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L.	570.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)	L.	1.100.000
STAMPANTE Star LC 15 132 colonne	L.	650.000
STAMPANTE LASER Postcript	L.	1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo	L.	350.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L.	370.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker)	L.	1.099.000
CAVO speciale per 8833 & 1084S	L.	29.000
TUNER TV Philips *per trasformare il monitor in televisore*	L.	170.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500	L.	115.000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 passante + disconnect SUM	L.	120.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L.	239.000
BOOTSELECTOR *Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso*	L.	19.000
Drive con copiatore incorporato	L.	169.000

HARD DISK

HD Controller SCSI-2 Synthesis 2000 Espandibile 8MBper A2000	L.	240.000
HD Controller SCSI A2091 Commodore Espandibile 2 Mb per A2000	L.	270.000
HD Controller SCSI-2 ADSCSI 2000 ICD per A2000	L.	170.000
HD Controller SCSI-2 HD8 GVP Espandibile 8MB per A2000	L.	340.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 43 MB per A500	L.	540.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 85 MB per A500	L.	670.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 120 MB per A500	L.	990.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 240 MB per A500	L.	Chiedere
HD XTBUS Esterno A590 Commodore da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L.	590.000
HD SCSI -2 Esterno HD500+ GVP con HD 52 MB ESP A 8MB per A500	L.	910.000
HD Controller IDE AT-BUS Interno Dotto per A500, A500 + E A2000	L.	149.000
Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L.	360.000
Hard Disk SCSI 85MB	L.	490.000
Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms	L.	680.000
Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms	L.	1.040.000
Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms	L.	1.640.000

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600

Espansione interna da 512 K	L.	60.000
Espansione interna da 512 K + clock	L.	80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L.	180.000
Espansione interna da 2 M + clock	L.	250.000
Espansione interna da 4 M + clock	L.	490.000
Espansione esterna da 2 M *autoconfigurante, si inserisce nello slot laterale dell'Amiga*	L.	370.000
ANTIRAM *Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi*	L.	19.000

Amiga 2000/3000

Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L.	280.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L.	440.000
Espansione interna da 8M	L.	759.000

Amiga 1000

Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L.	380.000

• ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

SUPER SOUND GOLD L. 95.000
Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale del taglato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)

SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" L. 150.000
Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono

SOUNDMASTER Amiga + L. 200.000

AUDIOMASTER III
Campionatore stereo HI-FI per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo

SCHEDE ACCELERATRICI

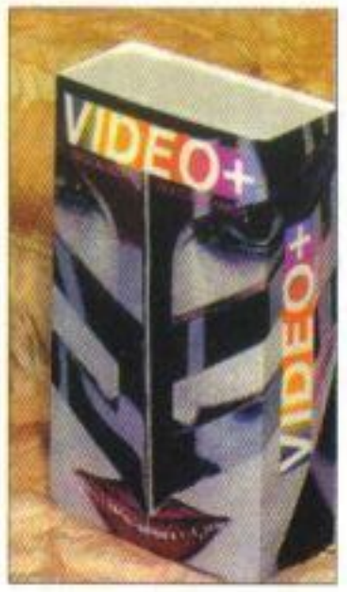
BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000	L.	290.000
BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz	L.	380.000
BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000	L.	790.000
SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000	L.	890.000
1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L.	100.000
OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000	L.	1.490.000
OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB	L.	280.000

VIDEO DIGITIZER II E RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 322.000

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400 + Fax
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
NOVITÀ
Interfaccia Macintosh £ 100.000
+ Videotel e Correzione Errore

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/



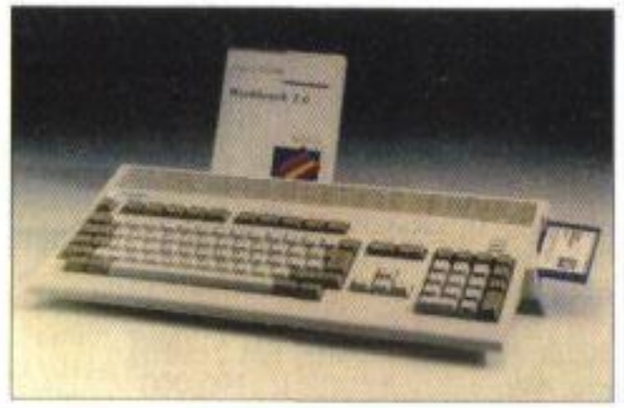
VIDEO + a £. 399.000

Digitalizza immagini a 24 bit con 16 milioni di colori
RGB splitter incorporato, Ingresso S-VHS e videocomposito
Livello e saturazione regolabili, Digitalizza un'immagine a colori in 14 secondi
Permette di visualizzare le immagini da digitalizzare direttamente sul monitor del computer
Supporta tutte le risoluzioni di Amiga compresi Overscan, Interlace, Bianco e Nero 16, 32 e 4096 colori (in modo HAM)
Image processing: contrasto, saturazione, nitidezza e componenti colore regolabili via software
Registra le immagini in formato IFF standard ed in IFF a 24 bit

---

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200



un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 799.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

THE BEST COMPUTER PRODUCTS • OVER THE TOP •

La più potente e completa scheda acceleratrice per AMIGA 2000, 500 e 500+ . Basato sulla nuovissima CPU Motorola 68040 che incorpora MMU, FPU e due cache separate da 4Kb per dati e istruzioni.
Design asincrono che permette l'utilizzo del 68040 a 28 e a 33 MHz.
Supporto delle funzioni COPY BACK e WRITE TROUGH.
Un apposito processore gestisce fino a 32Mb di Ram a 32 bit facendo uso di moduli SIMM da 1Mb e 4Mb.
Infine un controller Hard Disk SCSI-2 a 32 bit, completo di connettore esterno per collegare in cascata fino a 7 periferiche SCSI.
Il controller gestisce Hard Disk sia fissi che removibili, e segue lo standard RDH.
Un deviatore azionabile dall'esterno permette di selezionare in modo 68040 o 68000, per permettere la compatibilità con tutto il software esistente, un altro deviatore abilita o disabilita il controller HD.

La OVER THE TOP non é quindi una semplice periferica, ma essa stessa un microcomputer a 32 bit che utilizza l'Amiga solamente come unità di imput-output, trasformandola in Workstation a 32 bit con performance superiori a sistemi che costano decine di milioni. L'utilizzo della scheda é ovviamente indirizzato verso le applicazioni di Ray-Tracing, modellazione 3D, CAD, multitasking, ecc. La versione per Amiga 500, comprende un box metallico, finito nello stesso colore del computer.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- **CPU 68040-28 MHz o 33MHz**
- **22-29 MIPS Range di Performance**
- **Architettura Harward-Style**
- **Memoria 32 bit o Wait Stage da 4a 32 Mb**
- **Controller HD a 32 bit in standard SCSI-2**
- **Compatibile con i sistemi operativi 1.3 - 2.0**

HD 210 Mb £ 990.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 172.000

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT
MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite:-2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

NUOVA VERSIONE III DEL SOFTWARE DI GESTIONE. SOLO £. 320.000

COMPLETO DI HARDWARE E DI SOFTWARE.

OGGI INSIEME A PHOTON PAINT IN OMAGGIO.

MOUSE OTTICO GOLDEN IMAGE
NON OCCORRE ACQUISTARE ALTRO!
COMPLETO SOLO £ 86 000.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOTEBOOK

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

3Geo Works Unsamble
£ 179.000 Integrato Data base

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interna	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare il PC VGA al TV o Video registratore per riversare su VHS o S-VHS

INTERFACCIA PC • TV SCART
Vuoi collegare il tuo PC alla televisione? Con questa interfaccia potrete collegare il vostro TV al PC con un semplice cavo SCART senza ulteriori schede. È sufficiente avere una normale VGA. Non ingombra, ed è comoda!
a £. 140.000

Drive 5,25" 1,2 Mb PC L. 99.000

Drive 3,5" 1,44 Mb PC L. 99.000

• SCHEDE VIDEO •
VGA 512 K L. 110.000
VGA 1 Mb L. 160.000
TIGA Telefonare

IBM386SX/40 L. 1.990.000

Microprocessore Intel 386SX a 20MHz, memoria RAM 2Mb standard (espandibile a 5Mb con scheda RAM custom opzionale), disco rigido 40Mb ad accesso veloce, unità dischetto 3" 1/2 1.44 Mb, schermo LCD retroilluminato a 64 livelli di grigio, area visiva ampliata di 180x130 mm con rappresentazione grafici in rapporto 1:1, 1 slot di espansione per scheda RAM custom opzionale, 1 slot di espansione per scheda Modem custom opzionale, interfaccia parallela, seriale, per monitor VGA esterno, per tastiera e mouse compatibili PS/2, presa per alimentatore/ricaricatore batterie (incluso), software MS-DOS 5.0 in dotazione.

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ)	L.	310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)	L.	375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.)	L.	410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ)	L.	490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)	L.	650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L.	750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L.	570.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)	L.	1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne	L.	650.000
STAMPANTE LASER Postcript	L.	1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo	L.	350.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L.	370.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker)	L.	1.099.000
CAVO speciale per 8833II & 1084S	L.	29.000
TUNER TV Philips *per trasformare il monitor in televisore*	L.	170.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500	L.	115.000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 passante + disconnect SLIM	L.	120.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L.	239.000
BOOTSELECTOR *Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso*	L.	19.000
Drive con copiatore incorporato	L.	169.000

HARD DISK

HD Controller SCSI-2 Synthesis 2000 Espandibile 8MBper A2000	L.	240.000
HD Controller SCSI A2091 Commodore Espandibile 2 Mb per A2000	L.	270.000
HD Controller SCSI-2 ADSCSI 2000 ICD per A2000	L.	170.000
HD Controller SCSI-2 HD8 GVP Espandibile 8MB per A2000	L.	340.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 43 MB per A500	L.	540.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 85 MB per A500	L.	670.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 120 MB per A500	L.	990.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 240 MB per A500	L.	Chiedere
HD XTBUS Esterno A590 Commodore da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L.	590.000
HD SCSI -2 Esterno HD600+ GVP con HD 52 MB ESP A 8MB per A500	L.	910.000
HD Controller IDE AT-BUS Interno Dotto per A500, A500 + E A2000	L.	149.000
Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L.	360.000
Hard Disk SCSI 85MB	L.	490.000
Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms	L.	680.000
Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms	L.	1.040.000
Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms	L.	1.640.000

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600

Espansione interna da 512 K	L.	60.000
Espansione interna da 512 K + clock	L.	80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L.	180.000
Espansione interna da 2 M + clock	L.	250.000
Espansione interna da 4 M + clock	L.	490.000
Espansione esterna da 2 M autoconfigurante, *si inserisce nello slot laterale dell'Amiga*	L.	370.000
ANTIRAM *Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi*	L.	19.000

Amiga 2000/3000

Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L.	280.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L.	440.000
Espansione interna da 8M	L.	759.000

Amiga 1000

Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L.	380.000

• ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

SUPER SOUND GOLD *Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)*	L.	95.000
SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" *Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono*	L.	150.000
SOUNDMASTER Amiga + AUDIOMASTER III *Campionatore stereo HI-FI per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo*	L.	200.000

SCHEDE ACCELERATRICI

BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000	L.	290.000
BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz	L.	380.000
BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000	L.	790.000
SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000	L.	890.000
1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L.	100.000
OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000	L.	1.490.000
OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB	L.	280.000

VIDEO DIGITIZER II E RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 322.000

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400 + Fax
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
NOVITÀ
Interfaccia Macintosh £ 100.000
+ Videotel e Correzione Errore

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A-TRAIN

Sappiamo benissimo che i nostri più affezionati lettori pensano: "ma questo gioco non è già stato recensito sul numero 42 di Kappa?" La risposta è sì, ma in corrispondenza con l'uscita di *A-Train* per Amiga abbiamo pensato di rinfrescarvi la memoria (per tutti quelli che non lo abbiano già comprato) e di erudire i nostri nuovi lettori (che continuano ad aumentare ad ogni numero nuovo che esce) relativamente a questo meraviglioso gioco.

Genere Simulazione
Casa Maxis/Ocean
Sviluppatore Artdink

- Ottima grafica
- Buona colonna sonora
- Semplicità d'uso e longevità

- Composizione predefinita dei treni
- Mancanza editor di scenari

Versione Amiga

L'Amiga è stato sfruttato a dovere. Come nel caso di *Sim Ant* la Maxis ha programmato una versione in bassa risoluzione adatta a tutti e una in alta che possono giocare solo gli utenti dotati di macchine con più memoria e accelerate (un 68020 è quasi indispensabile).
I cambi di disco si mantengono su livelli accettabili ed è comunque prevista una funzione di installazione per i possessori di hard disk.

K VOTO

935 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

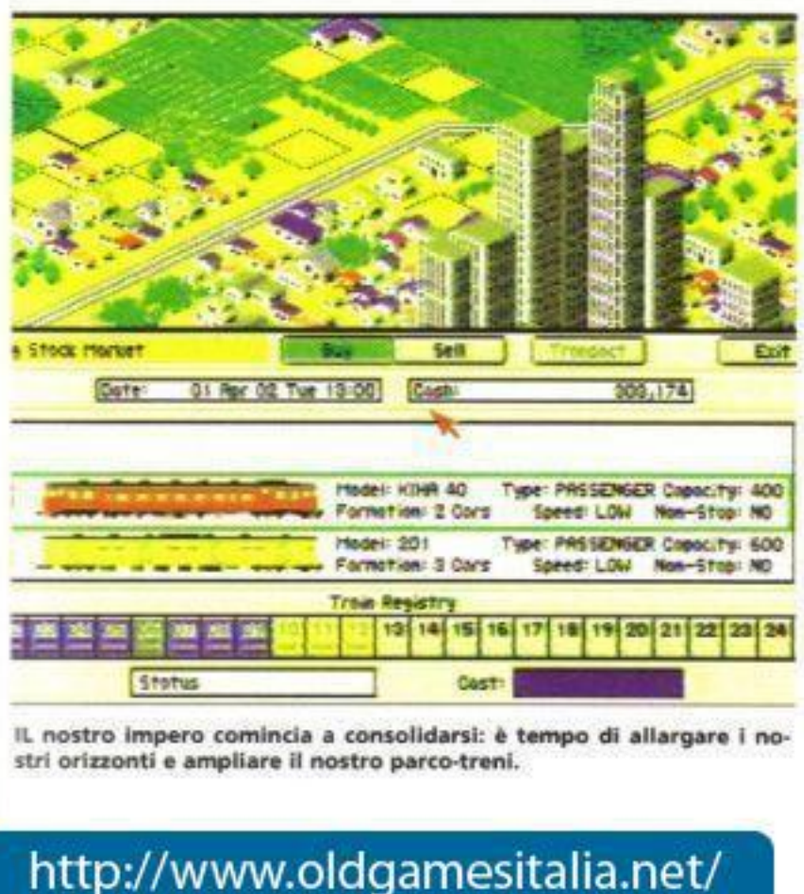
G
QI
A
FK

Trascorso il necessario periodo di apprendimento il gioco entra nel vivo ed è subito godibilissimo. Veder crescere e prosperare la propria società (quando ci si riesce) da una grandissima soddisfazione. Certo non bisogna aspettarsi il realismo di Railroad Tycoon ma proprio per questo anche chi non è molto portato per questo genere di giochi puo passare molte e molte ore (nel mio caso a discapito di sane dormite) incollato al monitor divertentosi una cifra.

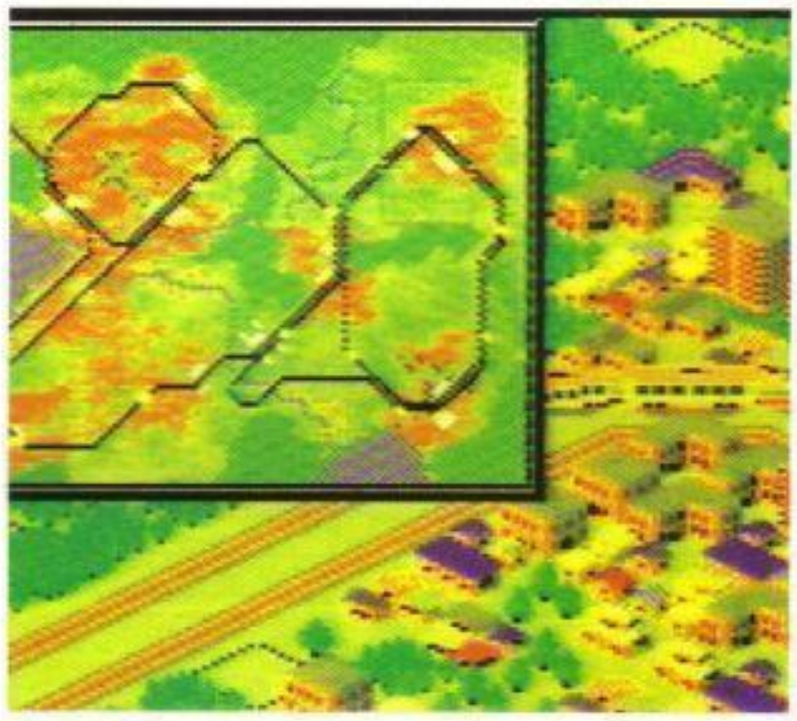
CURVA INTERESSE PREVISTO

La sostanza di A-Train è quella di riuscire a costruire un impero finanziario raggiungendo quota 50 milioni di dollari partendo da soli 5 milioni. La prima cosa da fare è quella di decidere dove cominciare a costruire il primo tratto di ferrovia. Tramite un'interfaccia ad icone molto chiara e veramente semplice da usare, dopo aver piazzato i binari, bisogna acquistare sia i treni merci che i vagoni passeggeri e costruire almeno un'altra stazione oltre a quella già esistente all'inizio del gioco. Per la scelta dei treni si consiglia sempre, per le prime fasi di gioco, di orientarsi su quelli che fanno servizio non-stop, almeno fino a quando non comincerete ad avere più linee e relativi problemi di gestione degli orari. Una volta che i treni cominciano a viaggiare possiamo controllare l'andamento economico giornaliero e mensile sull'opzione Railroad, in modo da poter apportare le opportune modifiche nel caso in cui le cose non andassero molto bene. Per cercare di incrementare il numero dei passeggeri che desiderano usare i nostri treni abbiamo la possibilità di creare tutta una serie di costruzioni adatte a questo scopo. Rifornendo adeguatamente il magazzino della stazione della zona che ci interessa per mezzo dei nostri treni merci possiamo costruire palazzi, alberghi, centri commerciali oppure attirare i clienti con zone ricreative come stadi, campi da golf, impianti sciistici e luna park. Tutti questi immobili sono compresi nel bilancio consolidato della società e possono essere venduti in caso di necessità cosa che, se non siete più che accorti nei vostri investimenti, vi capiterà di fare assai di frequente. Nel caso che siate veramente bravi nel gestire le vostre risorse e quindi abbiate ancora un pò di soldi in cassa potrete anche fare una puntatina in borsa. Lì trovate per ogni società la quotazione attuale e l'andamento grafico delle ultime trenta settimane. Spetta a voi decidere se fare della semplice speculazione oppure degli investimenti a lungo termine per poter ricevere i dividendi nel caso che le società delle cui azioni siete in possesso abbiano registrato un utile.

Ecco una stazione con il relativo accumulo di materie prime, indispensabili per il compimento di opere in questa zona.



IL nostro impero comincia a consolidarsi: è tempo di allargare i nostri orizzonti e ampliare il nostro parco-treni.



Ed ecco una visione aerea globale della nostra ferrovia, fiore all'occhiello della nostra plurimiliardaria holding... speriamo!

Il grande fascino di questo titolo consiste nel fatto che pur trattandosi di una simulazione la giocabilità rimane comunque buona, ed è inoltre corredato da una piacevole colonna sonora e da una grafica di qualità. Certo per poter arrivare a questo risultato si è dovuto rinunciare all'incredibile realismo di Railroad Tycoon ma sicuramente ne è valsa la pena. Avviso: se amate i giochi di strategia A-Train è il programma che fa per voi - non fatevelo sfuggire.

Enrico Mariani

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

UNA VIS-IONE NEL MONDO MULTIMEDIALE

Le piattaforme multimediali stanno crescendo come funghi. Dopo il CDTV della Commodore, il CD-I della Philips, il Mega CD della Sega e il CD-ROM per Mac e MPC, a questo lungo elenco si aggiunge anche il VIS (Video Information System) commercializzato dall'americana Tandy, con un prezzo di 699 dollari (circa £1.050.000 al momento di andare in stampa).

La macchina, pur entrando in un mercato sovraffollato, tenta in realtà di portarvi un po' di ordine. Il sistema operativo utilizzato è, infatti, una versione semplificata, e trasparente all'utente, di Windows, standard per il MPC. Questo particolare consentirà agli sviluppatori di trasportare i titoli già esistenti per CD-ROM PC sulla nuova piattaforma senza dover eseguire una conversione totale, ma cambiando solo alcuni aspetti secondari del codice.

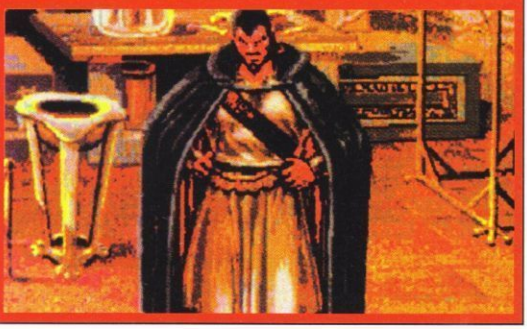
I risultati di questa politica stanno già cominciando ad arrivare, perlomeno negli States: il VIS entro Natale disponeva già di un centinaio di titoli, fra i quali possiamo segnalare la maggior parte di quelli appartenenti alla linea multimediale della Sierra On-Line.

L'aspetto del VIS è molto simile a quello di CD-I e CDTV: un "case" nero, simile a un videoregistratore, e un joypad a infrarossi che consente di comandare tutte le funzioni della macchina standosene tranquillamente seduti in poltrona. Come tutti i prodotti similari anche il VIS offre la possibilità di ascoltare CD audio con funzioni di shuffle, repeat e memorizzazione di brani.

Il microprocessore del sistema non è ancora noto, ma la Tandy dichiara una velocità molto elevata, coadiuvata da una serie di coprocessori per grafica e sonoro.

Al momento non è prevista una data di lancio in Italia, ma state certi che non appena qualcosa si muoverà, K sarà in prima linea per fornirvi tutte le novità sull'argomento.

(a sinistra) La VIS assomiglia molto a un CDTV, speriamo che la sostanza sia diversa.
(sotto) King Quest V: uno dei primi giochi ad essere convertiti per la nuova piattaforma.



586? No, Pentium!

Come già saprete la Intel ha deciso di cambiare il nome dell'ultimo nato della famosa famiglia 80x86. Il nuovo nome sarà Pentium ed è stato regolarmente depositato e protetto dalle leggi sul copyright. Proprio qui sta l'inghippo, la legge degli Stati Uniti non consente di depositare un numero per definire la marca di un articolo. Da qui la decisione della Intel che tenta, così, di sventare i possibili tentativi di clonazione a cui sono solitamente soggetti i suoi microprocessori. Di conseguenza se vorrete acquistare il nuovo microprocessore della Intel, dovrete chiedere proprio un Pentium e non un 586.

METTI UN ATOMO NEL TUO CALCOLATORE

I progressi tecnologici stanno superando l'immaginabile. Il Ministero dell'Industria giapponese ha dichiarato che i suoi ricercatori stanno lavorando ad un progetto di nuovi chip RAM che opereranno a livello atomico! In questo modo lo stato di ciascun atomo controllerà un singolo bit.

Lo sviluppo di questa tecnologia richiederà un periodo di tempo che non sarà inferiore ai dieci anni, al termine dei quali, però, un singolo chip racchiuderà ben 2 giga di RAM. Se pensate che queste cifre siano incredibili, vi basti sapere che il progetto prevede delle tecniche di compressione che riusciranno a raddoppiare questi risultati. Ve le immaginate delle cartucce per "Ultra NES" da due Giga?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA UND

LABIRYNTH OF WORLDS

La Origin rappresenta per il PC quello che un tempo fu la Cinemaware per l'Amiga. Il team di Lord British riuscirà a stupirci ancora con un avvincente seguito, o dobbiamo aspettarci un semplice disco scenario?

La sala del trono vista in high resolution: notate la guardia che sta facendo il suo turno di guardia.

L'ANTEFATTO

Seguire le vicende della sfortunata terra di Britannia sta diventando sempre più difficile: l'Avatar, ritornato dopo 200 anni dalla sconfitta delle Gargoyle, affronta e smaschera la Fellowship, una associazione che dietro una facciata di perbenismo, nascondeva le diaboliche macchinazioni di un essere proveniente da un'altra dimensione, il Guardian. Distrutto il Black Gate (*Ultima 7*), liberata l'isola delle Virtù (*Forge of Virtue*) e sbrigata la formalità di scendere nello Stygian Abyss e liberare una principessa (*Ultima Underworld*), l'Avatar viene invitato nel Castello di Lord British per prendere parte ai festeggiamenti per l'anniversario della vittoria sul Guardian. Purtroppo il rosso faccione non si è dato per vinto, ma anzi, sfruttando l'occasione, imprigiona molti suoi pericolosi nemici avvolgendo il maniero di Britannia con una tetra cupola nera.

Inizia così, con abile opera di intarsio di due trame diversissime, il secondo capitolo dei gdr in prima persona di Lord British, che da questo episodio sembrano definitivamente collegati alla storia principale di Britannia. Infatti, se nello Stygian Abyss di *UW1* avete trovato dei pallidi riferimenti alla storia "vera" di Britannia, in *Labirinth of World*, vi sveglierete nella stanza accanto a Iolo, potrete vedere in prima persona Julia e Dupre e, naturalmente, scoprire cosa vuol dire percorrere in prima persona la sala del trono di Lord British!

IL SISTEMA DI GIOCO

Chi ha già giocato a *UW1*, non troverà nessuna difficoltà a muoversi nel secondo episodio, in quanto alla Origin non hanno modificato il vincente sistema di gioco: invece di muovervi a "salti" e girare di angoli retti con un party di quattro personaggi, nello stile di *Dungeon Master* o del più recente *Eye of Beholder*, controllerete un solo personaggio, ma che si muove di un passo alla volta (con tanto di sobbalzo), e che ruota, come nella realtà, fluidamente per un arco di 360 gradi. Il sistema di controllo, gestito interamente da mouse, vi dà davvero l'impressione di essere lì in prima persona e di poter manipolare veramente gli oggetti che vedrete nella finestra di gioco.

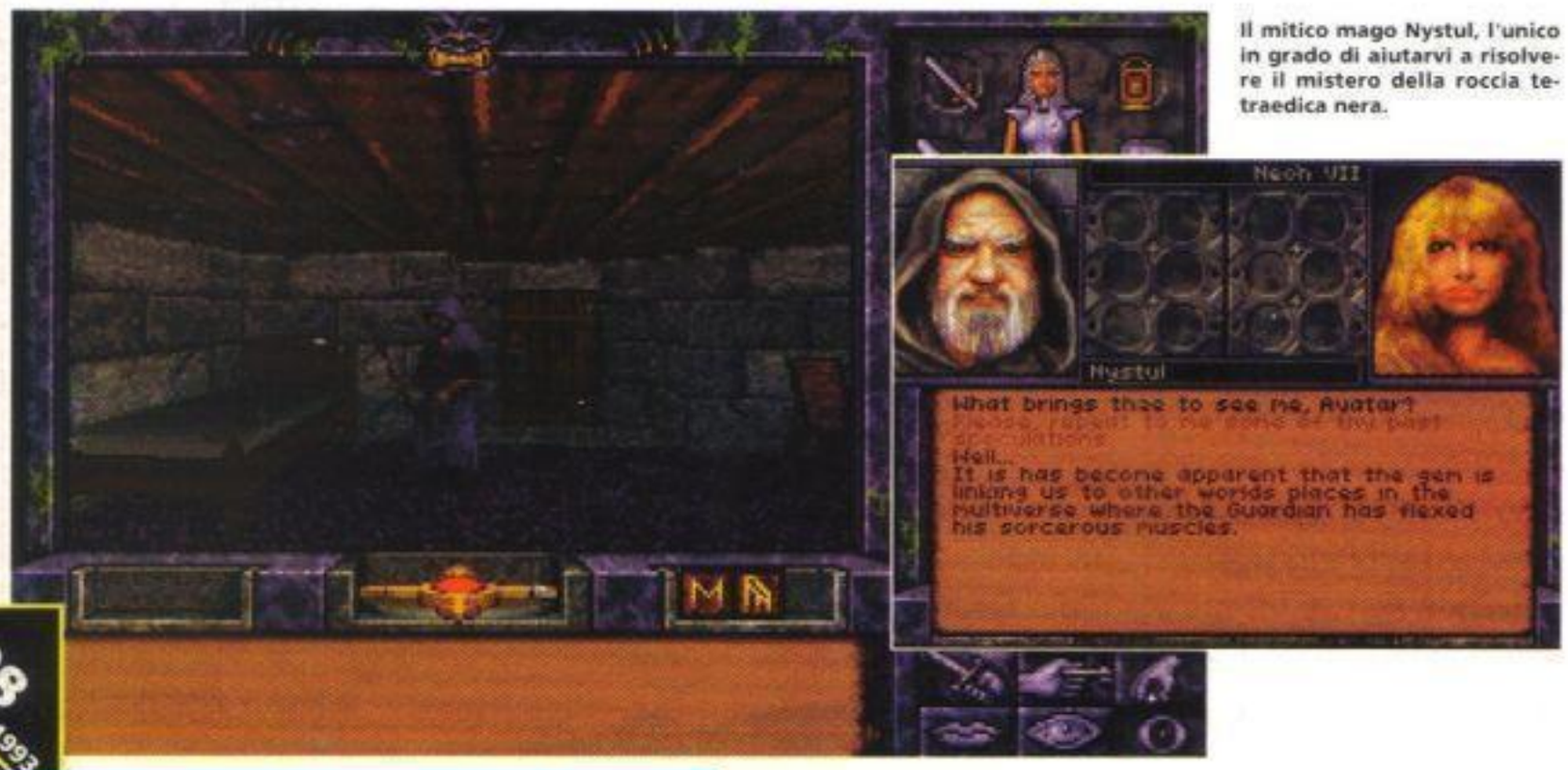
Inoltre sono stati introdotti molti particolari che rendono veramente realistico il mondo in cui giocherete: ad esempio la vostra stanza contiene un letto, un caminetto, una sedia, un tavolo, un baule pieno di oggetti comuni e perfino un paio di quadri, quello che cioè trovereste in una camera di un castello dell'XI secolo (rune magiche a parte...). Girando per il castello vi renderete conto della cura dedicata ai dettagli, visto che potrete vedere il cibo ammucchiato sui tavoli della cucina, armi nella stanza di Geoffrey, e vasi con fiori posti su mensole che abbelliscono i corridoi. Un bel passo avanti rispetto al primo livello di *UW1*, in cui c'era solo una panchina!

ESTRAI LA SPADA, MARRANO!

Essendo un gdr, prima o poi dovrete combattere contro le sterminate folle di mostri che incontrerete, che variano dal topo di fogna, praticamente indifeso contro un Avatar, ai Reaper, grandi piante animate che possono frantumare in mille pezzi un'armatura, guerriero compreso...

Basta allora cliccare sull'apposita icona e vedrete apparire l'arma che avete in mano, pronta a sferrare un micidiale colpo tra tre tipi diversi: fendente, dall'alto verso il basso e laterale. Questo sistema di combattimento, essedo in tempo reale, non consente di decidere con esattezza la strategia da applicare, ma d'altra parte almeno rende bene l'idea di cosa significa combattere contro un headless: avrete paura! Certo perde in precisione, soprattutto se si confronta con i gdr della SSI, ma vi assicuro che è davvero realistico!

Non tutte le creature che incontrerete sono ostili: possono essere semplicemente arrabbiate, o pacifiche, o addirittura amichevoli; potrete allora scambiare quattro chiacchiere: appare allora uno schermo dedicato alla conversazione in cui vengono ritratti sia l'Avatar che l'NPC con cui si sta parlando. Sceglierete una frase da un menù di quattro, che in teo-



Il mitico mago Nystul, l'unico in grado di aiutarvi a risolvere il mistero della roccia tetraedica nera.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ER WORLD 2

Non tutti i PC vedonbo UW2 allo stesso modo: in bassa risoluzione i dungeon sono disegnati interamente a poligoni.

In media vedrete almeno le pareti tracciate in bitmap.

In alta risoluzione UW2 assume già un altro aspetto: anche il pavimento è in bitmap.

Ecco UW2 in tutta la sua magnificenza, disegnato dal soffitto al pavimento in bitmap.

I LABIRINTI CHE VI ASPETTANO

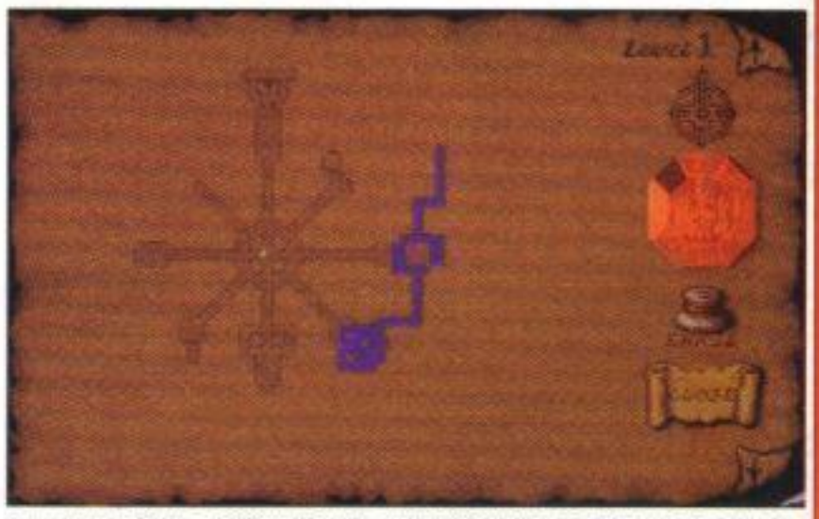
Se avete deciso di esplorare da soli *Ultima Underworld 2*, non leggete oltre: infatti stiamo per parlarvi dei mondi che incontrerete: al momento di andare in stampa, abbiamo esplorato sei degli otto mondi alternativi. Vi diciamo subito che i livelli sono di difficoltà medio alta, quindi avrete pane per i vostri denti (in ogni caso aspettatevi un accurato resoconto delle nostre avventure nei TNT dei prossimi mesi...). Per risolvere alcuni mondi dovrete basarvi solo sulla logica: ad esempio, il livello dell'Accademia dei maghi racchiude otto difficili prove che metteranno a dura prova la vostra pazienza e intuizione, e la spada rimarrà quasi sempre nel fodero. In un altro dovrete esplorare i canyon ghiacciati alla ricerca di una fantastica città ghiacciata... Occhio alle palle di neve! In uno degli ultimi dovrete invece darvi da fare con l'affetta-mostri che portate al fianco, visto che dovrete bastonare niente di meno che il campione dell'Arena del Guardian, un posticino niente male in cui ogni angolo è pieno di resti di guerrieri che hanno perso. Non manca il mondo allucinato, con delle stanze che sembrano disegnate dallo stesso Escher e con enormi occhietti che vagheggiano per solitarie gallerie. Vi aspettano un bel po' di livelli da esplorare, in cui dovrete utilizzare abilmente sia il cervello che la spada. Buona fortuna

È proprio lui! Lord british in carne e bitmap! Finbalmente tutti gli appassionati della serie Ultima potranno vederlo dal vivo!

ria dovrebbero dare una vasta gamma di scelta: in effetti spesso non potrete scegliere liberamente quale frase usare, perché dare del codardo a un capo Goblin circondato da una decina di guardie non può che condurre a risultati catastrofici per la salute del nostro Avatar.

MONDI DIVERSI

La principale novità rispetto al primo *Underworld* è proprio nella grandezza della mappa di gioco: invece di otto intricatissimi livelli, abitati da mostri di difficoltà crescente e da nevrotici NPC che vi chiedevano regolarmente di salire di quattro o cinque piani per recuperare un oggetto, infarciti di enigmi basati sull'intuizione (a parte la tragica ricerca per la Cup of Wonder, risolvibile quasi esclusivamente tramite un colpo di fortuna) in questo secondo episodio dovrete addirittura attraversare le barriere dimensionali per poter sconfiggere il Guardian. Infatti, dopo aver esplorato le immancabili fogne abbandonate da centinai di anni, che sembrano esistere sotto ogni città fantasy (con una predilezione per



La mappa di uno dei livelli piu' avanzati: anche se i livelli sono piccoli, considerate che ce ne sono almeno una trentina!

Uno dei primi problemi che dovrete affrontare: dovete raggiungere il cancello a nord-ovest, ma il pavimento si sposta di continuo....

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ahi, ahi! Per eliminare quel Fire Elemental dovrete aver superato almeno il decimo livello.

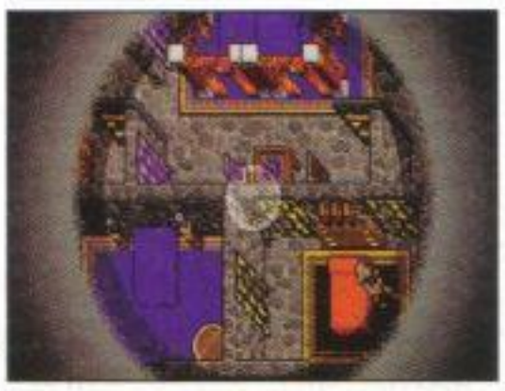
castelli e templi) arriverete a una enigmatica gemma nera, che vi consente di raggiungere otto mondi schiacciati anch'essi dal tallone di ferro del Guardian.

Naturalmente sappiamo le terribili vendette di cui saremmo vittime se vi svelassimo qualcosa di particolareggiato, ma tanto per darvi un'idea, il primo mondo è ambientato in una torre di goblin, e dovrete guidare una rivolta contro i verdi mostriciattoli, per poi liberare un importante prigioniero. Interessante, vero? I mondi sono a "tema", quindi aspettatevi di combattere in uno, di ragionare in un altro, e di saltare come dei forsennati in un terzo. In ogni mondo ci sono nemici, enigmi e abissi da superare a volontà, ma alcuni sono più orientati verso un aspetto invece che verso un altro.

Come avrete capito, *Ultima Underworld 2* è una via di mezzo tra un gdr d'autore e una fantascientifica (ma non per molto...) esperienza virtuale. Non è una semplice rivisitazione del primo episodio, con grafica e sonoro ritoccati: prima di tutto il vostro personaggio è molto più interattivo con gli altri NPC, e potrete porre domande diverse in seguito a vostre azione (come eliminare un dato mostro) o avvenimenti indipendenti dalla vostra volontà (come l'omicidio di uno dei vostri amici). In secondo luogo la trama è molto più ricca, visto oltretutto che si ricollega direttamente alla omerica saga di Britannia, che in questi giorni arriva all'ottavo episodio, e non mancheranno i colpi di scena.

Un vero gdr, in cui potete manipolare di tutto, dal vaso sulla mensola, al cofano di Lord British, con due soli difetti: è ancora limitato

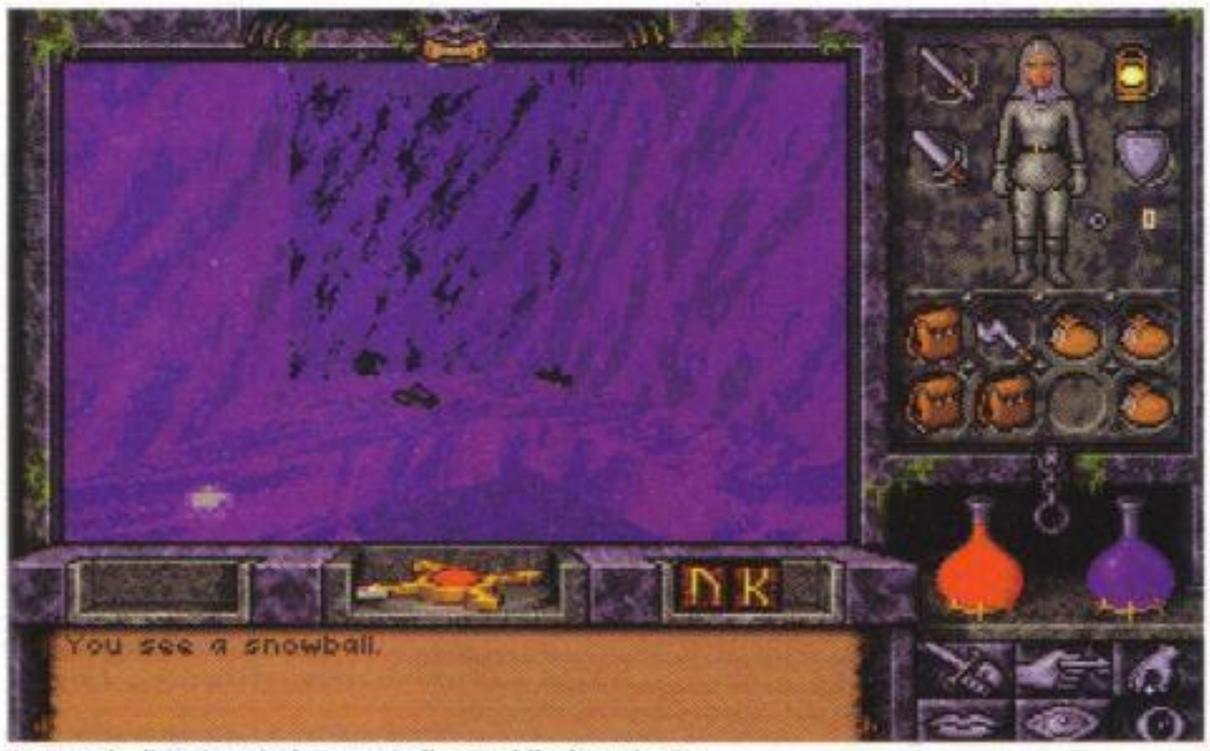
Un altro dilemma: prendere quel pezzo di mappa e affrontare una decina di solerti guardie scheletriche, o continuare l'esplorazione senza?



Incredibile, ma vero! Abbiamo trovato un gioco che batte *Ultima Underworld*, che da più di un anno dominava il trono dei gdr in prima persona, sconfiggendo rivali come *Wizardry 7* o *Might & Magic IV*! Il vero confronto è comunque con *Ultima 7*, attuale K-parametro di gdr: in redazione si è scatenata una lotta all'ultimo sangue (simulato, per ora...) su quale dei due dovesse aggiudicarsi la palma di gioco migliore: secondo chi vi scrive, *Ultima 7* rimane il miglior gdr uscito finora su computer, perché è l'unico in cui il giocatore ha davvero l'impressione di vivere in un mondo alternativo, e inoltre può dialogare in maniera molto realistica con un centinaio di personaggi, che danno l'impressione di non essere delle semplici stringhe di bit, ma dei veri e propri NPC - dormono, mangiano, lavorano, ecc. *Ultima Underworld 2*, rispetto al predecessore, si avvicina molto a *Ultima 7*, in quanto per completarlo dovrete sicuramente dialogare con un mucchio di persone, ma rimane un passo indietro. Quando *Ultima 7* sarà in 3D, oppure *Ultima Underworld* avrà una interazione maggiore, avremo il gdr che si aggiudicherà come K-Voto 1000 (e magari qualcosina in più...).

Tre immagini da mondi alternativi: in basso a sx il mondo dei ghiacci, pieno di yeti e terribili vermi, al centro il livello dei maghi, dove affronterete otto incredibili prove, e infine, a dx, il livello folle dei Taloidi. Avrete un bel po' di roba da esplorare!

La misteriosa roccia tetraedica: attraversando le sue facce potrete raggiungere altri pericolosi mondi.



La tana degli Yeti: pericolosa, ma indispensabile da esplorare.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle tante cascate. Fate attenzione quando entrate in un corso d'acqua: le correnti possono spingervi molto lontano.

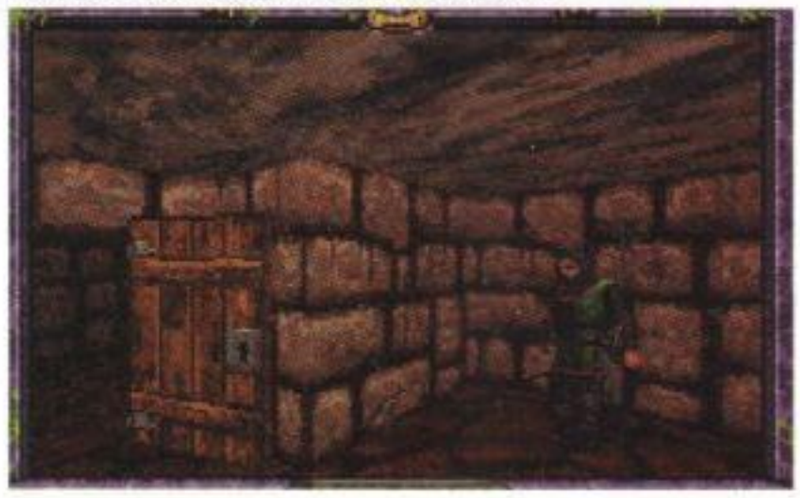
Questo mostro, dall'aspetto terribile, non è piu' pericoloso di un Rot Worm.

Un'immagine del livello dei Taloidi: alcune delle stanze di questo mondo sembrano disegnate dal genio di Escher.

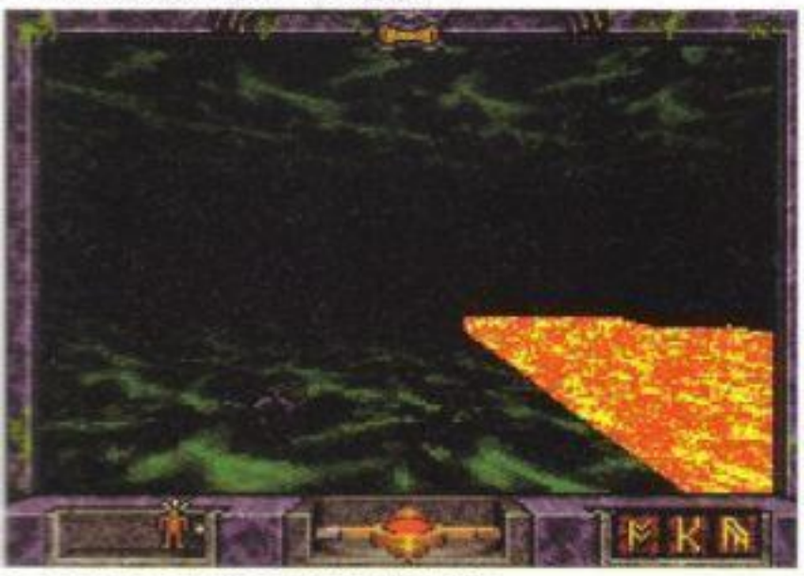
a una serie di dungeon, e richiede una buona conoscenza dell'inglese.

Il team di Lord British ci ha regalato un altro capolavoro: se continua così, per *Ultima X* dovremo inventare dei K-Voti superiori al 1000...

Paolo Paglianti



I dialoghi sono gestiti attraverso un'interfaccia simile a quella di UW1, anche se sono piu' "intelligenti".



Quella distesa di lava sembra insuperabile...

Un Taloride mentre sta studiandovi attraverso il suo occhione: non temete, possono aiutarvi molto!

Genere Gioco di Ruolo
Casa Origin
Sviluppatore LookingGlass

- GDR d'autore
- Grafica incredibile
- Sistema di gioco veramente realistico

- Prossimamente passerete molte notti in bianco!
- Difficoltà medio alta (per molti è un pregio)
- Bisogna conoscere molto bene l'inglese

Versione PC

Come per molti degli ultimi prodotti della Origin, UW2 richiede un hardware abbastanza potente. Per poterlo giocare al massimo del dettaglio è necessario almeno un 486sx, mentre eliminando i dettagli del soffitto, potrete vederlo girare veloce anche su un 386 a 33 MHz. Per giocarlo su un 386 a 25 MHz dovrete rinunciare anche al pavimento, mentre per i 386 più lenti dovrete per forze accontentarvi di poligoni monocolori. VGA, un mega e mezzo di memoria e mouse d'obbligo; se volete sentire gli stupendi effetti sonori, il parlato e le musiche, non vi resta che inserire una Sound Blaster nel vostro cabinet. Tenete inoltre presente che occupa ben 14 mega su hard disk. Ma ne vale la pena!

K VOTO

945 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La Origin sembra ormai specializzata nello sfornare un successo dopo l'altro. Questa volta ci stupisce creando qualcosa che si avvicina ancora di un passo al fantascientifico mondo virtuale. Basterebbero un paio di occhialoni e un guanto per entrare davvero in un ambiente simulato.

Tutto sommato direi comunque che possiamo accontentarci di vivere questa esperienza anche attraverso un misero monitor, visto che *Ultima Underworld 2* è probabilmente uno dei migliori giochi che potrete installare sul vostro HD. Spettacolare la grafica, che rispetto al predecessore è stata notevolmente migliorata, sia per quanto riguarda gli sfondi che per gli NPC, disegnati veramente molto bene. Il sonoro è d'autore, e oltre alle "solite" musiche da orchestra, potrete sentire degli effetti sonori davvero azzeccati, come il soffice rumore di un piede sulla neve fresca.

L'area di gioco è enorme, e racchiude livelli diversissimi, che metteranno alla prova sia la vostra logica che l'abilità nel destreggiarvi con la spada. L'unico neo è che dovrete conoscere abbastanza bene l'inglese per capire quello che i vari NPC vi dicono.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

2G&P (MI) 6433950

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000
SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.
DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga
Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 780.000
Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 840.000
In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Drive esterno £ 139.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000
Espansione 1 Mega per A600 £ 129.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 89.000
Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk
Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia
V. Lorenteggio, 38 MILANO Tel. 02/48952821 FAX 02/48952819 - Chiuso Lunedì mattina

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIONHEART

Negli ultimi tempi sembra che la pubblicità televisiva sia stata monopolizzata da Sega e Nintendo che ci propongono in continuazione ora il porcospino più veloce del mondo ora l'idraulico più intraprendente di tutti i tempi attraverso una martellante campagna di sponsorizzazione.

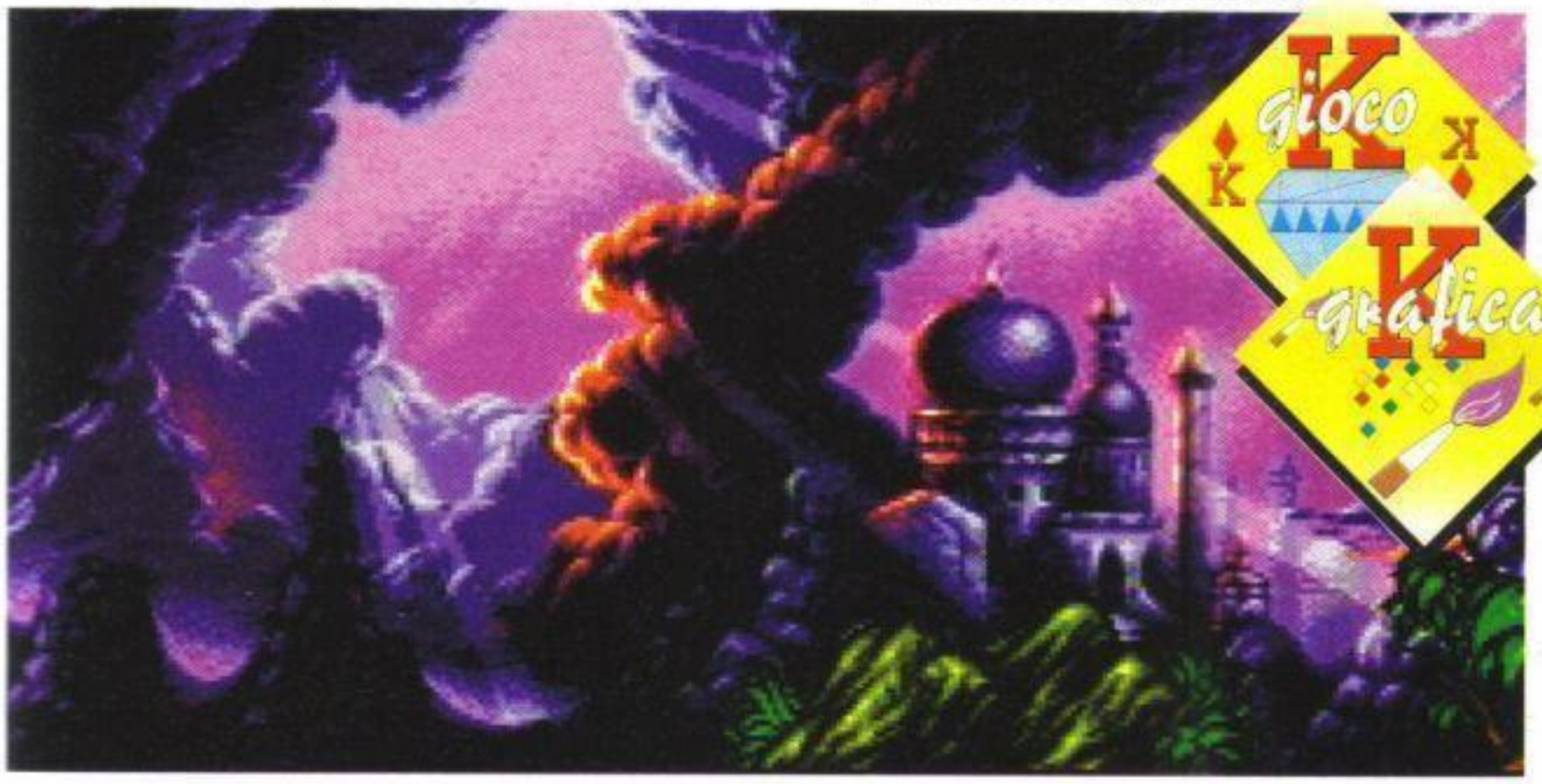
I motivi del crescente successo sia di mercato sia di software da parte delle console già li sapete, se solo leggete qualche volta le K-news o se comunque avete un minimo di contatti con il mondo esterno, e mi sembra inutile ritornarci su ancora una volta con una improduttiva digressione. Fatto sta che pare che alla Commodore siano in parecchi a non dormirci la notte, e questo anche perché il mercato dell'Amiga è molto più soggetto a tale "invasione gialla" di quello del PC, potendo contare su fasce di utenti probabilmente più giovani e quindi più attratte dalla caratteristiche delle console giapponesi. L'uscita dell'Amiga 1200 probabilmente va letta in questa ottica, ma finché la vecchia 500 (non Fiat) di casa Commodore potrà contare sull'uscita di giochi come questo *Lionheart*, con una grafica straordinaria - che non ha proprio nulla da invidiare al Super NES - e un sonoro ottimo - comunque sugli elevatissimi standard delle ultime migliori uscite - uniti ad una giocabilità che si attesta su buonissimi livelli, non avrà proprio nulla da temere.

In effetti la caratteristica saliente di questo nuovo prodotto della Thalion è una realizzazione tecnica che si avvicina molto all'ineccepibile, almeno dal punto di vista della grafica. Ma di questo parlerò più in là, ogni cosa a suo tempo! È inutile che fate i furbi, sapete già che adesso vi tocca sorbirvi la trama del gioco, e non provatevi a saltarla!

Negli (sporchi) panni di un criminale da quattro soldi, ma con un fisico da far paura, di nome Valdyn, un bel giorno, all'improvviso, le guardie del re vi prelevano dalla vostra locanda preferita, dove ve la stavate spassando allegramente sbronzandovi a tutto spiano (ubriaconi!), per portarvi addirittura davanti a Sua Maestà in persona. Il simpatico sovrano vi spiega che proprio alla vigilia della grande festa del regno alcuni esperti ladri, mandati dal malvagio Norka, hanno rubato il sacro Lionheart, un oggetto magico di vitale importanza per tutto il reame. Inoltre, durante la furtiva incursione, la vostra donna, tale Ilene, è stata del tutto accidentalmente (facile!) trasformata in un poco espansivo pezzo di roccia, e solo se trovate l'antidoto che Norka possiede potrete ridarle un po' di vitalità. Ma eccoci finalmente all'inizio dell'avventura vera e propria (impazienti!).

Lionheart è suddiviso in una dozzina di livelli, di difficoltà ovviamente crescente, caratterizzati da diverse colonne sonore e ambientazioni grafiche. Il nostro impavido eroe deve infatti raggiungere il castello di Norka, che si trova purtroppo sospeso in aria. Per arrivarci è quindi indispensabile innanzitutto affrontare una intricata foresta, due caverne, una palude, un castello stregato, uno scenario vulcanico e di nuovo una fitta boscaglia prima di poter ritrovare il nostro affezionato drago volante, che viene tenuto rinchiuso dal malefico nemico in una sorta di astronave magica. Con lui avremo quindi la possibilità di arrivare al covo di Norka e di affrontarlo nel duello finale.

Non è tutto così semplice, però: i nemici, che variano da scenario a scenario, sono piuttosto agguerriti e hanno caratteristiche decisamente diverse l'uno dall'altro, rapportate all'ambientazione in cui sono inseriti. Escludendo per il momento i mostri di fine livello (collocati al termine del quinto, del nono, del decimo, dell'undicesimo e del dodicesimo livello) i nemici "ordinari" sono comunque spesso decisamente ostici, e a volte si presentano addirittura in combinazione: ad esempio nel livello della palude c'è una specie di tronco d'albero mobile da cui escono frequentemente insetti assassini, fermamente intenzionati



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo scenario vulcanico è uno dei migliori in assoluto: notate il getto di lava proveniente dalle viscere della terra.

La superba grafica dei fondali è uno dei punti di forza di Lionheart: ammiratene la bellezza in questa immagine.

Il mostro di fine livello, che ci attende al termine del volo in sella al drago. È un osso particolarmente duro, ma battibile.

a farci la pelle. Altri mostri, poi, sono dotati di una certa intelligenza: nel corso dell'esplorazione del castello, infatti, capita spesso di trovare guardiani cattivissimi che evitano i nostri colpi parandoli o saltando, e che aspettano il nostro primo momento di indecisione per scagliarcisi contro con tutta la loro forza; con questi gentiluomini, quindi, è necessario imparare ad adottare una tecnica propria, che va dall'attacco col salto al calcio basso utilizzato mentre il nemico sta riatterrando dopo aver evitato un nostro precedente colpo. Quasi sempre, inoltre, i nemici ci affrontano in gruppo, rivelandosi più insidiosi di quanto ci si potrebbe aspettare: provate un po' i fastidiosissimi ragni delle caverne, che vi assalgono in gran numero provenendo da ogni parte e poi mi direte... Un'ultima annotazione per i già citati cattivoni di fine livello: l'unica cosa che posso dirvi è che sono estremamente grandi e soprattutto durissimi, per cui non vi sarà facile averne ragione. Spaziano da un insetto gigante che vi lancia le sue uova (da cui escono micidiali larve) ad un mostro di fuoco o ancora da una sorta di ragno gigante a Norka in persona.

Mostri e nemici vari, però, non rappresentano l'unico ostacolo al completamento della nostra missione, anzi, sono quasi un contorno alle difficoltà ben più dure che vi attendono nel gioco: queste sono identificabili soprattutto nelle trappole e nei trabocchetti che il perfido mago ha disseminato sul vostro cammino, sempre perfettamente in tema con lo scenario in cui si trovano; nel livello vulcanico, ad esempio, non mancano palle di magma solidificato che vi rotolano dietro o violenti getti di lava; nel castello ci sono un sacco di mazze ferrate che, attaccate ad una catena, oscillano allegramente sulla vostra testa aspettando solo un vostro errore per maciullarvi e così via. Se essere colpiti normalmente da qualsiasi nemico vi toglie solo uno dei tre cuoricini di energia inizialmente a disposizione, la caduta in acqua, nel magma o nel fango denso della palude, è letale di per sé. Tenendo conto che da principio si hanno solo tre vite, non è difficile immaginare quanto sia importante fare molta attenzione per evitare tali spiacevoli inconvenienti.

La cura nel design dei fondali, i sei livelli di parallasse, lo scrolling fluido e veloce e la scelta dei colori indubbiamente appropriata valgono a Lionheart l'onore della K-Grafica

All'inizio pensavo che *Lionheart* fosse un gioco veramente difficile: il metodo di controllo, che ha dalla sua una vasta gamma di colpi con la spada, richiede un paio di partite per essere utilizzato con una sufficiente immediatezza e, soprattutto nelle prime fasi di gioco, è un po' ostico a causa della sua non estrema precisione; ma è un difetto che, tutto sommato, risulta

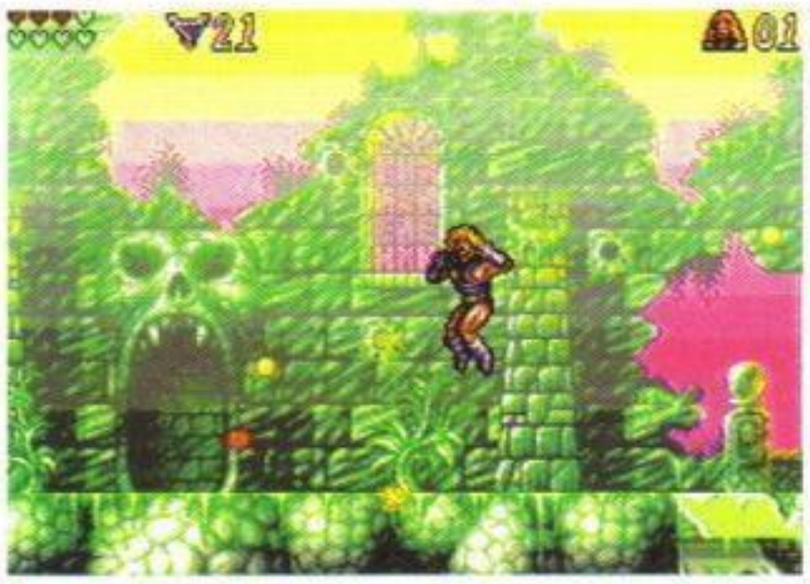
Il gioco che più si avvicina a *Lionheart* è sicuramente una vecchia conoscenza di tutti i possessori del mitico Commodore 64: *Rastan Saga*. Forse però confrontare una nuova uscita con una di sette-otto anni fa (secoli addietro, videoludicamente parlando) genererebbe uno scontro lievemente impari, e quindi sarà meglio soprassedere. Comunque vi assicuro che *Lionheart* assomiglia moltissimo a *Rastan Saga*. La più recente uscita che mi viene in mente con cui sia possibile aprire un confronto è allora *Assassin*: *Lionheart* si colloca su di un piano di sostanziale parità rispetto all'ultimo gioco dei ragazzi del Team 17: come qualità di realizzazione sono molto vicini, come pure per giocabilità (forse però *Assassin* vince di pochissime lunghezze sotto questo aspetto, anche se è più difficile). Insomma, dipende tutto dai vostri gusti: se preferite uno scenario più moderno scegliete il prodotto del Team 17, se preferite ambientazioni più "classiche" *Lionheart* fa per voi.

Siamo giunti nella reggia incantata di Norka; purtroppo la ricca dimora del mago è piena di insidie mortali. Date un'occhiata a quella mazza ferrata che rotea sopra la vostra testa se non ci credete!

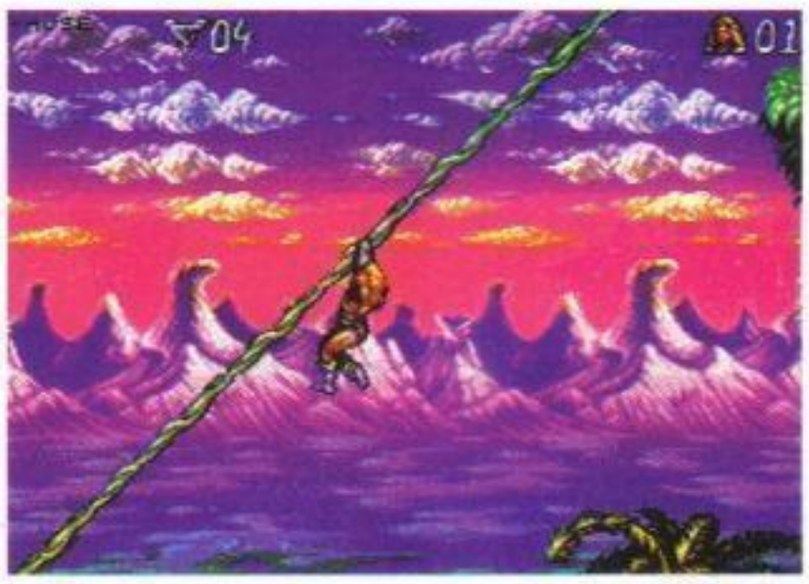
In volo verso il castello di Norka; questa è una delle fasi più belle dell'intero gioco, e ha caratteristiche simili a quelle di un comune spara e fuggi. Con una grafica, però, davvero invidiabile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I paesaggi che dobbiamo attraversare presentano un look inquietante e tenebroso. Sembra quasi di sentire l'odore del muschio.



Le liane sono un ottimo modo per superare dei passaggi difficili. L'animazione del personaggio mentre si dondola è fantastica.

assai poco fastidioso non appena si prende un po' più di confidenza con quelle due-tre mosse necessarie e sufficienti per "seccare" ogni tipo di nemico. Sottolineo, comunque, l'opzione per joystick a due pulsanti (o per i joypad), che si affianca a quella della scelta della spada (ce ne sono tre con differenti pregi e, ovviamente, anche difetti), del livello di difficoltà (normale o avanzata) e di rivedere la pregevole sequenza animata introduttiva.

Manca, purtroppo, la possibilità di inserire password per ripartire da un punto già raggiunto in precedenti partite, ma è una deficienza a cui sopperisce pressoché appieno la non eccessiva lunghezza del gioco e la bellezza dei fondali che ci si stanca difficilmente di ammirare.

In realtà quest'ultima uscita della Thalion non è poi così impegnativa ed ostica come pensavo durante i miei primi maldestri tentativi di procedere approfonditamente nel gioco: i tre cuoricini iniziali di energia possono essere portati a sei raccogliendo degli speciali bonus (cento bonus danno un cuoricino in più) e inoltre è di vitale importanza cercare e raccogliere frequentemente le numerose vite extra e le pozioni energetiche nascoste più o meno bene nei vari livelli. Inoltre, in caso si perdano tutte quante le vite a disposizione, si hanno tre possibilità di ripartire dall'inizio dell'ultimo livello raggiunto prima del decesso, esaurite le quali subentra, inesorabile, il game over.

In conclusione vale la pena di spezzare ancora una lancia in favore della ottima realizzazione tecnica: la cura nel design dei fondali, i sei livelli di parallasse, lo scrolling fluido e veloce e la scelta dei colori indubbiamente appropriata valgono a *Lionheart* l'onore della K-Grafica, ed anche il sonoro è di indubbio valore: ogni livello ha un proprio piacevole brano di accompagnamento, a cui si aggiungono effetti sonori di buona fattura.

La longevità del prodotto, inoltre, è assicurata da una buona giocabilità, garantita dalla difficoltà crescente nel succedersi dei livelli, dal desiderio di vedere tutti gli scenari di gioco (e magari anche la fase di volo con il drago alato, veramente spettacolare) e da un espediente simpatico e innovativo introdotto dai realizzatori di *Lionheart*.

Ci sono, infatti, due possibili finali a conclusione della vostra eroica impresa una fine felice ed una un po' più triste. Se siete dei rozzi individui alla ricerca della bieca soddisfazione personale, suscitata dall'aver fatto fuori quella carogna di Norka, probabilmente vi accontenterete di riconsegnare al re il suo prezioso amuleto rubato, ma se pensate che la vita - anche quella dei personaggi del nostro piccolo grande mondo al silicio - non abbia senso senza l'amore, non credo che farete a meno di cercare il livello segreto, la cui entrata è nascosta da qualche parte nel gioco, alla fine del quale troverete il solo antidoto che può ritrasformare il cuore pietrificato della vostra ragazza in un nuovo, vivo segno di quell'unione che la legherà fino alla morte al protagonista di *Lionheart*. E chi ha mai detto che un cuor di leone non sia capace anche di amare?

Simone Bechini

Genere Piattaforme
Casa Thalion
Sviluppatore Interno

+
- Fondali superbamente disegnati
- Scrolling decisamente fluido e veloce
- Buona longevità
- Parecchie opzioni

-
- Metodo di controllo un po' ostico inizialmente
- Qualche piccolo rallentamento della grafica in situazioni particolarmente affollate di sprite
- Mancano le password

Versione Amiga

Non male, non male!!! La grafica è superba, come attesta l'attribuzione del bollino di K-Grafica, e anche il sonoro è adeguato a un gioco di ottima caratura tecnica come questo *Lionheart*. Per il resto non c'è molto altro da dire, se non riguardo alla velocità di esecuzione del programma. Su di un Amiga 500 espanso gira tranquillamente con una certa fluidità, anche se in situazioni particolarmente affollate di sprite lo scrolling rallenta un attimino, senza mai dare troppi problemi. Caricamenti veloci dai tre dischi di gioco ed ottime sequenze introduttive e finali chiudono il quadro.

K VOTO

910 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Fa sempre piacere vedere che c'è ancora qualcuno che sa sfruttare fino in fondo le potenzialità di una macchina che comunque ha i suoi annetti come l'Amiga: alla Thalion devono aver speso parecchio tempo nella realizzazione di questo loro ultimo gioco, ma se ne vedono i risultati, specialmente nella grafica al top. *Lionheart* ha tutte le carte in regola per non sfigurare nel confronto con qualsiasi gioco del suo genere, e questo grazie alla ottima realizzazione globale, a una buona giocabilità e a una longevità assicurata dagli aspetti già ampiamente sottolineati nel testo principale della recensione.
In definitiva abbiamo dunque tra le mani un gioco molto valido sotto ogni aspetto che piacerà parecchio anche a chi non è un fanatico di questo tipo di prodotto. Un'ottimo motivo, inoltre, per credere ancora nelle capacità della macchina di casa Commodore.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il simbolino della Thalion contraddistingue i bonus più preziosi che possiamo recuperare. Saranno infatti in grado di aumentare le nostre capacità di resistenza alle ferite.

Dovreste poter vedere in movimento questa scena per poter capire il nostro stupore nell'ammirare lo stupendo effetto di rotazione che è stato applicato a tutti i fondali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L. 749.000**
AMIGA 500 PLUS	L. 490.000
AMIGA 600	L. 510.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L. 690.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 990.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 60.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA PLUS	L. 119.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L. 190.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500	L. 250.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
SCHEDA JANUS DIVENTA PC	L. 300.000
SCHEDA AT - ONCE AMIGA / PC	L. 410.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 450.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART I.3	L. 75.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA PLEXIGLAS	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"1/2 DF - DD E 5"1/4 DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
JOYSTICK BEP BOP MANUALE	L. 10.000
JOYSTICK BEP BOP CON AUTOFIRE	L. 15.000
JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES	L. 25.000
JOYSTICK CLASSIC AUTOFIRE IMP. ANATOMICA	L. 15.000
JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA	L. 10.000
SENSOR JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA	L. 30.000
DUPLICATORE CASSETTE PER C64	L. 10.000
REGOLATORE TESTINE PER REGISTRATORE C64	L. 10.000
PENNA OTTICA-GRAFICA C64 E AMIGA CON PROGR.	L. 20.000
CAVO SCART TV MONITOR PER C64 E AMIGA da	L. 10.000
PORTACASSETTE MULTIBOX COMPONIBILI	L. 3.500
TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO	L. 12.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 20.000
PORTADISCHI 3"1/2 E 5"1/4 IN VARIE MISURE da	L. 4.500

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC	L. 349.000
STAMPANTE COLORE AMIGA - PC	L. 479.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC	L. 749.000
NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE	TELEFONARE

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHZ - 1 MB

- 1 DRIVE 3"1/2 1.44
- SCHEDA VGA
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 990.000

386 SX 25 MHZ - 2 MB

- 1 DRIVE 3"1/2 1.44
- SCHEDA VGA 512 K
- HARD DISK 40 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.490.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 MB

- 1 DRIVE 3"1/2 1.44
- SCHEDA VGA SUPER 1 MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.190.000

486 DX 33 MHZ - 4 MB

- 1 DRIVE 3"1/2 1.44
- 1 DRIVE 5"1/4 1.2
- SCHEDA VGA SUPER 1MB
- HARD DISK 120
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.990.000

PC NOTEBOOK 386 16 - 2MB - HD 40MB

L. 2.600.000

PC NOTEBOOK 386 25 - 2MB - HD 60MB

L. 2.900.000

GIOCHI E PROGRAMMI SEMPRE NUOVI PER PC TELEFONARE PER LISTINO PREZZI

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" 1/2 E 5" 1/4
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

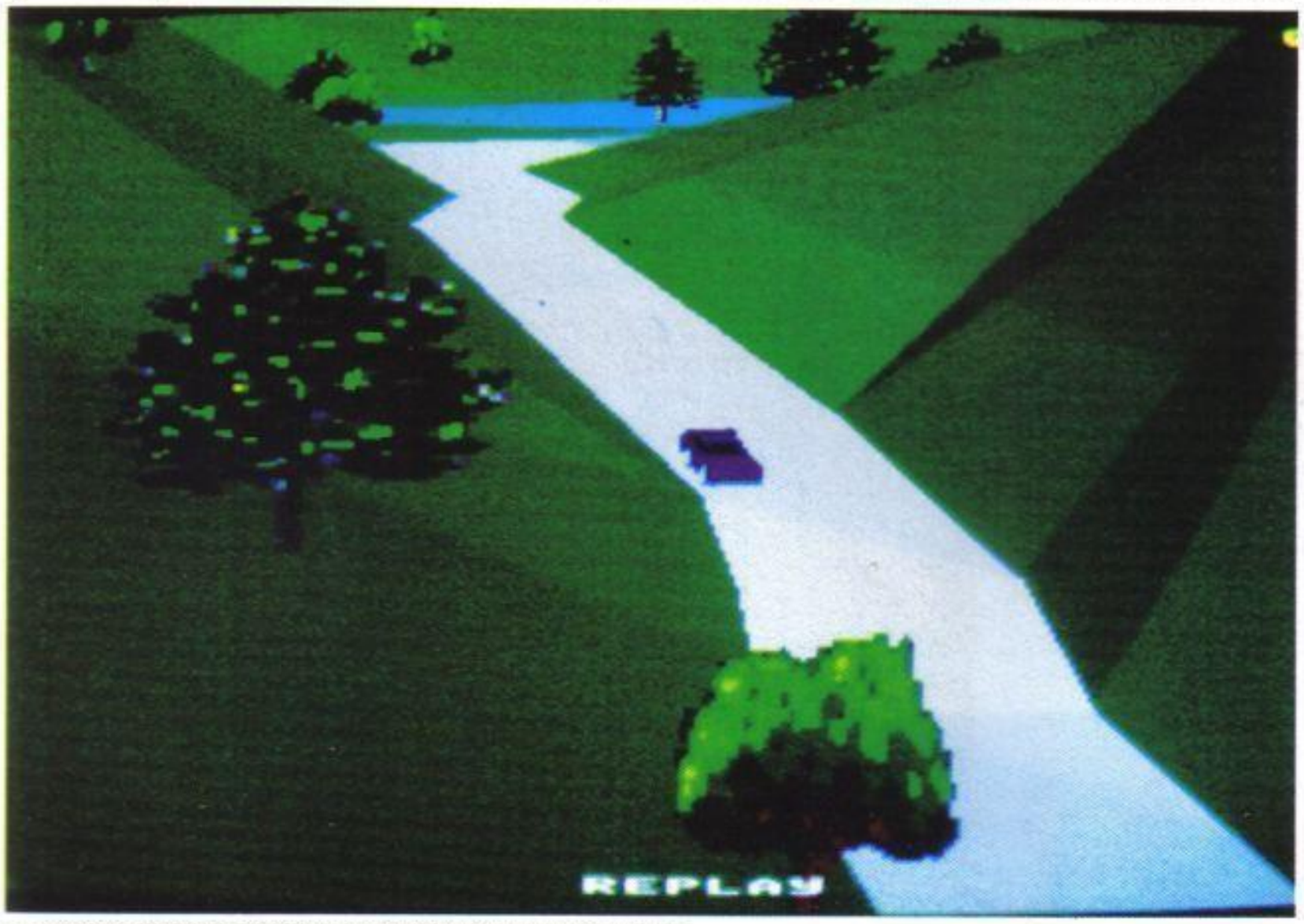
CAR and DRIVER

Possiamo considerare *Car and Driver* un'ottima simulazione di guida, che però non riesce a soddisfare appieno coloro i quali gradiscono meno dati statistici e particolari del motore e più divertimento.

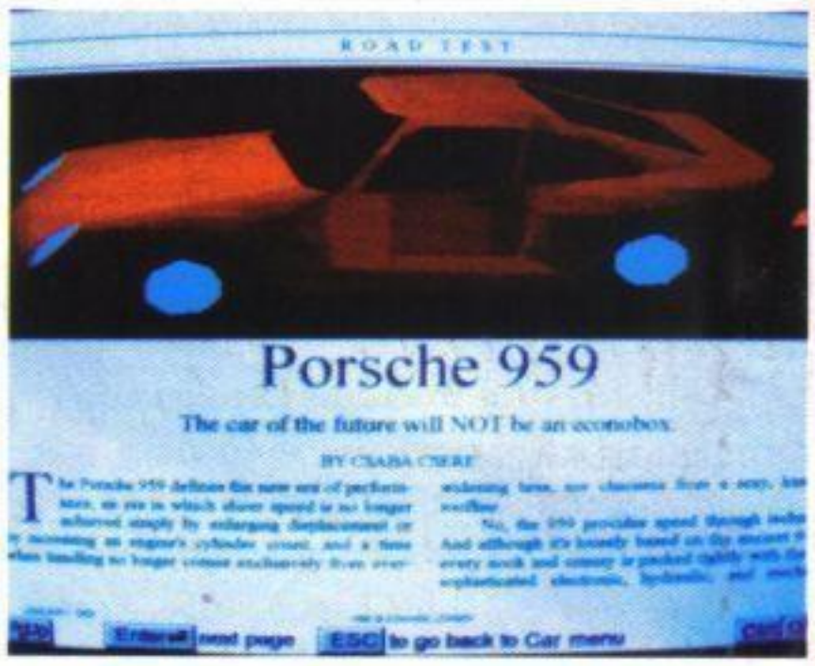
Come "occhiello" è da considerarsi quanto meno strano. Questa volta ho preferito iniziare la recensione dalla fine, così non dovrete sorbirvi tutta la descrizione del gioco che viene illustrata nell'articolo. Il giudizio generale lo avete già letto, il voto lo avrete già guardato, le foto anche, quindi scegliete voi: pensate che quello che scriverò qui di seguito potrà interessarvi? Continuate a leggere, altrimenti ci sentiamo la prossima volta.

Un lato molto positivo è la possibilità di giocare in due tramite modem e forse questo è l'aspetto che permette al gioco di dare il meglio di sé.

Car and Driver è quello che si può considerare l'ennesimo tentativo di creare una simulazione di vetture reali per dare l'impressione a noi poveri mortali, che mai potremo permettercene una, di essere davvero al volante di una delle dieci fiammanti auto che il gioco ci mette a disposizione.



Una pittoresca vista che ci trova soli in mezzo ad un bel paesaggio collinare.



Sappiamo benissimo che avere la sensazione di essere davvero alla guida di una Testarossa seduti davanti a un PC è pura utopia. Voglio dire, dove lo mettiamo il vento tra i capelli, le ragazze che assaltano i finestrini, l'odore dell'asfalto?

Comunque questa è l'intenzione di chi realizza giochi come questo. L'intenzione fa onore a chi cerca di realizzarla, ma è una sfida già persa in partenza, direte voi. In effetti è così, questo genere di simulazioni si risolvono nell'essere quello che realmente sono: un gioco. E un gioco per avere successo deve soprattutto divertire, cosa che non sempre le simulazioni automobilistiche riescono a fare.

Credere che un gioco del genere si avvicini alla realtà è come credere alla favola che i francesi siano gli uomini più belli d'Europa. La difficoltà principale è proprio il divario che esiste tra la finzione al silicio e la realtà. Non c'è dubbio che nessun compratore, di fronte a *Car and Driver*, si aspetti qualcosa che si avvicini alle vere vetture che vengono simulate, in fondo è importante capire i punti deboli e i punti di forza delle vetture simulate, immaginando che siano simili a quelle delle vere fuori serie, per poter ottenere il meglio dalla pro-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA L' ITALIA

OFFERTA SPECIALE NEWEL 1993
COMMODORE AMIGA 500

Garanzia Commodore Italia
Drive 3 1/2 - 512K RAM
Mouse, Alimentatore

L. 365.000

A-TONCE 286

Emulatore 286 per Amiga 500; lo trasforma in un Pc 286

L. 165.000

A-TONCE 286 PLUS

Versione Turbo 16 Mhz
Trasforma l'Amiga 500/2000 in un vero Pc

L. 285.000

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE

Inn - Out - Trhu per tutti gli Amiga

L. 29.000

DELUXE PAINT IV

Ultima versione 4.1 tutta in Italiano. Novità per tutti gli Amiga

L. 119.000

OFFERTA !
STAMPANTE COMMODORE M-1270

Per Amiga e Pc-Dos
(Silenziosissima stampante a getto d'inchiostro)

L. 210.000

QUESTI SONO SOLO ALCUNI ESEMPI DEI NOSTRI NUOVI PREZZI !!!

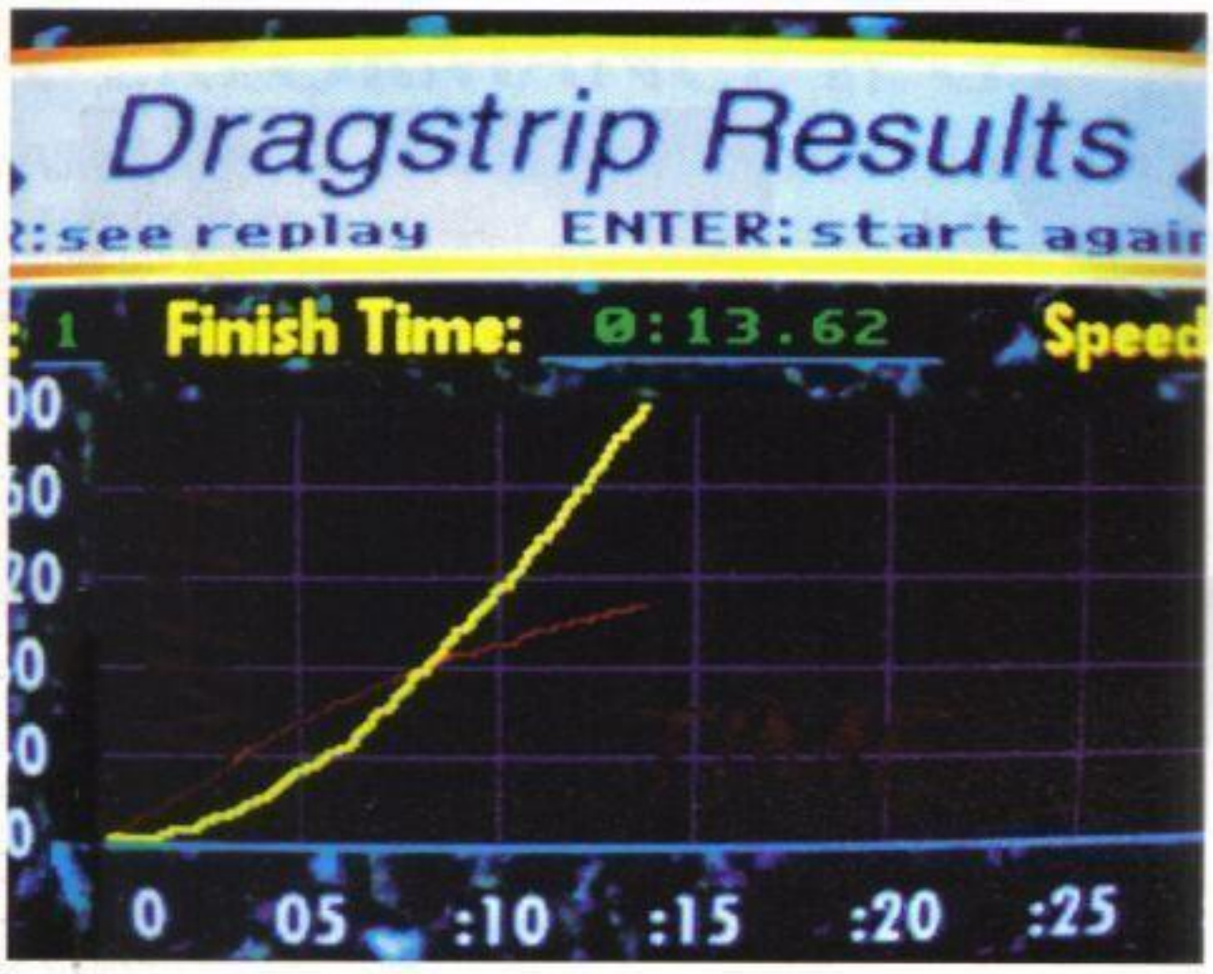
NUOVE OFFERTE PER AMIGA 600 - 1200 - 4000

Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia. PREZZI IVA ESCLUSA.

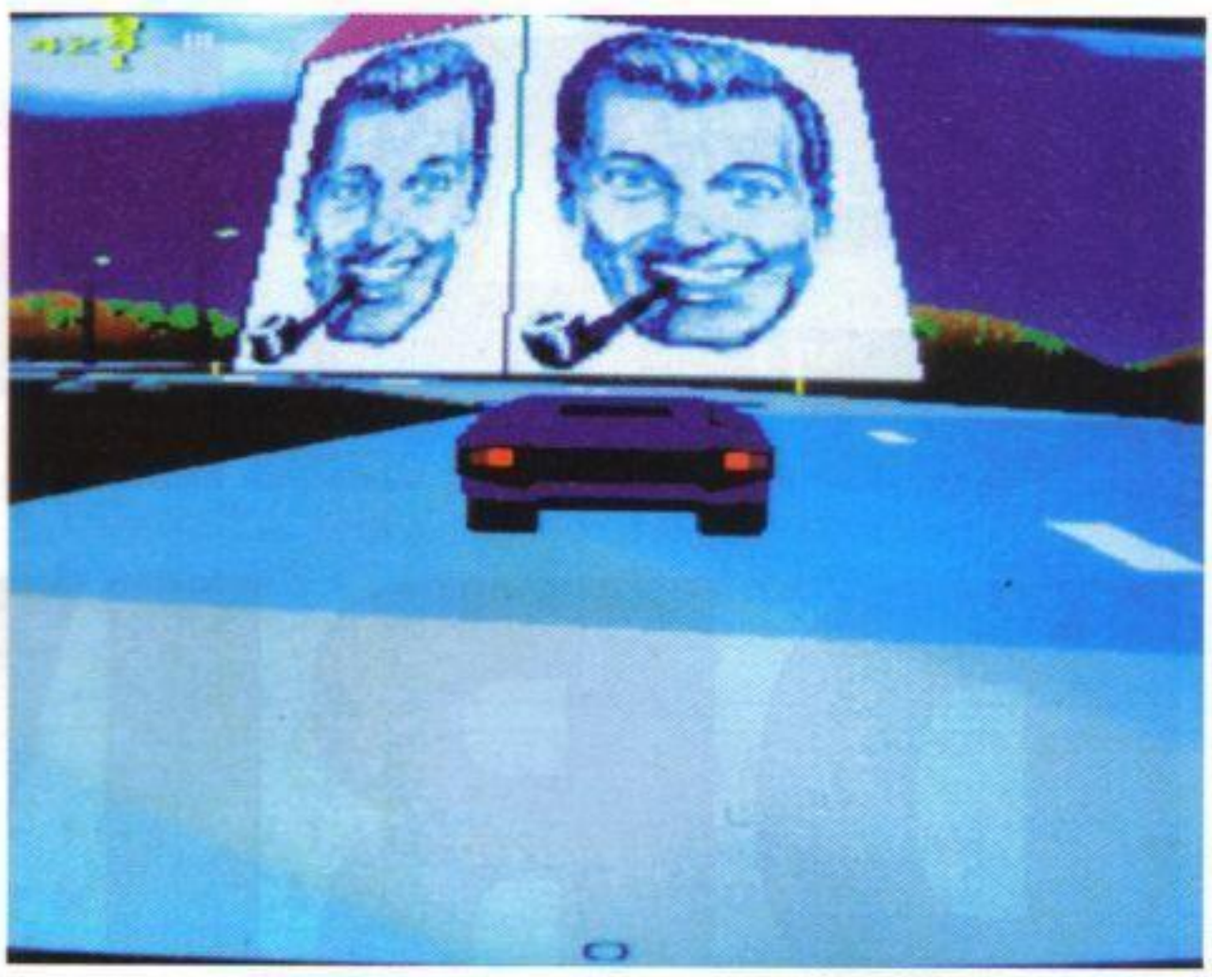
Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il resoconto finale della gara per dragster. Qui potrete valutare le prestazioni del vostro motore.



Questo bel faccione è solo uno dei molti esempi della tecnica di texture-mapping utilizzata nel gioco.

pria "quattro ruote" e divertirsi a battere record su record.

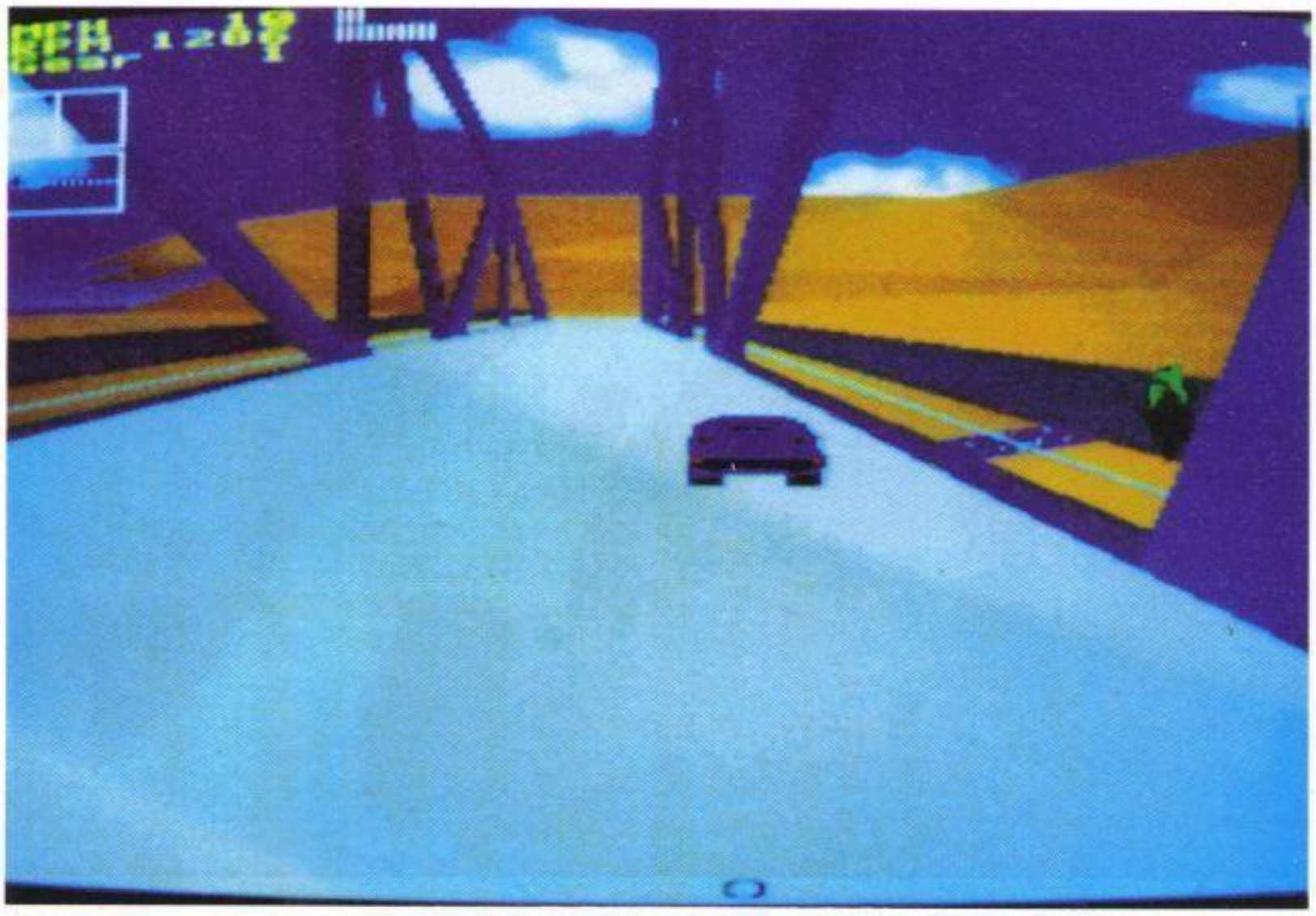
Passiamo comunque alle caratteristiche di questo nuovo gioco targato Electronic Arts. Innanzitutto il gioco viene venduto come volume 1, ma non c'è da aspettarsi che seguiranno altri "volumi" con nuove vetture e nuovi tracciati perché *Car and Driver* è anche il nome di una rivista americano da qui il riferimento al numero. Sia le macchine che i tracciati sono dieci. Le vetture sono state scelte tra le più rappresentative della serie "impossibili da avere". Porsche 959, Toyota MR2, Ferrari F40, Lotus Esprit Turbo, Ferrari Testarossa classe 1957, Lamborghini Countach, Mercedes C11 IMSA e via dicendo. Per ogni vettura ci sono fogli e fogli di notizie, nel vero senso della parola, che illustrano prestazioni, caratteristiche del mezzo e del motore e tutte le possibili informazioni che si possono avere su una macchina.

I dieci tracciati variano enormemente tra loro, passando da autostrade a circuiti cittadini, a piste per dragster a strade nel deserto, più l'im-

Non abbiamo avuto dubbi nel determinare il titolo che più si accosta a *Car and Drive* è certamente tutta la serie di *Test Drive* della Accolade. Non saprei dire quale dei due titoli sia il più meritevole, anche perché sono davvero molto simili e se *C&D* dimostra di avere delle diversità maggiormente azzeccate rispetto al "rivale" della Accolade, lo si può imputare al fatto che la sua realizzazione abbia avuto il vantaggio degli anni passati dall'uscita di *Test Drive*.
Due ottimi titoli comunque che si adattano perfettamente alle esigenze di coloro i quali intendono sognare sui sedili di vetture... da sogno, appunto.

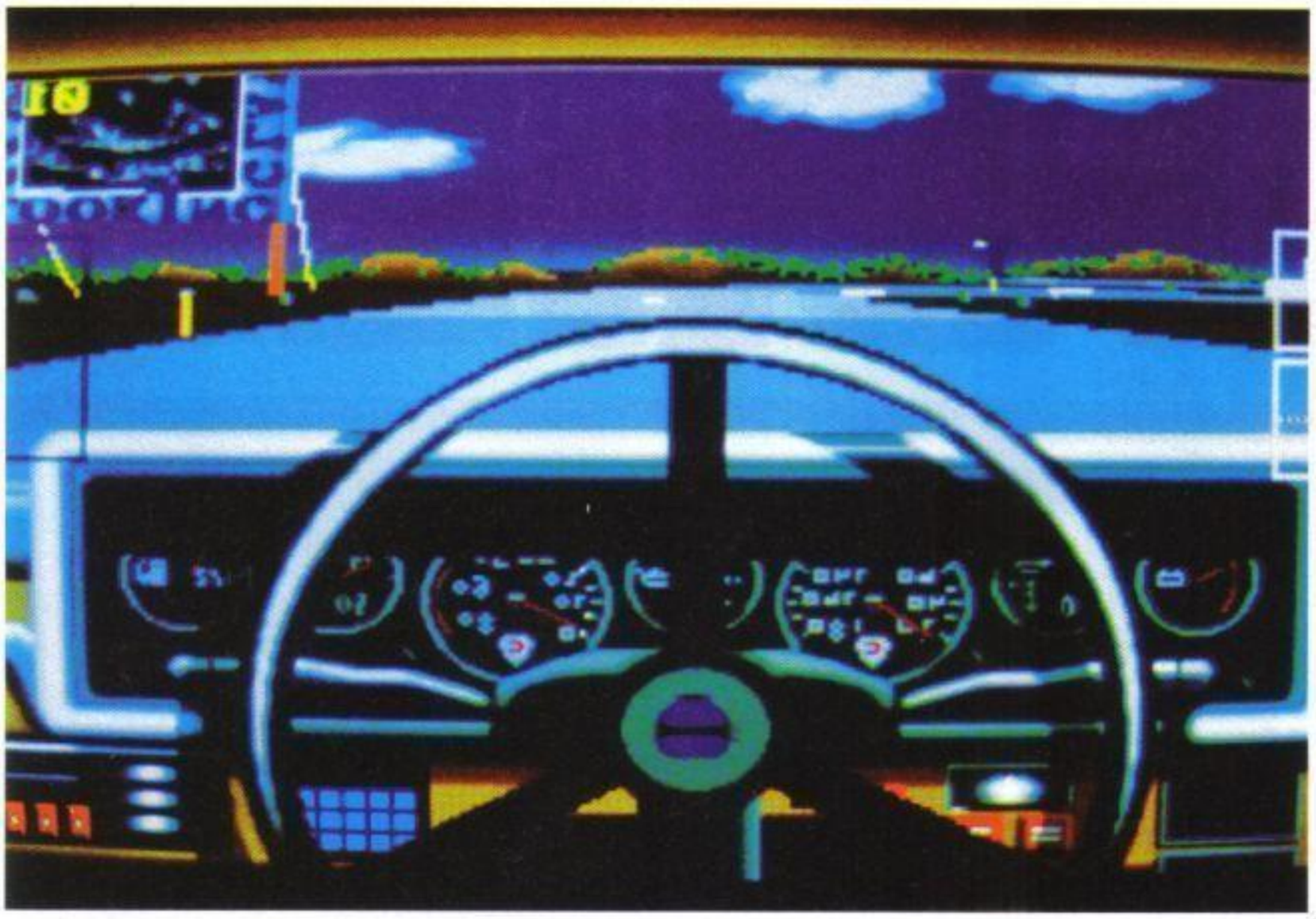
La linea d'arrivo, il sogno di molti piloti. Se la si passa per primi, naturalmente!

Eccoci nel parcheggio. È molto strano trovare una situazione simile in un gioco, anche se può essere divertente cercare di stabilire dei record in queste condizioni.

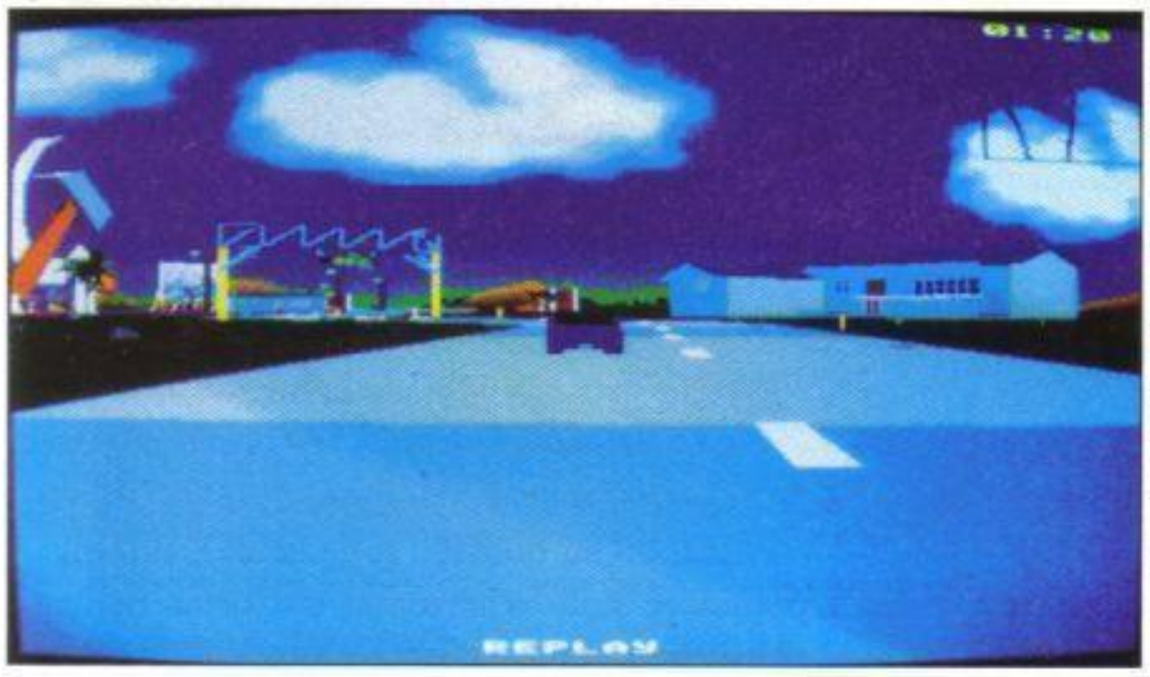


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le visuali disponibili sono molte. Potrete seguire le vostre evoluzioni da qualsiasi punto di vista, ma per guidare è consigliabile mantenere la cara vecchia inquadratura di fronte, come ogni conducente che si rispetti, insomma.



mancabile tracciato da evoluzioni mozzafiato, senza contare il parcheggio, uno schema che sembra fatto apposta per chi ha dei problemi nel parcheggiare quando si va a far la spesa con la mamma o con la moglie.

Un lato molto positivo è la possibilità di giocare in due tramite modem, e forse questo è l'aspetto che permette al gioco di dare il meglio di sé, perché le gare testa a testa tra due giocatori umani diventano più avvincenti che non affrontando le macchine gestite dal computer, inoltre diventa disponibile il modo "chat" in cui è possibile comunicare con il telefonino portatile, pure qui, con l'avversario appena superato.

Esistono diversi modi per poter vedere il circuito, in bassa risoluzione con cruscotto, in bassa risoluzione senza cruscotto e in alta risoluzione, rigorosamente senza cruscotto. Durante ogni gara e alla fine di quest'ultima è disponibile un replay che permette di vedere il vostro operato, per valutare errori ed eventuali traiettorie sbagliate.

Genere Sim. Automobilistica
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Edward Lerner

- Ottima opportunità di giocare via Modem
- 10 vetture e 10 circuiti non sono poi pochi...
- ...ma neppure molti
- Senza una macchina adeguata perde molto del suo fascino

Versione PC

Avrete bisogno di un PC veloce e con molta memoria per poter giocare in maniera degna a *Car and Drive*. Se non avete un PC "serio" dovrete giocare nella versione ad alta risoluzione con lo schermo dimezzato, e il livello di dettaglio sarà necessariamente molto basso. Non crediamo che siano previste altre versioni, anche per la natura del gioco, prettamente studiata per il PC.
Il sonoro è accattivante e accompagna in maniera consona l'atmosfera delle gare.
È sottinteso che più veloce sarà il clock del vostro computer, maggiore sarà la sensazione di velocità che avrete "guidando" le vetture a disposizione.

K VOTO

820 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9

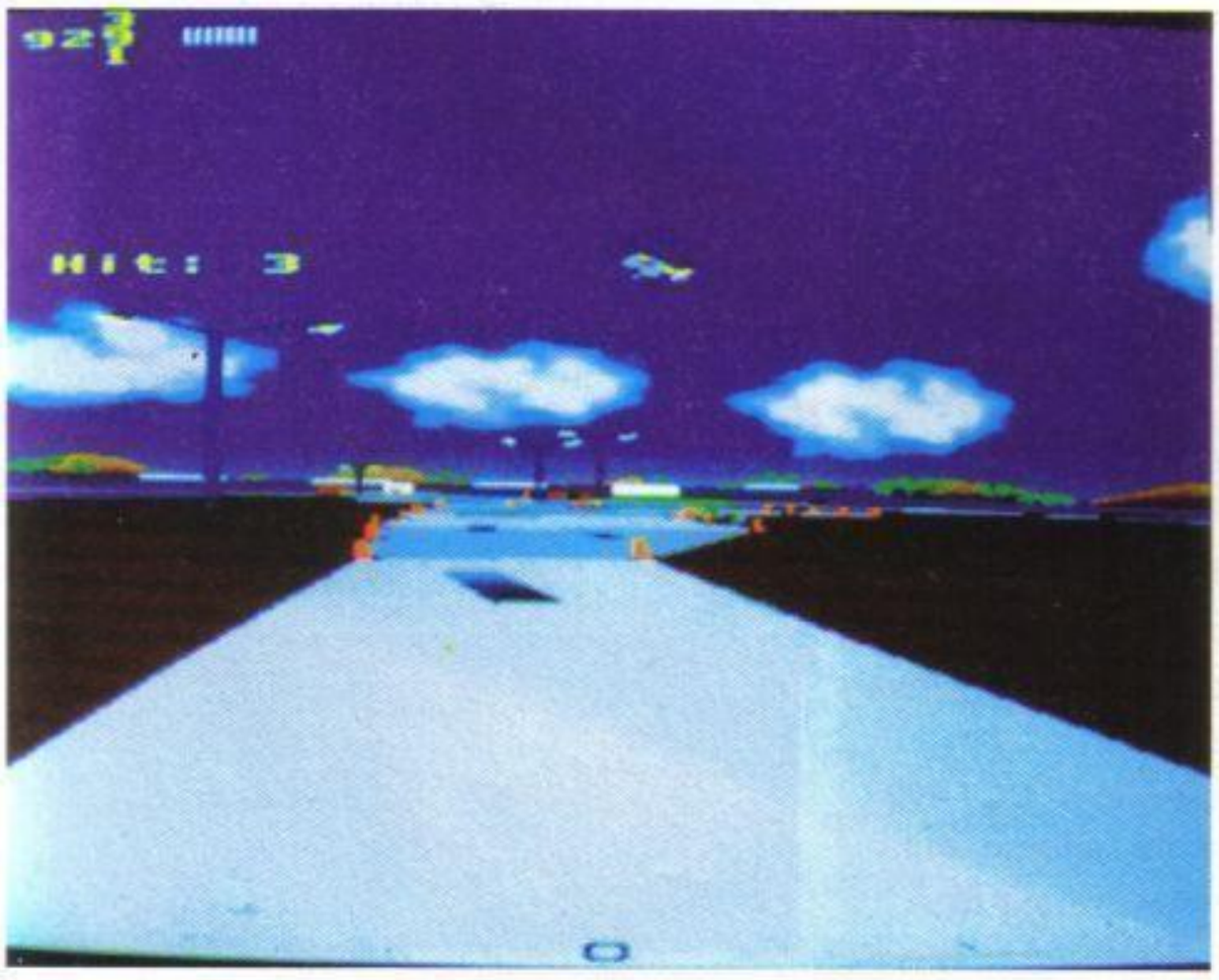
G
QI
A
FK

***Car and Driver* è un buon gio**
Niente di eccezionale sia chia
Comunque si può tranquillame
te classificare tra quei titoli c
potrebbero non piacere a tut
ma che una porzione di pubbli
accoglierà con piacere. A gio
del genere ci eravamo già a
tuati con *Test Drive*, ma se è
ro che esistono i nostalgici, p
ché la stessa cosa non potreb
capitare anche per i videogioc
Bisogna sottolineare che il mo
migliore per giocare all'ultir
titolo della EA è quello via m
dem. La sfida è elettrizzant
l'adrenalina scorre veloce ne
vene e l'eccitazione è enorm
Sicuramente non saranno
molti coloro che possono p
mettersi di avere qualcuno c
possa mettersi in contatto v
modem per giocare, ma se
avete fatelo senza indugio.

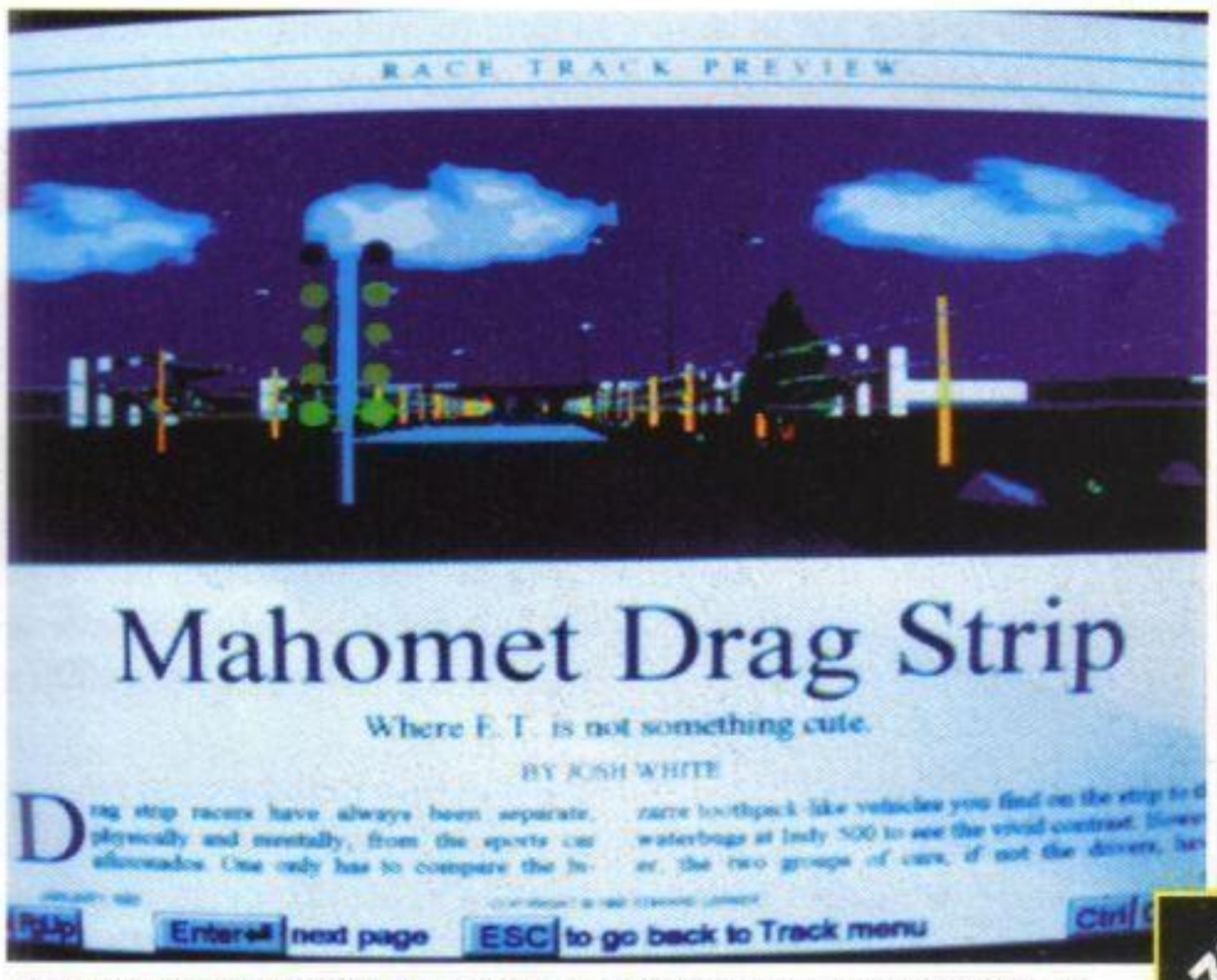
CURVA INTERESSE PREVISTO

In definitiva è un gioco che si commenta da solo. Uno sforzo notevole ma che decisamente si risolve in un ennesimo gioco di corse che non aggiunge nulla al panorama già esistente.

Giorgio Baratto



L'elicottero che si scorge là in alto è quello che riprende tutti i nostri spostamenti.



La pista per dragster di Mahomet. Qui quello che conta è andare veloci, e avere dei buoni freni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARRIER JET

Finalmente i programmatori delle simulazioni di volo si sono accorti dell'esistenza di un velivolo che, nonostante le sue caratteristiche peculiari, solo di recente è stato preso seriamente in considerazione.

Harrier Jump Jet della gloriosa MicroProse è dedicato a uno dei pochissimi aeroplani al mondo in grado di decollare utilizzando una pista molto corta o, addirittura, inesistente: una semplice piazzola di parcheggio è quanto basta all'Harrier per poter effettuare, in verticale, il suo decollo.

Per i meno informati dal punto di vista aeronautico basti sapere che questo caccia (da poco in dotazione anche alla Marina Italiana sulla nostra "portaerei" Giuseppe Garibaldi) possiede degli ugelli di scarico orientabili grazie ai quali il getto dei motori a reazione può essere indirizzato verso il basso anziché verso dietro (come avviene, invece, in un aeroplano tradizionale).

In questo modo il mezzo è in grado di operare dai posti più incredibili (il ponte di una portaelicotteri, una radura in mezzo al bosco, il tetto del vostro condominio,...) non avendo assolutamente bisogno di un cospicuo paio di chilometri d'asfalto di pista, oppure dei 333 m di una portaerei Nimitz a caso che, oltretutto, quando si sposta deve anche portarsi dietro (anzi, intorno) la sua brava dozzina scarsa di vessilli di scorta: provate un po' a tenerli nascosti se ci riuscite...

Questo programma consente di volare per l'U.S. Marine Corps (Corpo dei Marines degli Stati Uniti) con l'Harrier AV-8/B, oppure per l'Inglese R.A.F. (Royal Air Force) con l'Harrier II GR.7. La differenza è puramente formale, in quanto i velivoli vantano le medesime prestazioni, fatta eccezione per i motori leggermente più potenti della versione americana.

Il programma presenta l'interfaccia detta in gergo "degli Hot-Spots", ovvero caratterizzata da schermate grafiche con delle zone dentro le quali si possono selezionare le opzioni.
Esempio: nella sala di comando principale, fare un click con il mouse sulla porta presente nello sfondo consente di uscire al sistema operativo DOS: semplice da usare e intuitivo!

Passando su queste "zone calde", infatti, il puntatore sullo schermo si trasforma nell'opzione che sarebbe attivata se si premesse il pulsante sinistro del mouse (oppure il tasto di invio), consentendo di identificare tutte le diverse opzioni, peraltro visionabili, una per una, semplicemente premendo i tasti del cursore.

Di novità, però, non se ne trovano molte altre. Difatti, per il resto *Harrier Jump Jet* si presenta come un classico simulatore di volo con, comunque, diverse possibilità di personalizzazione del prodotto che, oltre a non far mai male, contribuiscono ad incrementarne il valore.

Qualità delle truppe e dei piloti nemici, efficacia delle armi, tipo di gioco, modello di volo e atterraggi sono completamente adattabili ai

DOGFIGHT CONTRO L'HARRIER? NO GRAZIE!

Durante la guerra per le isole Falkland (o Malvine) del 1982, pur non essendo assolutamente il miglior caccia del mondo (figuratevi che non possiede neanche uno straccio di radar per l'Aria-Aria...), il British Aerospace Harrier ha rappresentato davvero una brutta bestia per gli aeroplani di costruzione francese (Mirage III/EA, Mirage 2000/C, Super Etendard), impiegati dagli Argentini.
Grazie alla sua peculiare possibilità di orientare il getto di scarico, non pochi piloti inglesi hanno fatto ricorso a questa caratteristica del loro aeroplano anche durante i combattimenti aerei, o dogfight.
Tutti i velivoli Harrier impiegati nel conflitto hanno poi subito delle pesantissime revisioni per riparare i danni causati alle strutture da un utilizzo tanto barbaro degli scarichi ma, di fatto, il VIFFing (Vectoring in Forward Flight, come gli inglesi chiamavano queste brutali rotazioni degli ugelli durante il ben più educato volo tradizionale) ha rappresentato l'arma vincente degli Harrier per poter virare più stretti dei velivoli rivali.
In un combattimento aereo, questo può fare la differenza tra il pilota che ritorna alla base con il suo mezzo, e quello che, se ci riesce, dopo essersi fatto un bel giro in paracadute (e magari anche una gelida nuotata), ci ritorna in elicottero come passeggero...

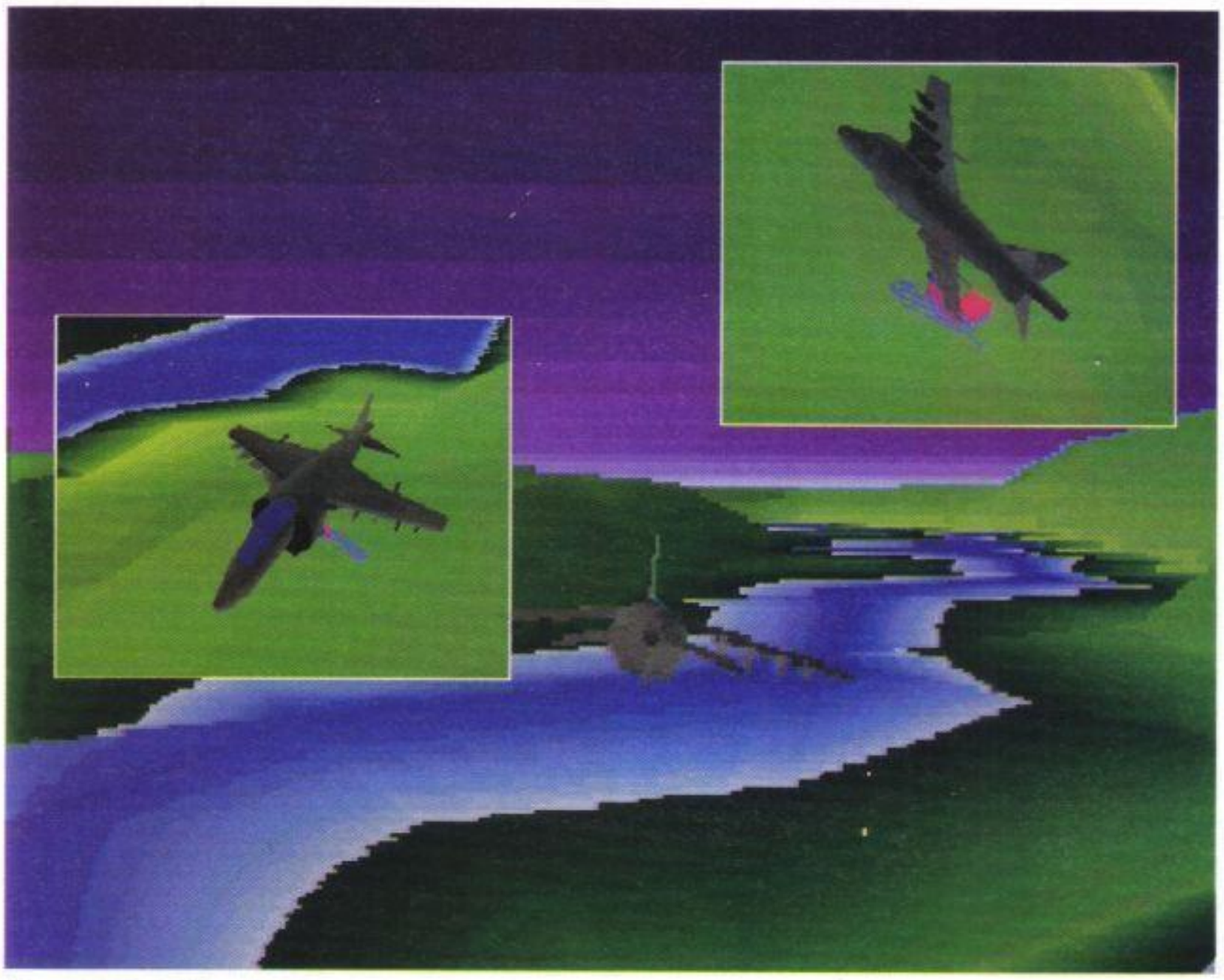
Le ombreggiature Gourad degli aeroplani riescono a restituire una sensazione di solidità davvero notevole. Fortunatamente questo dettaglio non si traduce in una lentezza esasperata.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

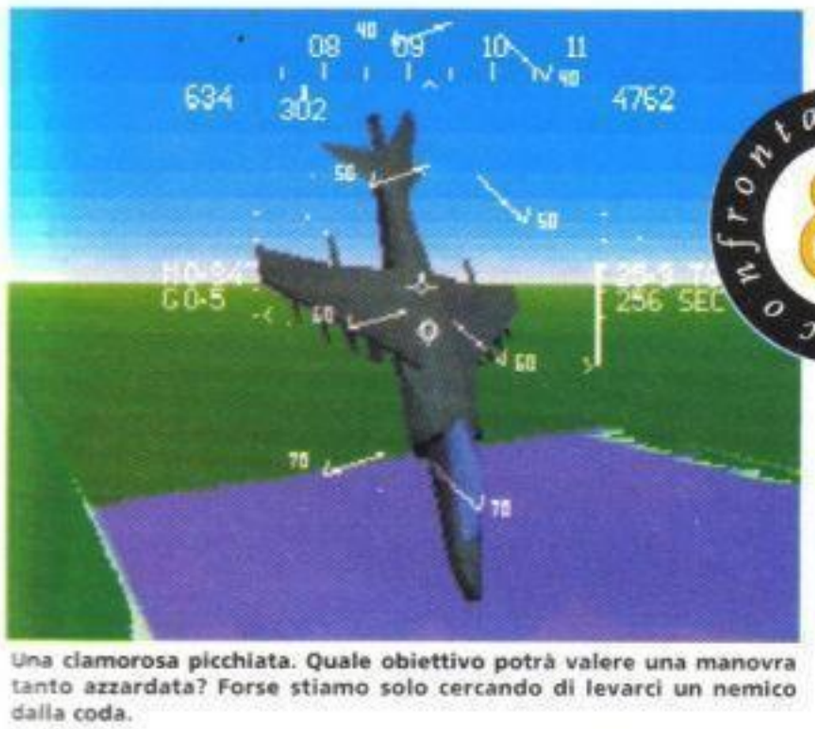
http://www.oldgamesitalia.net/

JUMP



Stiamo sorvolando li fiume che ci porterà sul nostro obiettivo. Occhio alla contaerea!

Le informazioni dell'HUD sono sovrapponibili anche alle viste esterne, consentendoci così un elevato grado di spettacolarità.



Una clamorosa picchiata. Quale obiettivo potrà valere una manovra tanto azzardata? Forse stiamo solo cercando di levarci un nemico dalla coda.

Genere Simulatore di volo
Casa Microprose
Sviluppatore Interno

- Azione Immediata
- Sensibilità Discreta
- Ottima Documentazione

- Poca profondità
- Comandi un po' strani

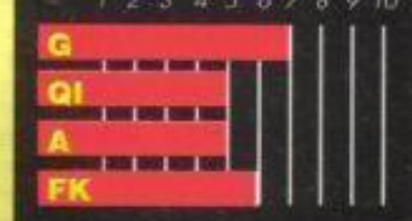
Versione PC

Il programma viene fornito nella tipica confezione MicroProse, con il tipico, corposissimo manuale. Una volta installati sul disco rigido, i tre dischetti ad alta densita si trasformeranno in 5 Mb. per la versione completa, ed in 3 Mb. per lo stesso programma, senza l'inutile sequenza animata introduttiva che, peraltro, almeno per una volta meriterebbe davvero una visione. Dai possessori di sistemi 286 a 16 MHz. (sono ottimisti...) con un MegaByte di memoria, fino alle paurose stazioni 486/DX2, tutti quanti possono godersi il prodotto avendo a disposizione almeno 613 Kilobytes di memoria convenzionale libera. Necessaria una scheda VGA, facoltativi mouse, tastiera, Ad-Lib, Soundblaster e Roland. Supportato anche lo speaker interno.

K VOTO

898 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Anche *Harrier Jump Jet* va ad aggiungersi alla nutritissima famiglia MicroProse del popolo dei simulatori di volo, con un lavoro molto "agile" e "snello" che denota la "discreta" esperienza della MicroProse nel settore. Infatti, si nota immediatamente che il prodotto racchiude un po' tutti quei concetti presenti (magari a puntate), nei precedenti lavori, anche se il programma risulta maggiormente dedicato agli appassionati delle simulazioni che preferiscano l'azione immediata alle mega-pianificazioni stile Tempesta nel Deserto.

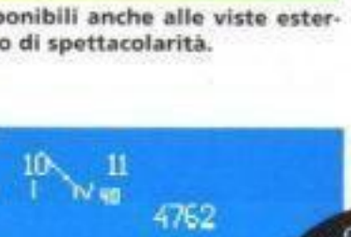
CURVA INTERESSE PREVISTO

proprii gusti, per evitare il pericolo di sentirsi troppo bravi per il prodotto oppure, peggio ancora, di considerarlo troppo difficile.

Dopo aver scelto il nominativo del pilota che ci accompagnerà per tutta una carriera (incidenti permettendo...), le varie scelte prevedono il consueto indottrinamento della riunione pre-volo (con mappa inclusa del terreno di operazione).

A questo proposito, *Harrier Jump Jet* permette al giocatore di immergersi in due teatri già conosciuti (il Capo Nord della penisola di Kola ed Hong Kong), più un neo-scenario tipico delle operazioni svolte dagli Harrier Inglesi nel 1982: quello delle Isole Falkland.

Infine, l'aggiunta a tutto ciò dell'armamento realmente trasportabile dagli Harrier e delle varie opzioni di contorno, tipo la carriera, le medaglie e quant'altro, rendono particolarmente interessante questo titolo dedicato a uno dei più curiosi velivoli militari mai costruiti.



Sicuramente esiste un solo rivale per questo prodotto MicroProse dedicato ad un aeroplano tanto singolare; si tratta del buon *AV-8B Harrier Assault* di casa Domark. Caratterizzato da un buon modulo di pianificazione strategica (che invece manca assolutamente nel lavoro MicroProse), per il resto si mantiene su uno standard qualitativo decisamente valido che, comunque, richiede in cambio un hardware da Serie-A. Questo, a differenza di *Harrier Jump Jet* che offre quasi le stesse cose (anche migliori se si considerano i comandi di volo) senza però imporre restrizioni particolari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN 3

L'incubo è tornato. Il silenzio che avvolge l'astronave nasconde segreti indicibili e dà vita alle paure più profonde e contorte dell'uomo. I mostri esistono, e stanno per spalancare le loro fauci biomeccaniche... La seconda bocca scatta verso il collo della vittima come una fucilata. Poi il risveglio... Era tutto un sogno, Ripley?

Purtroppo per lei, non è affatto un sogno. Ellen Ripley si risveglia su Fiorina 161, una specie di pianeta-prigione in cui sono stati abbandonati tutti gli ..anzi di galera provenienti dalle più svariate colonie terrestri. Questi uomini, male in arnese e privi di qualsiasi arma, si accorgono presto di dover affrontare un nemico infinitamente più potente di loro... L'alieno stavolta termina il suo periodo di incubazione nel corpo di un cane e, sorpresa, ne assume alcune caratteristiche genetiche, tanto da correre a quattro zampe e frustare le vittime con la coda. Ma tutte le armi biologiche della sua razza rimangono immutate: le terribili zanne, la secrezione con cui "imbozzola" le prede, il sangue acido... Prima che i detenuti se ne accorgano, sembra già troppo tardi per poter combattere. A questo punto il gioco si discosta dal film (anche perché, altrimenti, non sarebbe stato possibile fare un titolo d'azione), e i programmatori suppongono che tutti i prigionieri siano stati imbozzolati e che Ripley abbia trovato (chissà dove) delle armi con cui tentare un'azione disperata per salvarli.

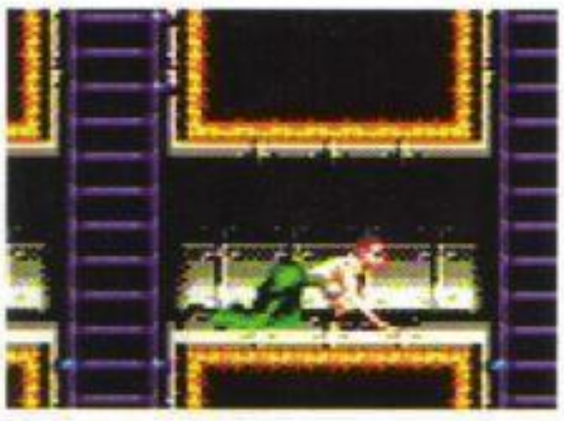
Alien 3 riesce a catturare (cosa molto importante in un Tie-In) l'atmosfera della serie con la sua frenesia...

La nostra eroina dovrà, infatti, liberare tutti i compagni in ognuno dei quattordici livelli del gioco, entro un determinato periodo di tempo (sempre troppo breve!), prima che gli alieni, che sono

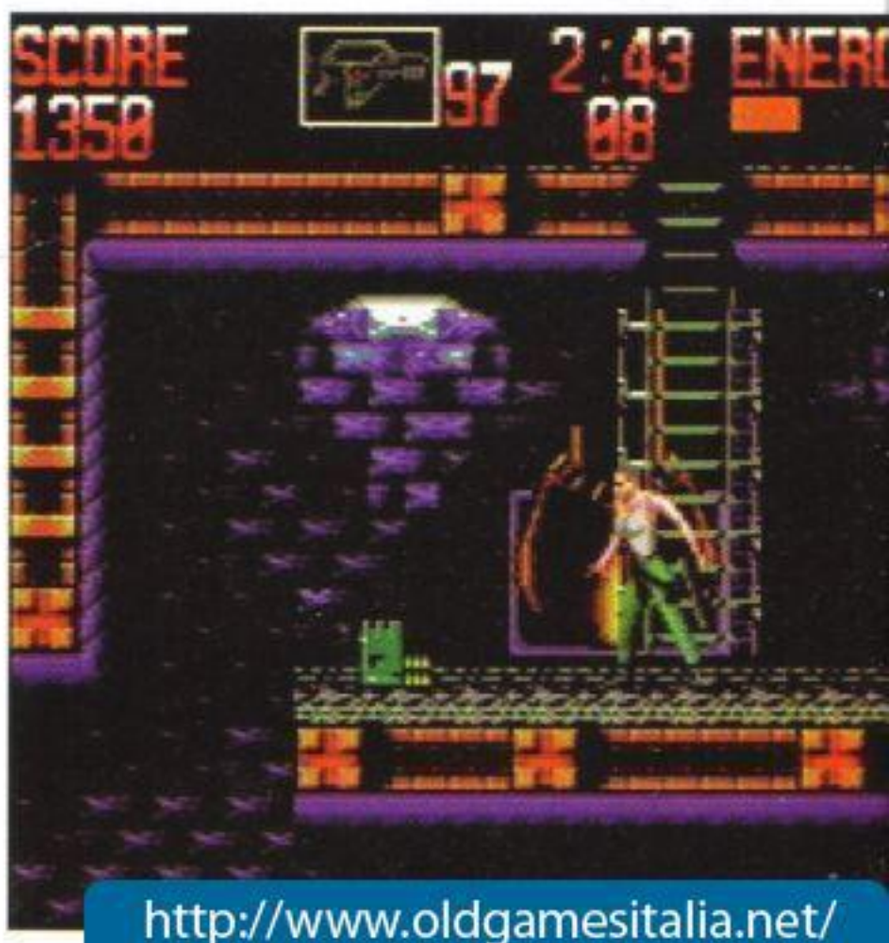
PARLA PIANO E VAI IN GIRO ARMATO...

L'arma principale che avete a disposizione è un fucile automatico a impulsi M41 che spara, a detta del tenente Gorman, "proiettili esplosivi da dieci millimetri senza bossolo, perforanti per corazze leggere...", con un lanciagranate M80 caricato con confetti da 30 millimetri. Ripley ha pensato bene di aggiungere al tutto un bel lanciafiamme, e i programmatori hanno inserito nel gioco anche delle bombe a mano. Tutte le ricariche per i vari tipi di arma si possono trovare sul pavimento, e raccogliere semplicemente camminandoci sopra.

Le varie armi possono essere selezionate con la barra spazio ammesso che non abbiate un joistick a due pulsanti



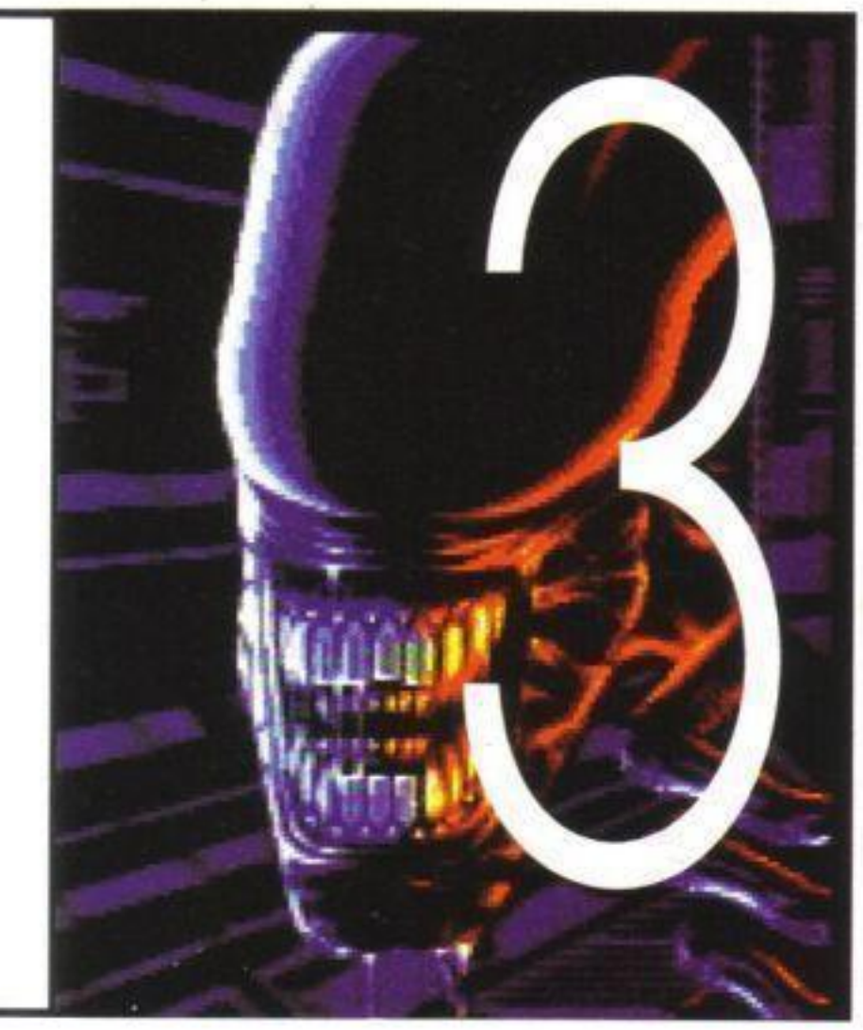
L'animazione e la giocabilità del gioco sono di ottimo livello. Il controllo del personaggio principale è splendido.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



stati deposti dentro di loro, riescano a scavarsi una via d'uscita attraverso il torace; non è affatto un compito facile: in primo luogo perché mostri di ogni tipo cercheranno di fermare Ripley, spesso in maniera intelligente (piombando giù dai soffitti, saltando fuori dal pavimento, gettandosi al suo inseguimento, ecc.), in secondo luogo perché i prigionieri sono nascosti con cura un po' ovunque nelle sempre più ampie aree della colonia penale.

Vengono in nostro aiuto un set micidiale di armi e un rivelatore di movimento, di cui però è meglio fidarsi fino ad un certo punto, dato che nel momento stesso in cui indica un alieno (con un pallino blu), questi ci è praticamente addosso. È forse più utile per quanto riguarda i prigionieri, che ci vengono, invece, segnalati con un pallino rosso.

Ogni volta che un alieno colpisce la povera Sigourney "Ripley" Weaver, rapata a zero per via dei pidocchi presenti nella colonia, proprio come nel film, infligge delle ferite, più o meno gravi, che vengono indicate su una barra colorata nella parte alta dello schermo. Inutile dire che quando la barra viene totalmente cancellata, perdete una vita e dovete ricominciare dall'inizio del livello in corso. Grazie al cielo non ci sono soltanto presenze ostili nei vari livelli, ma anche molte munizioni per le varie armi, nonché dei kit di pronto soccorso che ripristinano i "punti-ferita" perduti. Il gioco è una fedele conversione del noto titolo per Sega Mega Drive, e non perde quasi nulla rispetto all'originale, se non qualche scatto in più qua e là nelle animazioni. La grafica è nitida e godibile, anche se forse non al massimo delle potenzialità dell'Amiga (leggi: "date un'occhiata a *Lionheart*"), e il sonoro perfettamente azzeccato: i suoni dei colpi delle armi o dei caricatori, ad esempio, sono stati digitalizzati direttamente da quelli originali del film.

Alien 3 riesce a catturare (cosa molto importante in un Tie-In) l'atmosfera della serie (forse un po' più del secondo, che del terzo capitolo) con la sua frenesia... In certi momenti l'alieno che salta fuori da un'estremità dello schermo per azzannarvi vi farà davvero prendere uno spaghetto, inoltre, quando arrivate allo scadere del tempo, il countdown con il classico "beep beep" di allarme, vi farà rimanere senza fiato per qualche secondo. È un ottimo gioco, soprattutto per gli amanti del genere, ben costruito e decisamente da annoverare nella lista della spesa del 1993.

ALIENI AL CUBO

Non ci sono soltanto gli "alieni-canini", in *Alien 3* : anzi, tanto per cominciare ce ne sono molti tipi: quelli "normali" che vi corrono incontro e vi saltano alla gola, gli "appesi", che vi piombano addosso dal soffitto, gli "striscianti" che vanno al passo del giaguaro (per colpirli bisogna abbassarsi o sparare in diagonale verso il pavimento); poi ci sono loro: *le Regine*, che vi sbarreranno la strada ogni cinque livelli. Infine, naturalmente, non potevano mancare le uova e i granchietti, che è preferibile arrostire immediatamente con un bel colpo di lanciafiamme.

Genere Azione
Casa Acclaim
Sviluppatore Probe Software

- **Rende perfettamente l'atmosfera del film**
- **Molto giocabile e divertente**
- **Ottimo sonoro**

- **Grafica buona ma non all'altezza di altri prodotti contemporanei**

Versione Amiga

Come già detto la grafica è buona e adeguata all'atmosfera cupa e opprimente del gioco, ma forse avrebbe potuto essere realizzata con una cura maggiore, come dimostrano altri prodotti usciti recentemente. Comunque questo non è necessariamente un difetto e d'altra parte viene riscattato dal realismo del sonoro. Gli schemi dei livelli sono stati adattati in tutto e per tutto dall'originale versione per Mega Drive, e il programma contiene anche l'opzione, assolutamente non trascurabile, di giocare con un joystick (o un joypad) a due pulsanti.

K VOTO

870 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9

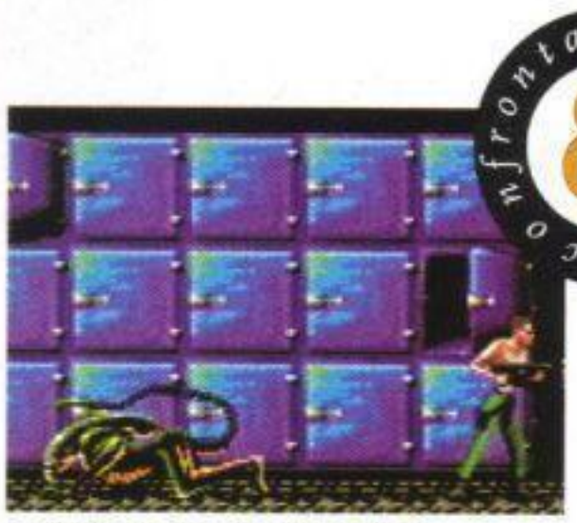
G
QI
A
FK

Bando alle ciance: abbiamo g detto anche troppo! Alle vost domande potrete rispondere v ramente soltanto giocando potrete dipanare ogni vost dubbio soltanto dopo diver partite! È un gioco molto dive tente, abbastanza vario profondo per essere giocat molte e molte volte senza m stancarsi. Inoltre, in *Alien* l'azione frenetica e l'element sparatutto (sebbene important non sono le uniche difficolt che dovrete affrontare: esplor re un livello, scoprirne i trabo chetti, riuscire ad aggirarli, tr vare e salvare i poveri detenu imbozzolati, e fare tutto quest in un lasso di tempo relativ mente breve non é cosa da p co. E quando avrete finito il gi co a livello "Easy", potrete pr vare con gli altri due livelli difficoltà: normale e "tosto"!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni

La grafica è ben realizzata con un ottimo gioco di ombre.



I mostri sono simili a quelli del film.

Il primo gioco che mi è venuto in mente è stato *Alien Breed* del Team 17. In entrambi i casi, infatti, lo scopo è quello di superare una serie di livelli portando a termine una certa missione, sparando a più non posso per aprirsi la strada verso il livello successivo. In entrambi i giochi ci sono tipi diversi di alieni e di bonus per le armi... Ambedue, infine, sono ambientati in una base ormai abbandonata e completamente infestata da creature xenomorfe.

Forse, a conti fatti, *Alien 3* non presenta i tocchi di classe della sua controparte ("Welcome to Intek Systems"...) ma ha, comunque, una giocabilità e una durata di poco inferiore, assicurate, peraltro, dallo stile classico con cui è stato realizzato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATM

La metà più famosa del dinamico duo, Batman, ritorna, anche se forse avrebbe fatto meglio a starsene a casa propria. Il successo del film non trova un riscontro in questo tie-in piuttosto insipido.

E' il momento di muoversi. La Batmobile ci consente veloci spostamenti tra le varie locazioni. Non manca un monitor per seguire i TG sul campo.

La mappa di Gotham City. Le aree evidenziate in rosso sono quelle visitabili.

Il secondo film riguardante Batman ha rabbuiato le sale cinematografiche italiane nello scorso autunno. Una pellicola con l'occhio puntato verso la cassetta ma di un certo livello, grazie all'eccellente performace di Danny De Vito che ci ha regalato un Pinguino interpretato magistralmente, senza dimenticare la meravigliosa Catwoman interpretata da una Michelle Pfeiffer in gran forma.

Purtroppo negli adventure dinamici gli sprite non vengono candidati all'Oscar, la recitazione deve cedere il passo a più comuni valori di giocabilità, grafica, sonoro ed intreccio e non si può dire che la Konami abbia fatto un buon lavoro.

Si salva soltanto la grafica, soprattutto quella dei fondali

Il gioco si svolge tra la Bat-Caverna e altre locazioni di Gotham City, sia in interni che in esterni, riproducendo le scene e le inquadrature che abbiamo avuto modo di apprezzare nel film. Il covo di Batman contiene una serie di dispositivi fondamentali per portare a termine la nostra missione. Tra tutti spicca la console del computer, dotata di numerose apparecchiature utili: un video per seguire i notiziari, un data base per raccogliere informazioni su personaggi loschi o rispettabilissimi, un lettore per visionare i nastri, ed un sistema per la gestione degli indizi.

In una camera di sicurezza vengono custoditi i preziosi costumi, vere e proprie armature con capacità difensive ed offensive, soggette a usura. Sono disponibili tre "cambi" che certamente sfrutterete fino in fondo. La dotazione di strumenti speciali deve essere scelta con attenzione; le funzioni specifiche di ciascuno potrebbero darvi qualche chance nelle situazioni più pericolose, ma sono anche fondamentali per raggiungere alcune locazioni. Ad esempio senza il rampino non possiamo muoverci sui tetti, senza il guanto speciale non potremo spostarci da una terrazza all'altra, senza il grimaldello elettronico le porte chiuse rimarranno chiuse e così via. Gli strumenti sono attaccati al cinturone e vengono evidenziati quando possiamo utilizzarli: in un combattimento, ad esempio potremo selezionare i vari tipi di arma, mentre lo scanner, la corda, ecc. non saranno disponibili.

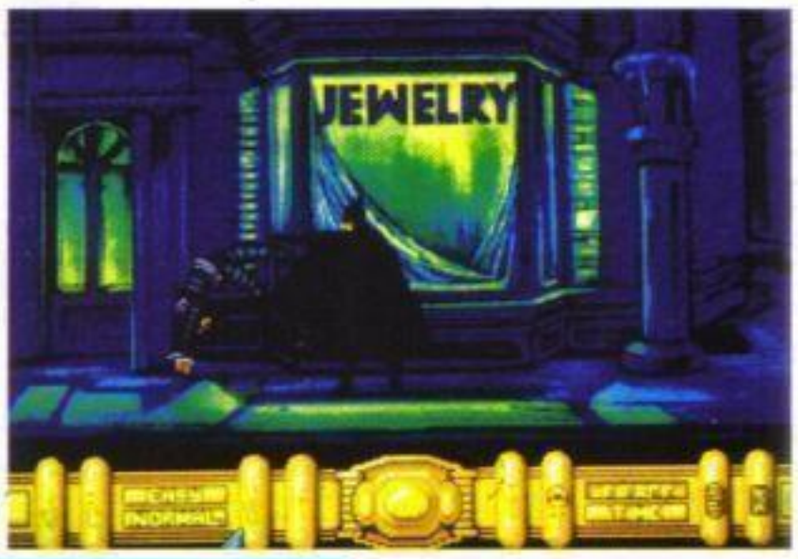
I combattimenti ci vedono solo come spettatori, dal momento che le uniche operazioni concesse sono l'uso delle armi e la scelta dell'atteggiamento offensivo di Batman.

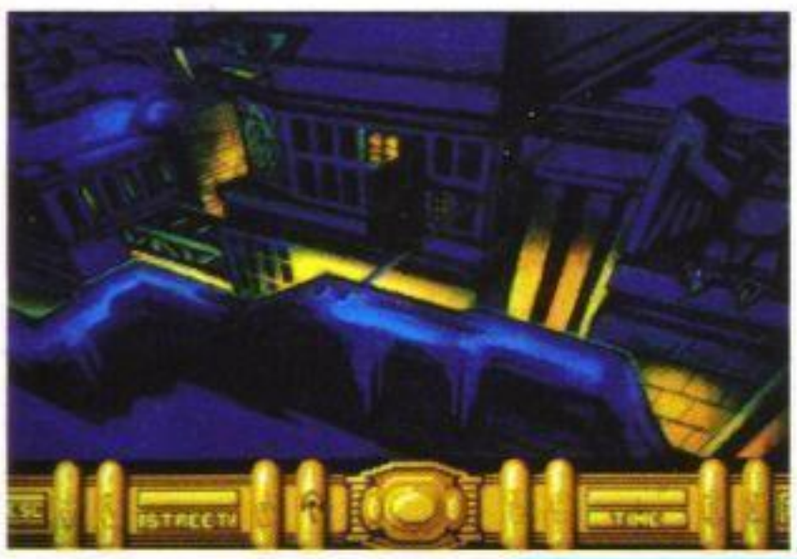
Una scelta discutibile, soprattutto pensando ad avventure come *Indiana Jones IV*. È pittosto frustrante vedere il nostro eroe ignominiosamente randellato dal perfido Pinguino senza poter interferire in alcun modo.

Con la raccolta degli indizi e l'estrapolazio-

I combattimenti purtroppo ci vedono del tutto passivi. Ci é concesso solamente l'uso di alcune armi, a scazzottare ci pensa il computer.

Anche gli equilibrismi ci coinvolgono solo come spettatori.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN RETURNS

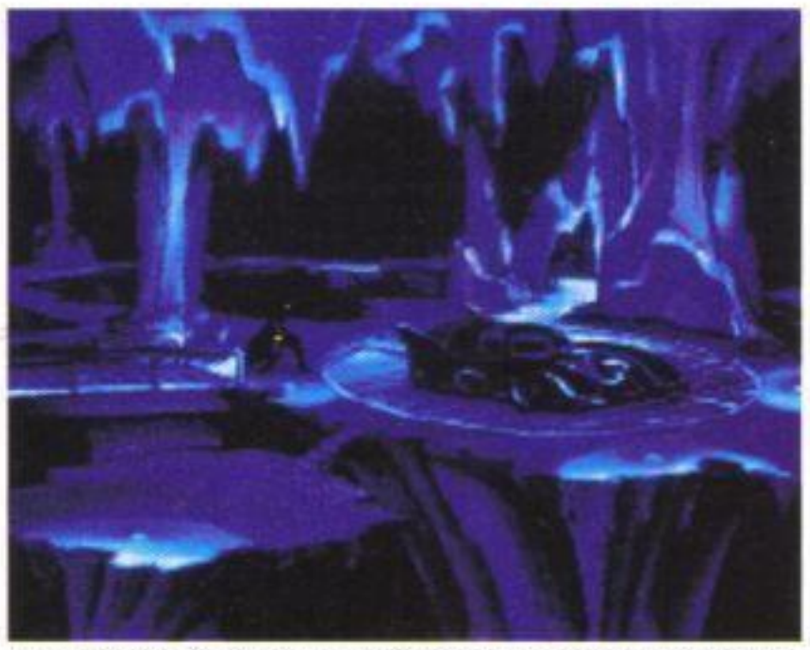
ne delle informazioni, tutto rigorosamente ad opera del computer, altre locazioni si rendono disponibili sulla mappa, seguendo in linea di massima la falsariga degli eventi del film.

Gli spostamenti avvengono grazie alla fida Batmobile, anch'essa dotata di video per seguire in tempo reale gli aggiornamenti delle news. Il tempo segna il corso delle nostre indagini e nel momento in cui siamo convinti di aver fatto tutto il possibile per una particolare giornata, possiamo scegliere di passare al giorno successivo.

Batman Returns non riesce a convincere né come avventura, troppo semplice e con uno spazio limitato riservato alle intuizioni del giocatore, né come action game, dal momento che l'azione c'è, ma non ci è concesso di partecipare attivamente.

Una via di mezzo insipida che vi aiuterà solo ad occupare spazio prezioso sull'hard disk. Alla fine dei conti si salva soltanto la grafica, soprattutto quella dei fondali. Le animazioni non sono eccezionali per quanto riguarda i combattimenti, a causa del ridotto numero di frame, mentre invece le acrobazie di Batman sono riprodotte con efficacia e non mancheranno di stupirvi. Encomiabile l'implementazione di quell'atmosfera "noir", cupa, in perfetta sintonia con la pellicola.

Alessandro Cattelan



E' il momento di muoversi. La Batmobile ci consente veloci spostamenti tra le varie locazioni.

Il guardaroba del pipistrellone. Ogni armatura ha un coefficiente difensivo ed offensivo che tende a ridursi con i combattimenti.

Genere Avventura
Casa Konami
Sviluppatore Interna

- Buona la grafica salvo alcune animazioni
- Ottima riproduzione delle ambientazioni del film
- Scarso appeal sul giocatore
- Impossibilità di entrare attivamente nei combattimenti
- Poco impegnativo

Versione PC

La grafica è ottima, ma lo spazio occupato su hard disk è spropositato: 17 Mb devono essere dedicati all'eroe mascherato senza che lui abbia fatto nulla per meritarseli. Talvolta le animazioni presentano pochi frame, soprattutto nei combattimenti. Apprezzabile il fatto che la velocità sia buona anche su un PC basico mentre stupisce il limitato supporto ai vari modelli di schede sonore.

K VOTO

695 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Andiamo per esclusione: se Batman vi sta antipatico, non vi interessano i fumetti in generale e non siete andati a vedere il film al cinema, non c'è bisogno che vi parli male di quest'avventura. In caso contrario potete aspettarvi da questo software solo una buona grafica ed una certa aderenza alla trama e alle ambientazioni della pellicola.
La giocabilità è decisamente scarsa e soprattutto troverete poche motivazioni per spingervi oltre nel gioco. La vostra tenacia potrebbe essere ripagata solo con belle schermate statiche ed animazioni di buon livello, ma a quel punto vi consiglio uno slide show.
Un esordio infelice per la Konami per i giochi di avventura. Speriamo che con il tempo riesca a raggiungere i livelli a cui ci ha abituato con i coin-op.
Consigliabile solo ai fan irriducibili del cavaliere oscuro..

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

confronta & contrasta

Quella che io considero l'avventura dinamica per eccellenza è Indiana Jones IV.

BR può competere con Indy solo per quanto riguarda la grafica e le animazioni degli sprite, sebbene in taluni casi i frame siano un pò scarsini. Lo spessore della trama è inesistente se paragonato al capolavoro della Sierra, come anche il coinvolgimento del giocatore: per trarre d'impaccio Indiana si potevano sacrificare ore di tentativi, ma Batman non è altrettanto stimolante, e poi se è nei guai ci pensa il computer a salvarlo.

Al computer possiamo acquisire una serie di informazioni utili, dall'ascolto dei notiziari alla consultazione di data base anagrafici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NICK FA

Il golf è con buona probabilità, almeno nel nostro paese, lo sport con il più elevato rapporto videogame realizzati/praticanti effettivi. Non solo di simulazioni golfistiche ne esistono già una considerevole cifra, ma continuano anche a prodursene di nuove...

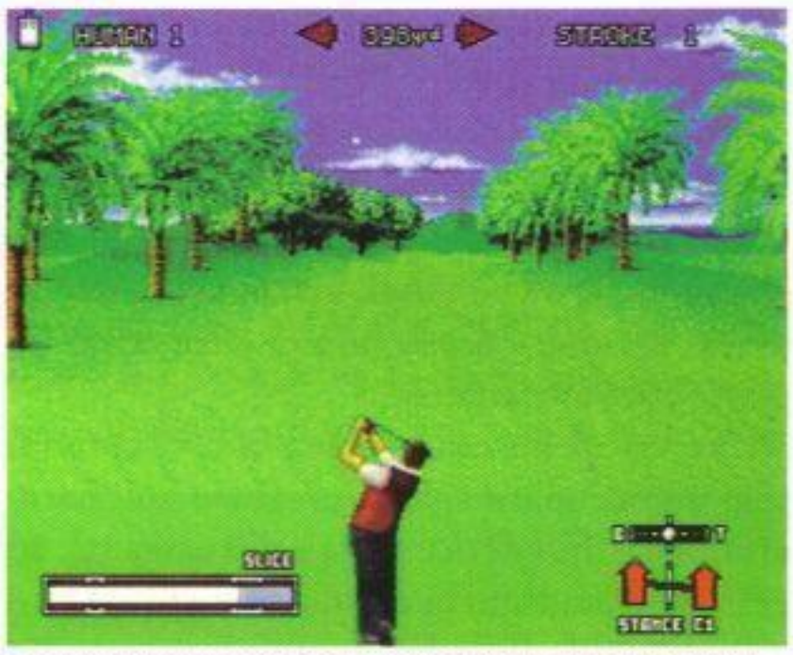
Insomma, si vede proprio che il settore tira. A patrocinare quest'ultima simulazione di mazze, palle, bunkers e buche è il britannico Nick Faldo, vecchia conoscenza dei computergolfisti, in quanto il suo nome già faceva bella mostra di sé una decina di anni fa su una popolare release del più aristocratico sport del mondo per Spectrum. In questo lasso di tempo il buon Nick Faldo ha perso un po' di smalto, ma la sua ancor grande popolarità gli consente di vedersi nuovamente dedicato un gioco sullo sport che lo ha reso (ricco e) famoso.

La prima domanda che è naturale porsi quando esce un nuovo gioco di un filone così ampiamente battuto è: che cosa offre di nuovo rispetto ai suoi predecessori? Nel caso del *Nick Faldo's Championship Golf* non ci troviamo di fronte ad un prodotto che abbia in qualcuna delle sue parti degli spunti particolarmente originali. Malgrado questo particolare (che al primo impatto colpisce negativamente), il gioco, provato anche a lungo, non diventa noioso con la rapidità che ci si sarebbe attesi. Seconda domanda che sorge spontanea: dove sta l'inghippo in tutto ciò?

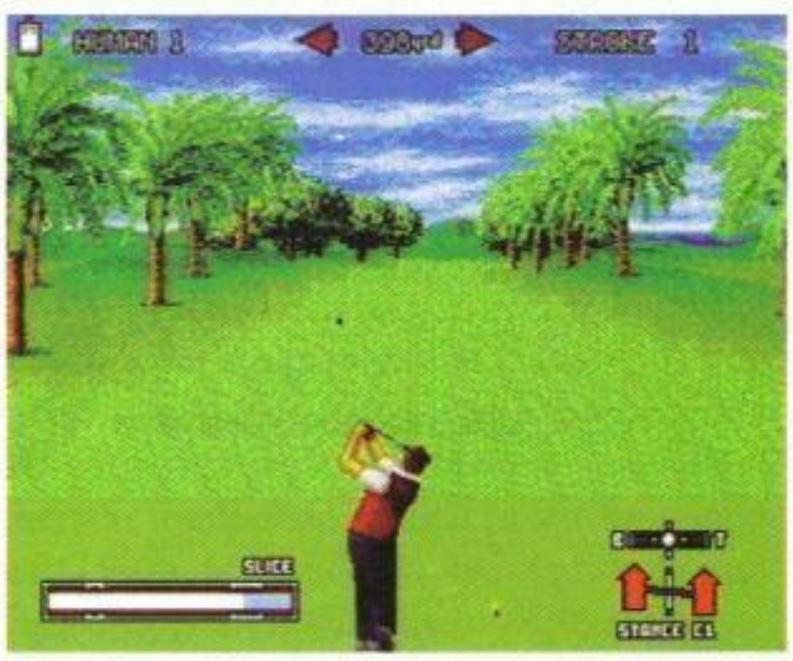
Analizzandolo più approfonditamente il *Nick Faldo's Championship Golf* appare in realtà un'ottima miscela di buoni ingredienti, che a prima vista non colpiscono molto il giocatore, ma che alla lunga dimostrano la loro validità. Cerchiamo di analizzarli dettagliatamente. La grafica è decisamente piacevole; all'inizio ci viene anche richiesto se preferiamo giocare in una scenario primaverile, estivo o invernale. In realtà ciò che cambia è semplicemente il cielo e ben pochi elementi della flora paesaggistica.

Il N.F.C.G. è un'ottima miscela di buoni ingredienti, che a prima vista non colpiscono molto il giocatore, ma che alla lunga dimostrano la loro validità

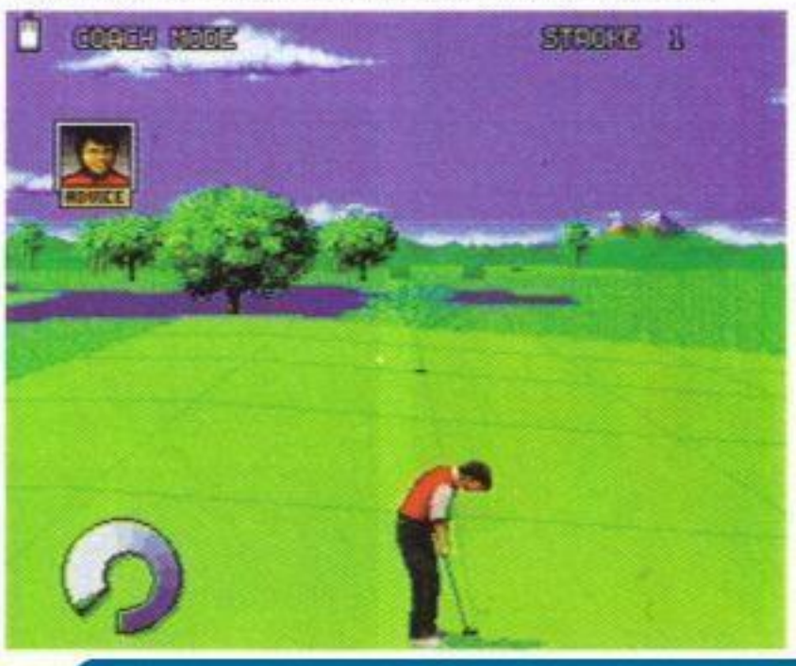
I campi a disposizione sono 2, entrambi inglesi, il Royal Palms della rivierasca Torquay ed il Cheswick National di Aberdeen. Si può giocare sia soli che in compagnia, al massimo, di altri 3 golfisti, che potranno essere gestiti dal computer. Una nota particolare per i fantasiosi nomi che il computer attribuisce ai propri giocatori (a parte quello di Nick Faldo che tra l'altro è - manco a dirlo - l'avversario più temibile che ci possiamo scegliere). Qualche esempio? Jim Birdie e Sandy Trap... tutto un programma! Tra le opzioni iniziali è possibile selezionare un interessante practice, nel quale ci si potrà allenare nelle varie situazioni che si presenteranno nelle sessioni di gioco effettive: uscita dal bunker, superamento di laghi e simili, tiro sul green, gioco in condizioni di vento particolarmente sfavorevoli e infine il "capitolo" "fade and draw" dove ci si allena ad affrontare situazioni di aggiramen-

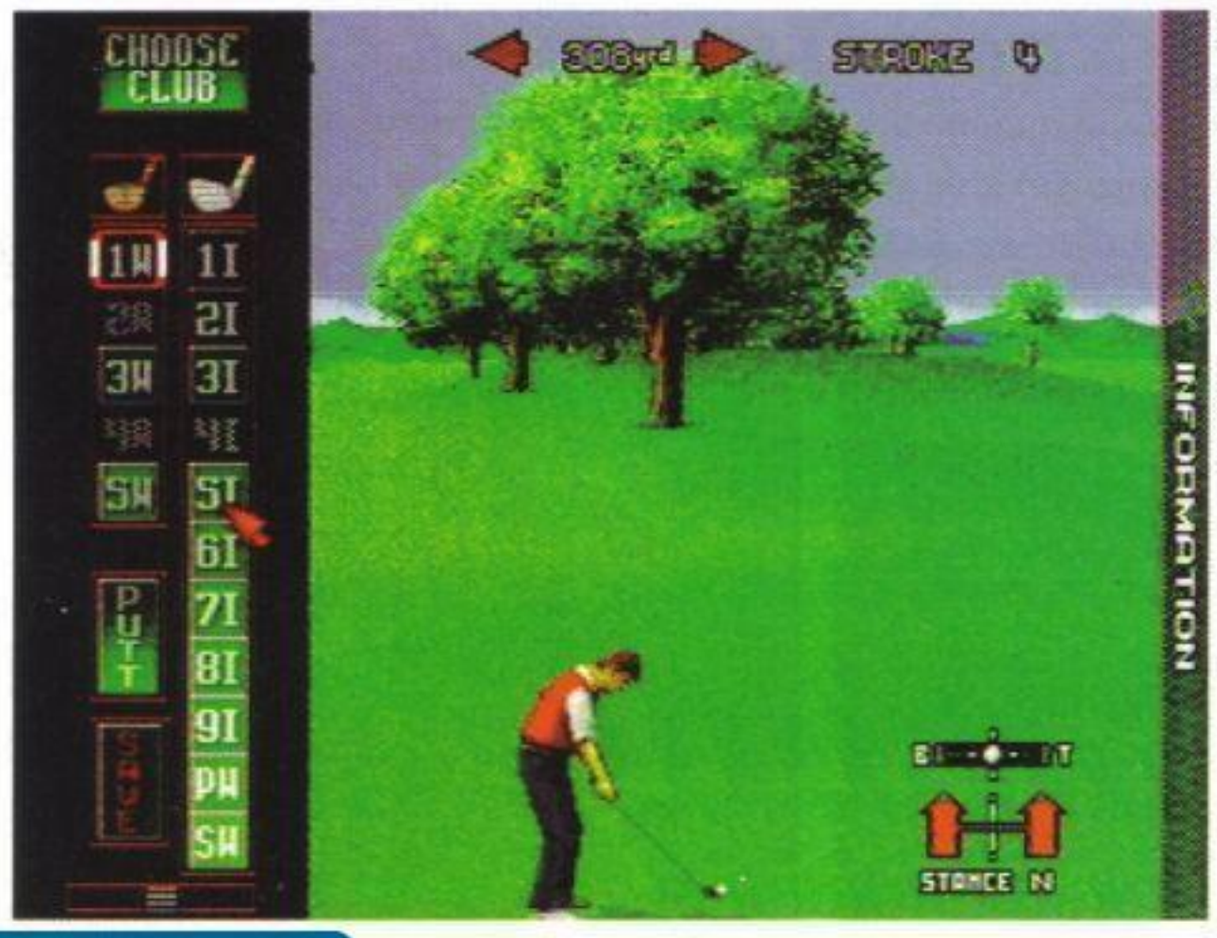


Il nostro personaggio colpisce in bello stile la palla al T di partenza



Come sopra, solo che invece che in estate siamo in primavera.





La scelta della mazza adeguata è uno dei momenti cruciali del gioco del golf, e può essere l'elemento che fa la differenza tra un birdie ed un par...

Ed eccoci finalmente arrivati sul green, nei pressi della tanto sospirata buca. A questo punto, come a tutti i grandi campioni, ci occorre grande freddezza per imbucare la palla in un colpo solo

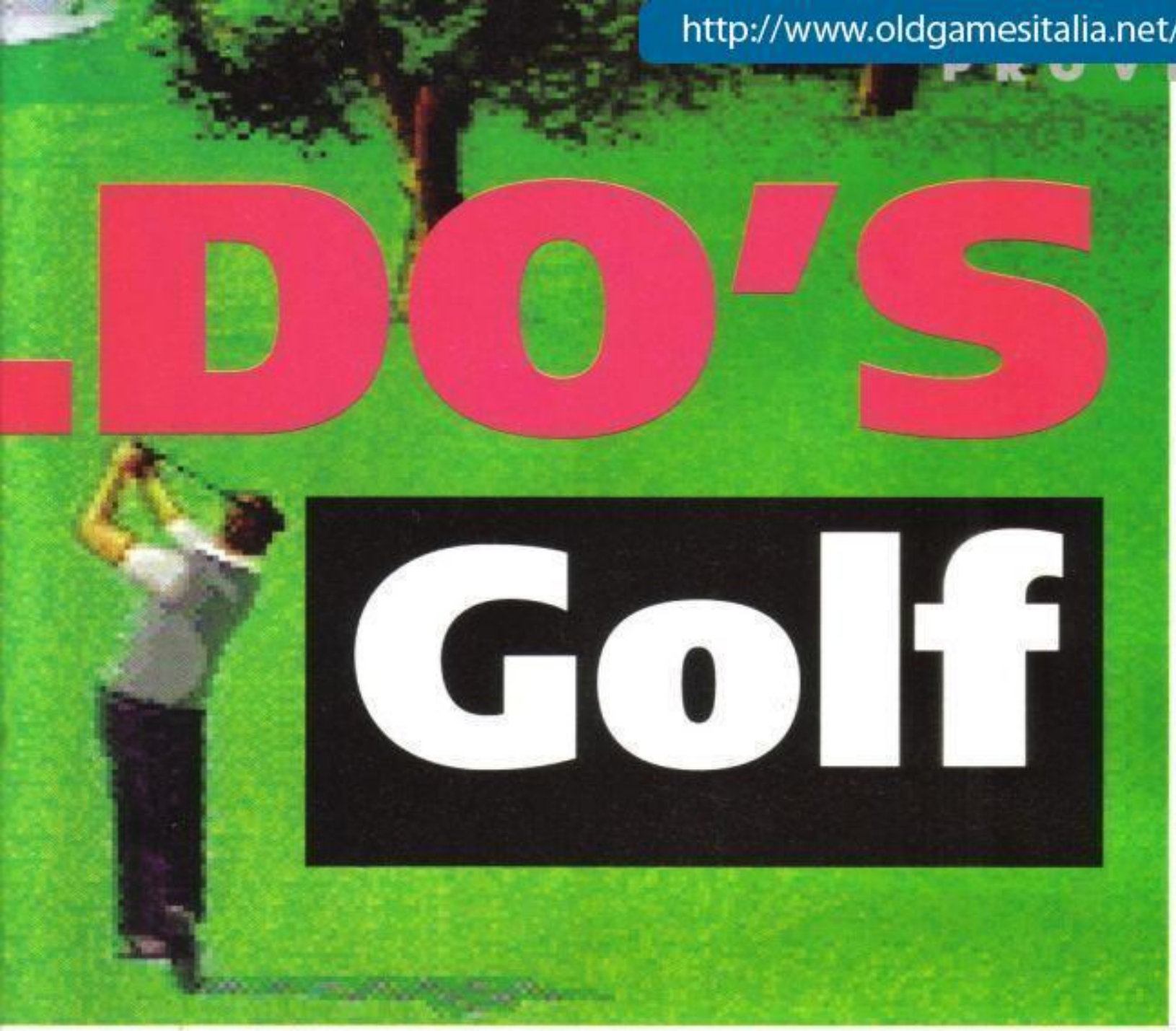
http://www.oldgamesitalia.net/

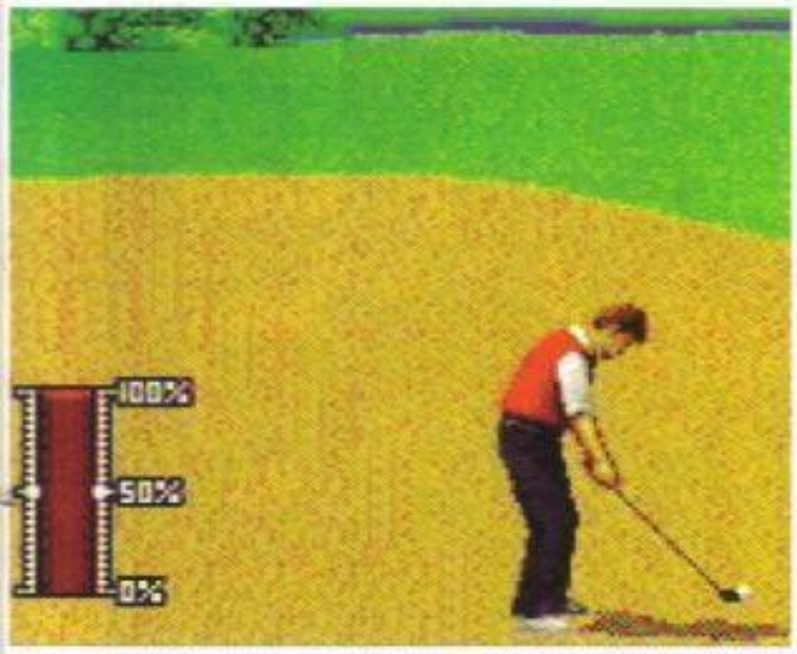
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...DO'S

Golf





Complimenti! Siete finiti in un bunker. E adesso si tratta di uscirne...

Ecco le percentuali del nostro giocatore: un po' scarso sui legni!

Genere Sportivo
Casa Grandslam
Svilup. Arc Developments

• Ottima giocabilità, Utilissimo practice

• Nick-faccione ironico

Versione Amiga

Le potenzialità dell'Amiga non vengono torchiate da questo programma ma nemmeno ignorate. L'aggiornamento del video è sufficientemente veloce, non obbligandoci alle attese interminabili a cui ci aveva abituato *Links*. Il dettaglio grafico è notevole con delle ombreggiature del paesaggio abbastanza precise. Interessanti, dal punto di vista della realizzazione tecnica, i menù laterali che si rivelano più pratici di qualsiasi cosa provata finora.
Carino il sonoro con una buona dose di suoni digitalizzati che garantiscono un impatto più realistico della simulazione.

K VOTO

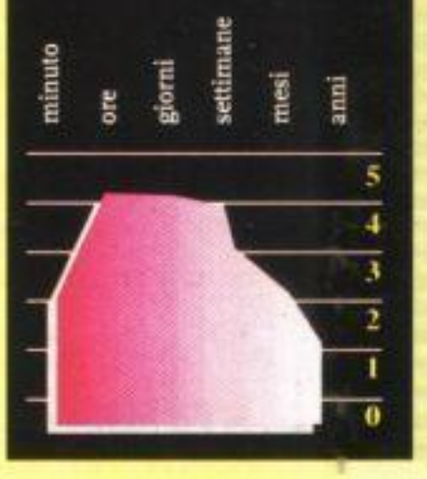
785 Amiga

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Il primo impatto che si ha con il *Nick Faldo's Championship Golf* non è esaltante, soprattutto per chi avesse avuto esperienza del suo cugino per PC, *Links 386*. In realtà, invece, superando questo iniziale blocco si scopre che la simulazione ha dalla sua parte 2 importantissimi elementi: è facile e intuitivo "giocare la palla", ed è d'altro canto difficilissimo imparare a mettere la palla dove si vuole. Tutto ciò aumenta notevolmente la longevità del gioco Qualche voto in più anche per l'interfaccia utente particolarmente pratica e per un sonoro infarcito di allegri e cinguettanti pettirossi...

CURVA INTERESSE PREVISTO



to ostacoli quali alberi, montagnette, paletti...

In tutte queste sezioni ci appare il buon Nick in icona a consigliarci su quale sia l'approccio più adeguato per questa o quella situazione. Cerchiamo di abituarci in questa fase al faccione di Nick Faldo, perché ci perseguiterà allo stesso modo nel corso di tutte le nostre partite, apparendo come d'incanto ogni volta che un nostro colpo non sarà stato più che perfetto. Le sue inglesissime battute di commento ai nostri colpi maldestri (tipo "You seem to be having a rough time", piuttosto che "Let's give this one up" dopo che avremo tentato invano per la ventesima volta di imbucare la palla in una stramaledetta buca...) potranno apparire simpatiche fino al terzo tentativo per la *prima* buca del *primo* torneo che affronteremo (che sarà sicuramente un tragico par 4 per noi impossibile da portare a termine nei 20 colpi previsti) dopodiché ci appariranno nell'ordine: sì, simpatiche, ma un po' monotone; beh, neanche tanto simpatiche; uffa, che scocciatura; apri ancora il becco palla di lardo e ti rompo il grugno... Purtroppo l'opzione Nick-faccione non è in alcun modo deselezionabile!

Nel corso del gioco, oltre alla possibilità di cambiare mazza a seconda del tipo di tiro da effettuare, potremo controllare la nostra posizione rispetto a tutto il percorso, verificare con esattezza le condizioni del terreno dove si è posata la palla e sapere in che senso soffia il vento. Tutto ciò può essere compiuto molto facilmente grazie all'interfaccia utente a tendine laterali che si attivano semplicemente spostando il mouse (senza bisogno di cliccare!) sulle due fasce laterali evidenziate con le scritte "information" e "club selection". Inoltre ogni giocatore ha delle sue caratteristiche di destrezza personali che gli consentono di usare con una maggiore abilità questa o quella mazza. All'inizio di una nuova partita, dopo che avremo selezionato il nostro "uomo", ci verrà presentata una schermata con le sue "percentuali" mazza per mazza. In questo modo potremo decidere delle 16 mazze standard le tredici da portare a spasso per le 18 buche, anche in base alla nostra abilità specifica ad usarle.

Diego Antonelli

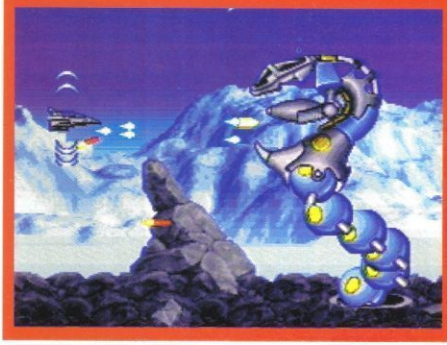
Come abbiamo già detto di simulazioni golfistiche dalla nascita del primo videogame ad oggi ne sono uscite una enorme quantità. Leader incontrastato della nutrita categoria è il *Links 386* della Access per Pc. Diciamo subito che un paragone tra *Links 386* e *Nick Faldo Championship Golf* è improponibile, a causa delle soluzioni grafiche digitalizzate adottate dal primo più complesse da applicare su Amiga. Viceversa possiamo tentare un confronto con il *PGA Tour Golf* della Electronic Arts, meno sofisticato del cugino Access. Tra *PGA* e *Nick Faldo* ad avere la meglio, anche se solo ai punti è ancora il vecchio prodotto EA che perde qualcosa sulla giocabilità, ma continua ad essere superiore per quanto riguarda alcune trovate grafiche (ricordate l'ispezione aerea in movimento di ciascuna buca?), e per una maggiore rosa di opzioni selezionabili durante il gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17
ALLA RISCOSSA

Dopo averci fatto sognare con *Assassin*, il Team 17 si prepara a ridefinire gli standard per i platform "carini" e i picchiaduro con *SuperFrog* e *Body Blows*. Nel frattempo, però, è già in programma un primo seguito ai fantastici titoli della software house inglese, quello di *Project X*, con il titolo provvisorio di *X2*, che verrà sviluppato direttamente su A1200. La versione per A500 e A600 verrà realizzata in seguito eliminando molte caratteristiche avanzate. Per ora si parla solo di uno sparatutto a scorrimento orizzontale e verticale, con grafica e sonoro da sballo, che farà impallidire qualsiasi altro prodotto sul mercato. Possiamo crederci? Sì!!!



STOP AI PIRATI!

Finalmente anche l'Italia si è adeguata al resto del mondo, in materia legislativa, contro la copia illegale di software. I pirati rischiano oggi fino a tre anni di carcere e multe fino a 6 milioni di lire; la nuova legge è il risultato di una direttiva CEE del 1991, a cui l'Italia sottostà, prima fra tutti i paesi comunitari.
Il software è ora protetto dalla legge sul diritto d'autore, al pari delle opere letterarie, e la nuova normativa prevede un registro nazionale dei programmi, a cura della SIAE.
L'importazione ufficiale finora non ha avuto vita facile, speriamo, quindi, che questo provvedimento riesca a eliminare la pessima reputazione che l'Italia si è guadagnata nel corso degli anni.
Per chi fosse interessato, il testo completo della legge è riportato sulla Gazzetta Ufficiale n.306 del 31/12/1992.

LA ORIGIN RIDOTTA A "LAVAVETRI" PER WINDOWS?

Ebbene sì, dopo la Sierra con il suo *Johnny Castaway*, anche la Origin non ha saputo resistere al fascino degli screen blanker, quei programmi che entrano in azione dopo un determinato lasso di tempo dall'ultima pressione di un tasto o movimento del mouse, per impedire il deterioramento dei monitor.
Il software si chiama *Origin FX* ed è più tradizionale rispetto all'epopea del naufrago della Sierra; è pienamente configurabile, consentendoci di scegliere tra uno slide show di immagini in formato BMP e uno degli otto blanker inclusi nel pacchetto.
La complessità varia da una semplice scritta che viaggia sul monitor ad astronavi in alta risoluzione a 256 colori che scorrono sullo schermo tra pianeti e asteroidi. L'effetto è impressionante se si considera che lo sprite in movimento è di dimensioni superiori a 320x200, ma l'hardware viene spremuto fino all'impossibile. I 4 Mb di RAM sono quasi d'obbligo e una VGA accelerata è caldamente consigliata.
Nel caso aveste installato *Wing Commander II* alcune scene potrebbero essere visualizzate in alta risoluzione. Posso assicurarvi che l'effetto è ben diverso rispetto alla MCGA a cui siamo abituati.
Quella degli screen blanker sta diventando una vera e propria moda e la frequenza delle release sta superando quella dei simulatori di volo. Tra i più recenti citiamo *After Dark-Star Trek Edition*, in occasione del venticinquennale della celeberrima serie televisiva di Gene Roddenberry, ed *Energizer Bunny*, che descrive le vicende di un coniglio d'oltre oceano omologo dell'Orsetto Duracell nostrano.

La qualità grafica delle scene rappresentate è davvero fantastica. Vale la pena, però, occupare mega preziosi su disco per un semplice screen saver?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM
VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

ESTRATTO DAL CATALOGO HARDWARE

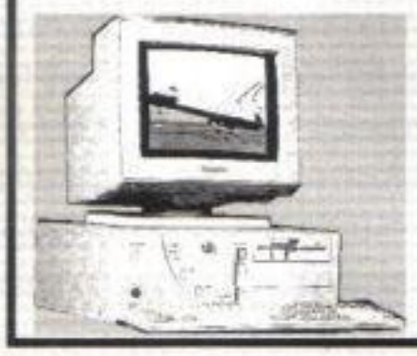
AMIGA 600 HD40..... £. 849.000
AMIGA 1200 CON HD80..£.1.290.000
AMIGA 2000.....£. 780.000
AMIGA 2000 HD120.....£.1.650.000
AMIGA 3000 HD100.....£.2.900.000
AMIGA 4000 HD210.....£.3.800.000

AMIGA 4000 CON HD120 DA £.3.600.000

CDTV COMPLETO..... £. 1.090.000
MONITOR 1084S COL.....£. 430.000
MONITOR VGA 1960.....£. 650.000
MONITOR NEC 3D MUL...£. 1.100.000
KICKSTART 1.3 A600.....£. 60.000
KICKSTART 1.3 A500PL.....£. 80.000

STAMPANTE COMMODORE 1270 GETTO INCHIOSTRO A £.240.000

MPS 1270

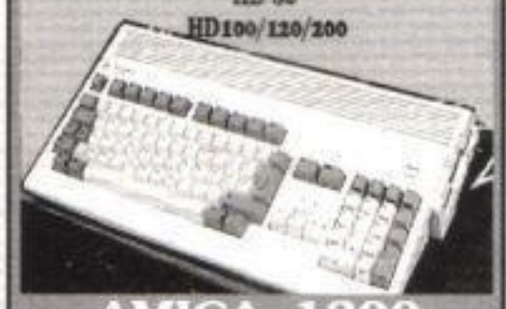


PERSONAL 386-25
CASE DESK TOP
CONTROLLO SPEED
CHJAVE ACCESSO
2 MEGA BYTE RAM
HD 52 MEGABYTE
VGA COLORE
MONJTOR COLORE
£. 1.450.000

AMIGA 600 NEW £.490.000

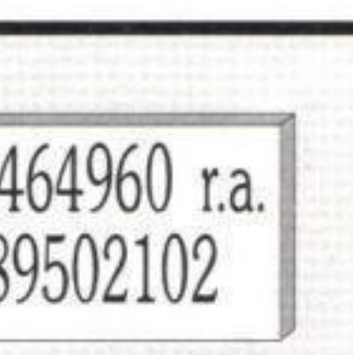
IL NUMERO 1 DELLE VENDITE
£59.900

A 1200 DISPONIBILE ANCHE CON
HD 40
HD 80
HD100/120/200

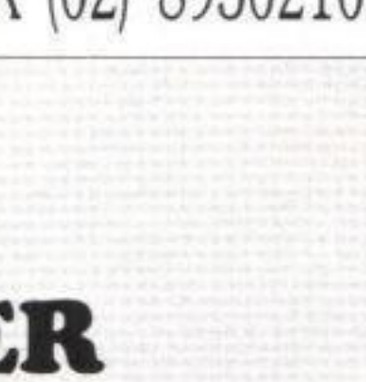


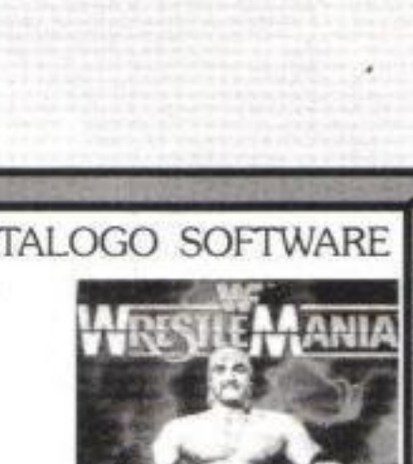
AMIGA 1200 £.780.000

ESTRATTO DAL CATALOGO SOFTWARE



A320 AIBUS..... £.99900
ANOTHER WORLD..£.69900
CHAM.MANAGER....£.49900
CRUIS FOR A.C. ....£.59900
GRAND PRIX .....£.79900
HOOK 1MB.....£.59900
WWFII.....£.49900
ZOOL.....£.49900





3D WORLD B..£.69900
3D WORLD S..£.69900
3D WORLD T. £.69900
THE UMANS....£.59900
SFIDE INVER....£.79900
SEN.SOCCER...£.59900
LOTUS 3.....£.59900
ARMA LETALE.£.49900
BATTLETOADS£.49900
CALIF.GAME II £.39900
MAMMA HO P..£.59900

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
FIRMA SE MINORENNE .....

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX (02)89502102 O SPEDENDO L'ORDINE TRAMITE POSTA LO RICEVI IN 48 ORE ! ! !

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
RIPARAZIONI PER PC,COMMODORE E FAX

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC WAR

Il nuovo ambizioso gioco di Gary Grisby ricostruisce la lunga e sanguinosa guerra combattuta tra americani e giapponesi sulle acque del Pacifico durante l'ultimo conflitto. Riesce un progetto di così grandi dimensioni a non crollare su sé stesso?

Genere Wargame
Casa SSI
Sviluppatore Gary Grisby

- Estremamente dettagliato
- Possibilità di assegnare al computer le regioni di conflitto meno interessanti

- Lungo da giocare
- Troppi problemi posti sulle spalle del giocatore

Versione PC

Pacific War **occupa 1.3Mb di hard disk. L'installazione su disco fisso è obbligatoria. Il programma supporta i modi grafici EGA e VGA, e le schede sonore AdLib e SoundBlaster (il sonoro però è ridotto all'osso e la mancanza di una scheda sonora è indifferente). Per fare girare *Pacific War* basta un 286. Anche sui computer meno potenti il programma gira abbastanza velocemente; aspettatevi però 8-10 minuti di fase di risoluzione per turno (su un 486DX2 a 50Mhz questo tempo è di 1 minuto).**

K VOTO

798 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Pacific War **ricorda sotto molti aspetti il vecchio gioco da tavolo dell'Avalon Hill *Flattop*, che simulava esattamente lo stesso teatro di conflitto. Il gioco della SSI tenta però di sfruttare le grandi capacità di memoria ed elaborazione dei moderni PC per raggiungere livelli di dettaglio inediti. L'operazione riesce, ma a scapito della giocabilità. *Third Reich* ricostruisce l'intera seconda guerra mondiale in Europa con turni di tre mesi e una gestione astratta degli aspetti aeronavali, riuscendo ad essere giocabile ed avvincente. *Pacific War* richiede dedizione ed impegno eccessivi rispetto alla media pur elevata dei fan, sebbene meriti considerazione per la cura con cui è stato realizzato.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

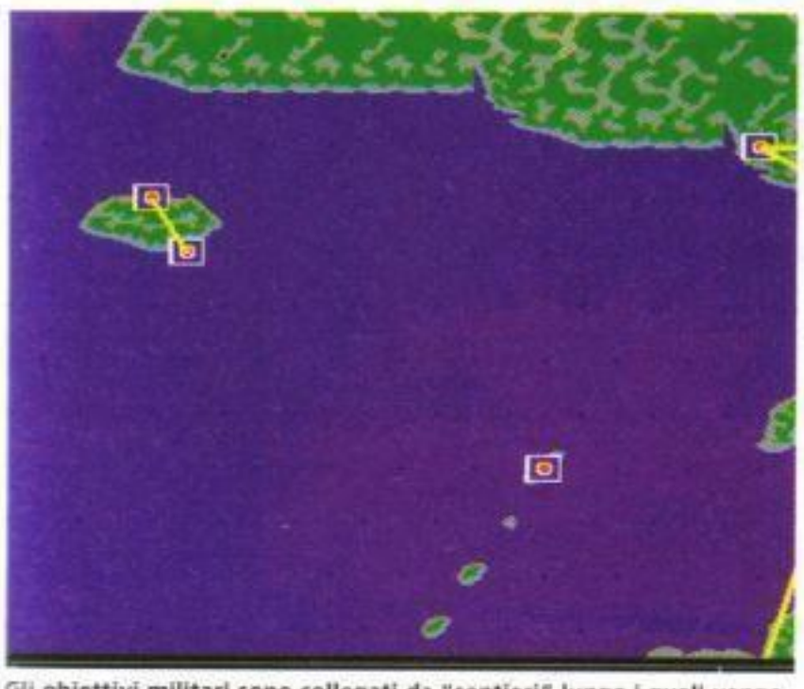
Pacific War è un grande wargame strategico/operazionale ambientato durante la guerra del Pacifico negli anni dal 1941 al 1945. Un turno di gioco simula una settimana di conflitto. Le unità rappresentano singole navi da guerra e da trasporto, sottomarini, squadriglie di aerei e battaglioni di unità militari terrestri. La tradizionale schermata iniziale delle opzioni offre al giocatore la possibilità di comandare l'esercito americano o giapponese, di decidere il livello di difficoltà della partita e di scegliere quale giocare tra gli scenari e le campagne proposte. I primi includono il periodo Mar dei Coralli/Midway, Guadalcanal, gli scontri delle Isole Marianne e il Golfo di Leyte, mentre le tre campagne simulano la prima metà del conflitto, la seconda metà o l'intera guerra. L'azione di gioco si svolge in turni. I giocatori inviano ordini alle proprie unità e decidono le politiche nazionali di produzione militare. Al termine di questa fase il computer aggiorna la situazione e risolve gli eventuali combattimenti comunicandone l'esito. Il numero di problemi a cui ogni giocatore deve dedicare la propria attenzione durante ogni settimana di gioco è immenso - probabilmente superiore a quello che gravava sulle spalle dei veri comandanti durante il conflitto. Tralasciando i problemi di strategia terrestre/aeronavale, già di per sé spaventosi se elevati alla complessità di un intero teatro di battaglia, il programma richiede al giocatore decisioni sulla politica di produzione delle unità militari, con un livello di precisione che per i battaglioni terrestri arriva alle batterie di artiglieria. Allo stesso modo è sempre compito del giocatore organizzare e condurre il traffico dei rifornimenti, la gestione delle materie prime e perfino l'impiego delle spie e dei centri di intercettazione/decrittazione dei messaggi avversari.

L'infuocato teatro del sudest asiatico. Le filippine rappresentano un obiettivo primario per i giapponesi.

Fortunatamente è prevista l'opzione di dividere il teatro di battaglia in più settori e di lasciare la conduzione di alcuni al computer.

Ciò che non convince fino in fondo è proprio l'elevata complessità del programma. Un gioco di questo tipo, che arriva a definire lo status operativo/danneggiato del *singolo aereo*, dovrebbe perlomeno permettere al giocatore di "fare mente locale", concentrarsi cioè su alcuni aspetti della guerra e condurli senza eccessive distrazioni. In questo modo invece si è costretti a saltare in continuazione da un problema all'altro con le poco piacevoli domande del tipo "cosa diavolo stava succedendo qui l'ultima volta?" che saltano fuori ogni volta che si passa dallo schermo di riassegnazione dei quartieri generali a quello che mostra la battaglia di Tarawa. Come simulazione merita tutto il nostro rispetto e gli appassionati di giochi di guerra lo troveranno completo ed accurato. Ma basta considerare come un turno di gioco-campagna richieda più di un'ora per essere giocato, con davanti una prospettiva di oltre duecento settimane di conflitto, per comprendere come occorra essere *veramente* affezionati a questo hobby per trarre il meglio dall'ultimo "monstre" di Gary Grisby.

Vincenzo Beretta



Gli obiettivi militari sono collegati da "sentieri" lungo i quali vengono lanciati gli attacchi terrestri.

Calcutta e' la piu' importante base aerea della penisola indiana. Il programma permette di decidere quali aerei costruire in patria.

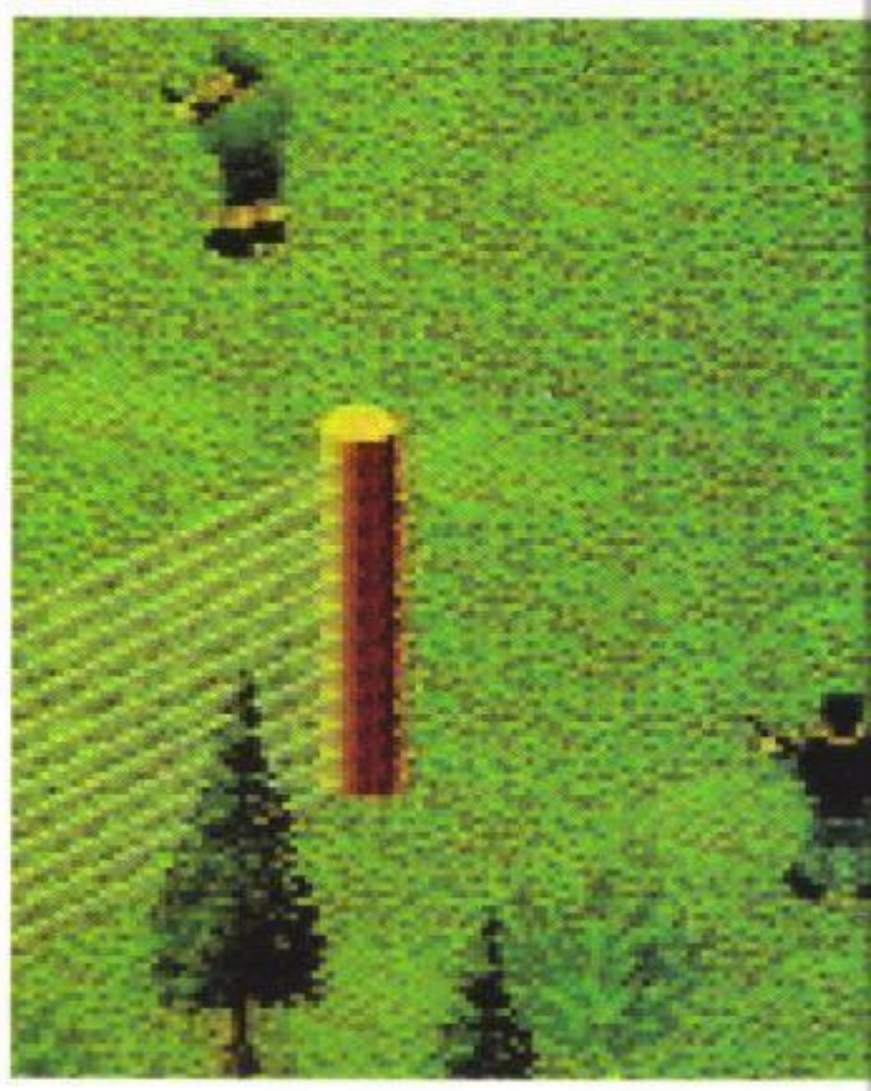
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SABRE TE

Non vorrei sembrare un profetaccio foriero di sventura, ma credo che l'Amiga abbia ormai abbondantemente superato la mezza età...



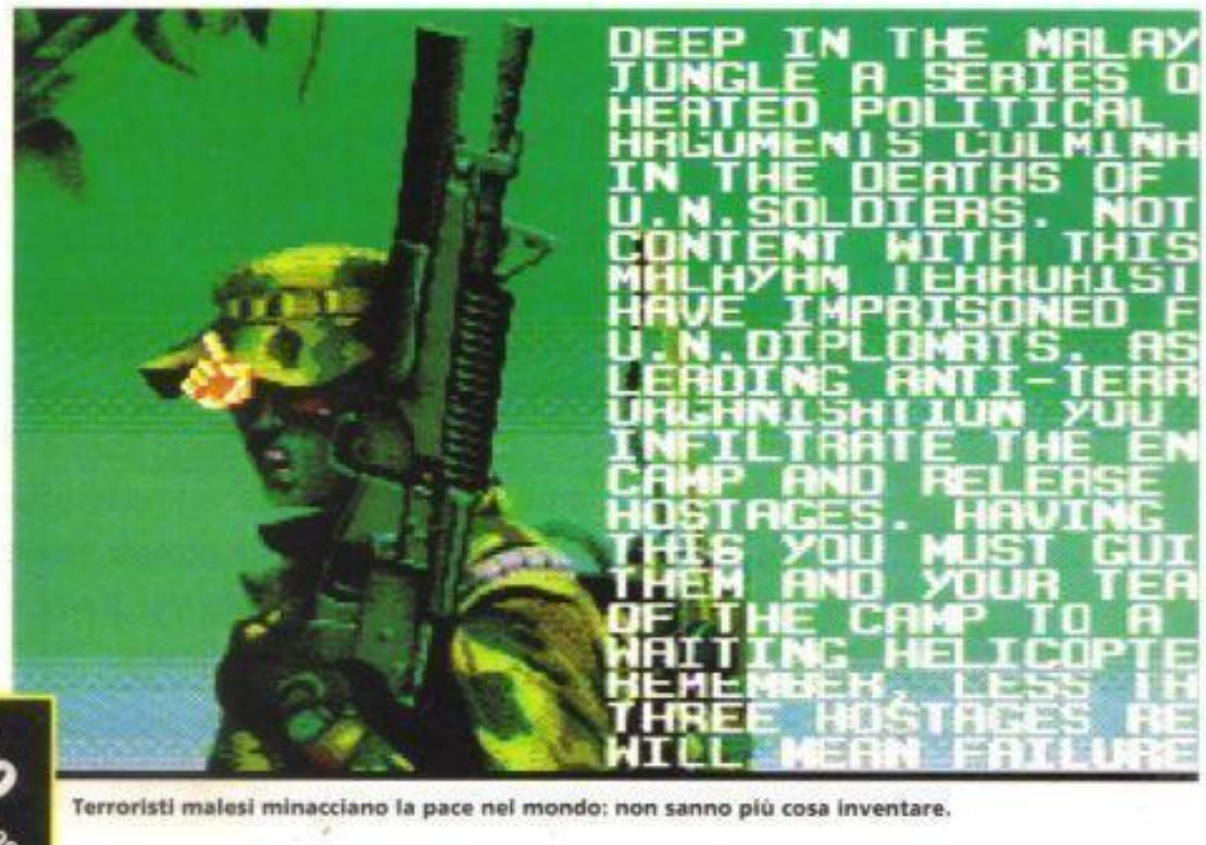
Questa frase può sembrare un tantino assurda in un paese dove il mercato del C64, crediateci o no, è ancora attivo, però non si può fare a meno di notare come il livello medio dei giochi per Amiga sia ben lievitato, come le migliori torte della nonna. Guarda caso qualcosa di analogo si era verificato proprio ai (bei) tempi degli "anta" del 64, quando uscivano solo programmi del calibro di *Morpheus, Strike Fleet, The Train* e via dicendo. *Sabre Team* per Amiga ricorda molto da vicino *Airborne Ranger*, ma ovviamente la Krisalis ha convertito gli anni di differenza tra i due giochi in qualità, ed ha infuso tutto il prezioso distillato nel suo ultimo titolo. Consiglierei a chiunque non apprezzi neanche minimamente quei giochi con una rilevante componente tattico/strategica di saltare questa recensione, dato che *Sabre Team* basa il suo impatto sul cocktail-bomba di due parti di strategia ed una di GdR. Infatti la selezione dei commandos da impiegare in una missione ricorda molto, per caratteristiche ed elementi, la scelta del party in un buon RpG, ma se ciò non bastasse a convincervi che il gioco non è esattamente un clone di Mario c'è sempre lo schermo di selezione degl armamenti (che ricorda molto quello visto in *Corporation*) a farvi capire che in *Sabre Team* farete riposare il pollicione, ma non la cara vecchia pappa cerebrale. A dire il vero gli elementi tipici dei GdR sono presenti anche durante il gioco, se consideriamo la presenza dei turni di gioco relativi a voi come al computer, completamente basati su un sistema di "punti-azione". Questi "action points" decrescono per ogni azione compiuta dal vostro indomito milite (sparare, innescare e lanciare una granata, raccogliere oggetti, camminare ecc..) durante il suo turno di gioco, e tornano utili alla parte strategica quando si verifica la particolare condizione che dà adito alla misteriosa "mossa di opportunità" (il manuale la chiama così - bello, vero?

Esistono cinque missioni, ma non cominciate a protestare: non sono per niente facili e soprattutto per niente corte.

Come ai tempi del C64, quando i traduttori e la sintassi italiana erano due cose completamente avulse). In pratica la "mossa di opportunità" è possibile solo se avete avanzato dei punti azione e soprattutto se in quel particolare momento del turno del computer (da qui, credo, "opportunità") il veterano sotto vs. controllo e le forze del computer sono contemporaneamente allo scoperto.

Quindi per voi deve essere possibile vedere gli infamoni digitali, e per il computer rilevare la presenza dei vostri soldati, almeno per vedere chiaramente in faccia chi è che ogni giorno spinge così violentemente i dischetti nel drive.

Esistono cinque missioni, ma non cominciate a protestare: non sono per niente facili e soprattutto per niente corte.



Terroristi malesi minacciano la pace nel mondo: non sanno più cosa inventare.

In questo schermo definiamo le capacità dei nostri soldati, sembra un GdR!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AM

Sopra: La grafica del gioco non è certo superlativa ma la visione isometrica si adatta particolarmente a questo genere di simulazione.
Il sergente Roderick dispone solo di una pistola, farebbe meglio a procurarsi qualcosa di meglio.

Il sistema di turni garantisce una longevità matusalemmica al programma ed il livello di difficoltà delle missioni dalla seconda in poi è in grado di annientare anche Vincenzo Beretta. Per quanto riguarda le cinque azioni, eccole in breve: nella prima dovete entrare educatamente e con civile rispetto in una fortezza in mezzo alla giungla e liberare almeno tre ostaggi su cinque - bella cosa poter discriminare, tipicamente militare - per poter considerare completa la missione. La seconda uscita vi vede impegnati contro dei pacifici terroristi che hanno occupato l'ambasciata americana a Londra. Sta a voi strappargli il presidio e recuperare i soliti tre ostaggi, probabilmente gli stessi dell'altra missione. Nella terza favoletta siete in una base sotterranea e dovete distruggere delle macchine lanciamissili sparandogli tre volte. Se poi volete tornare a casa per Sanremo vi conviene anche trovare l'uscita dai cunicoli della base. Quarta pugna: i terroristi di cui sopra hanno dirottato un transatlantico e preso in ostaggio un po' di sprite. Dovrete offrire i vostri focosi cuori d'amor patrio alla Krisalis e maciullare i poveri terroristi.

L'ultima missione è simile alla terza, con macchine lanciamissili da obliterare e corridoi disorientanti, ma non l'ho giocata perché durante il caricamento ho deciso di obiettare.

ARSENALI INFORMATICI

Se dormite con un Kalashnikov al posto del cuscino e pucciate i fucili a pompa nel caffellatte, allora non comprate *Sabre Team*: potreste capire a cosa servono davvero quei pezzi di ferro. La Krisalis deve avere dei programmatori abbbastanza esaltati perché l'attenzione al dettaglio per quanto concerne le armi è follia pura, la Microprose al confronto è una talpa guercia. Tanto per cominciare il sistema di protezione è basato sul riconoscimento delle esatte specifiche di particolari gingilli, e nella selezione delle armi dovrete verificare che le munizioni che scegliete siano compatibili con le armi con cui avete inghirlandato il manipolo di soldati...ovvaimente la selezione si avvale di uno spettro enorme di armi, tra bombe a mano, mitragliette, mitraglie e tricchetracche. Qui a K siamo pacifisti convinti ed ora come ora il solo pensiero di una partita a *Sabre Team* ci spaventa e fa appassire le margherite che crescono libere in redazione.

Tiziano Toniutti

Genere Strategia
Casa Krisalis
Sviluppatore Interno

- Dettagli curati sino allo spasimo
- Giocabilità (per gli amanti del genere) sorprendentemente elevata
- Programmazione senza sbavature
- Ottimo livello globale

- Tempi di risposta del computer terrificanti
- Parlavamo di trame originali?
- Poco accessibile ai novizi, all'inizio anche agli esperti

Versione Amiga

Nulla sulla confezione o nel manuale lascia intendere il bisogno di 1 Mb di memoria, quindi presumiamo che il gioco funzioni tranquillamente anche sul 500 più scassato. Forse i possessori di A1000 a 256K avranno dei problemi a far girare *Sabre Team*, ma chiunque possegga un A1000 a 256K ha comunque dei problemi. Tecnicamente il gioco è quasi risibile, assomiglia in modo sconcertante alla versione ST (sì, qualcosa esce ancora) e neanche il sonoro è eccezionale. La cosa triste è il tempo di risposta che il computer si riserva ad ogni turno... salve,signori programmatori, sono un 68000...

Versione ST

Non sarà importata ma noi di K l'abbiamo vista. Se avete un ST potete recarvi in Francia e se Sabre Team vi solletica, prendetelo pure: le due versioni sono formalmente identiche, cosi' identiche che se l' ST si applicasse un attimino riuscirebbe a caricare la versione Amiga.

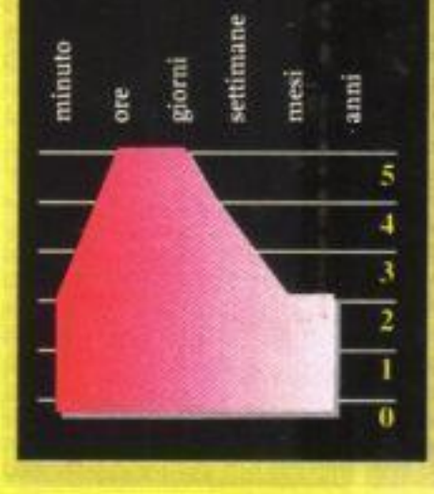
K VOTO 884 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Se avessero condito *Sabre Team* con una grafica ed un sonoro meno scialbi saremmo (anzi, sareste) di fronte ad un K-gioco. Così com'è il programma vale tutto quello che costa in termini di "azione" di gioco e resa del soggetto. L'ulteriore (e veramente necessario) appunto che posso muovere riguarda il gap di tempo abissale che separa le vostre mosse: il computer ci mette una vita e mezzo a decidere cosa fare, anche per le più piccole sciocchezze. Se avete il metabolismo di uno Z80 potete anche passare sopra questo particolare, ma state alla larga da *Sabre Team* se il vostro sogno ricorrente è il terzo livello di *Project X*. Per chiunque ami usare (tanto) il cervello, *Sabre Team* è l'ideale, l'atmosfera militaresca trasuda da ogni linea di codice ed il programma principale, ovvero le routine del gioco vero e proprio, funziona perfettamente...

CURVA INTERESSE PREVISTO



Deflazioniamo la storia dai miti ridondanti: *Sabre Team* è meglio di *Airborne Ranger* (che forse tanto mitico non è mai stato) ed anche di *Hostages*, che è un titolo Infogrames abbastanza rugoso, ma atmosferico. Neppure *Mayday squad* della defunta Tynesoft può avvicinarglisi, anche perché in prima istanza il gioco era abbastanza penoso. Gli elementi da GdR di cui *Sabre Team* è zuppo lo pongono un paio di gradini più su di *Airborne Ranger* ed *Hostages*, ma quasi quasi mi sbilancio e dico che *Sabre Team* è un gioco poco eligibile a metro di paragone perché... originale. Sembra quasi un boardgame, il feeling è quello, inconfondibile, dei dadi e del tavoliere, anche se gli elementi casuali con *Sabre Team* non c'entrano niente. Il classico (e raro) concept implementato solo grazie all'esistenza dei computer. Vi pare poco?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST

the next mutation

La quinta installazione della saga di Space Quest si inserisce nel filone della "startrekkomania" esplosa in occasione del 25mo anniversario. Riuscirà Roger Wilco a farci dimenticare l'ormai mitico capitano Quirk?

Space Quest, insieme a *King's Quest*, è la saga più famosa della famiglia di avventure targate Sierra-On-Line. Da questo punto di vista ogni società ha il proprio "salotto buono": una linea di prodotti che per fama, successo commerciale e innovazione rappresentano contemporaneamente la punta di diamante ed il "biglietto da visita" della compagnia. La Origin ha *Ultima*, la LucasArts *Monkey Island* e la Sierra, appunto, le avventure di Roger Wilco e della famiglia reale di Daventry.

Il filone di *Space Quest*, per i due o tre ancora all'oscuro, è imperniato sulle imprese di Roger Wilco, un avventuriero dello spazio la cui personalità è un cocktail dei peggiori aspetti che potete trovare in un nerd, in uno scansafatiche, in un sognatore e in un presuntuoso. Wilco ha però un'innata simpatia e la capacità di attingere a risorse segrete probabilmente ignote a lui stesso. Due qualità che lo hanno aiutato a sopravvivere fino a questo momento.

Fin dai "titoli di testa" si comprende come questa volta il bersaglio dell'umorismo dei "due tizi di Andromeda" (i programmatori) sia la sacra saga di *Star Trek*. La musica e i titoli parodieggiano l'ormai leggendaria sigla del programma televisivo e le prime sequenze vedono Roger sul ponte di una nave da battaglia impegnato in un duro combattimento. Roger ammiraglio?!?

Si tratta naturalmente di una simulazione non autorizzata messa in piedi dallo stesso Roger nella sala delle esercitazioni dell'Accademia Stellare. L'avventura inizia con Roger che, sbattuto in malo modo fuori dalla stanza dall'irato capitano Quirk si rende conto che l'unico modo a sua disposizione per comandare un giorno una vera astronave è graduarsi alla stessa Accademia; il problema di passare l'esame finale senza aprire un libro di testo è, naturalmente, solo secondario, vero?

Le sequenze a bordo della stazione spaziale che ospita l'accademia sono solo la prima parte dell'avventura. Come in tutte le precedenti puntate della serie, infatti, qualcosa di marcio si sta muovendo nel parodistico universo di Wilco. L'Ambasciatore Wankmeister, rappresentante di una potenza alleata della Federazione, protesta per la presenza illegale di "rifiuti biotossici" nel suo quadrante. Questa grave crisi diplomatica nasconde una trama ancora più oscura: Chi sta rovinando l'equilibrio ecologico dell'universo? E quali sono i suoi scopi?

Particolare non secondario, l'ambasciatore non è altri che la famosa "fanciulla dell'ologramma" dalla quale, stando alla profezia di *Space Quest IV*, un giorno avremo un figlio. Uau! Peccato che il borioso e parrucchinato capitano Quirk abbia messo gli occhi sulla ragazza prima di noi, e come può un mise-

Ma questa cos'è, una citazione da Space Quest III? Beh, quasi, solo che qzuesta volta la nostra avversaria è una certa Arnolda... Ammirate le mitragliatrici anteriori.

Sul ponte di comando sfoghiamo le nostre manie di grandezza. Sull'attenti, uomini, palla avanti e pedalare...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il test finale determina l'attitudine al comando dei cadetti dell'accademia. Qui Wilco è impegnato a superare la difficile prova.
(sotto) Il borioso capitano Quirk.

Un sabato sera alla stazione spaziale: l'incrociatore stellare è carico di ragazzi che vanno in discoteca, mentre Wilco si è appena fatto beccare a copiare durante il test.

ro aspirante cadetto competere con il (presunto) bello dei belli?

Space Quest V si avvale dell'interfaccia utente ormai standard di tutti i prodotti Sierra, e può essere controllato integralmente tramite mouse. Cliccando sul pulsante destro si seleziona il comando desiderato tra quelli a disposizione (guardare, usare, camminare, parlare, dare ordini all'equipaggio) mentre con il sinistro lo si attiva sull'oggetto, luogo o persona desiderati.

Il sense of humor tipico della serie, alla "Guida Galattica per Autostoppisti" non viene tradito e durante il gioco capita di trovarsi spesso in situazioni paradossali. Le citazioni si sprecano, e non solo da *Star Trek*, ma da altri classici della fantascienza come *Guerre Stellari* (Darth Fener e Obi Wan che duellano per i fatti loro con le spade laser in un angolo della stazione) e *Alien* (la creatura che balza fuori all'improvviso attaccandosi alla faccia di Wilco). Alcune di queste situazioni comiche sono in realtà abbastanza risapute, ma in *Space Quest* vale la vecchia regola tipica dei film di Fantozzi e delle torte in faccia: fa sempre ridere non importa quante volte lo abbiate già visto. Da questo punto di vista *Space Quest* dà il meglio se giocato in compagnia perché, almeno per quanto mi riguarda, ridere da soli ha sempre in se una punta di malinconia.

Il sense of humor tipico della serie, alla "Guida Galattica per Autostoppisti" non viene tradito.

Gli enigmi ed i rompicapo non sono particolarmente difficili, ma i programmatori dimostrano la fastidiosa tendenza a sbattere il giocatore fuori dal gioco dopo ogni minimo suo errore. Per esempio, se fallite la prova del test verrete cacciati dalla stazione spaziale senza appello. Uno spirito più alla *Monkey Island* avrebbe permesso al giocatore di ripetere la prova più e più volte fino a quando non avesse scoperto come risolvere il problema. Personalmente è una soluzione che preferisco, perché evita fastidiosi e, in fondo, superflui ricaricamenti dell'ultima posizione salvata.

Vincenzo Beretta

Genere Avventura
Casa Sierra-On-Line
Sviluppatore In Casa

- Comicità parodistica
- Interfaccia utente semplice e intuitiva
- Enigmi semplici
- Espulsione facile

Versione PC

***SQ5* gira abbastanza bene anche su un 286, soprattutto grazie all'opzione che permette di ridurre il livello di dettaglio delle animazioni. Grafica e sonoro rientrano nell'ormai abituale standard della Sierra, che poteva lasciare a bocca aperta un paio di anni fa ma che oggi appare piuttosto comune. Da questo punto di vista, *SQ5* non rappresenta un significativo progresso tecnologico. Curiose le "citazioni sonore", come il rumore dei laser che colpiscono l'astronave copiato dall'analogo effetto di *Star Trek*. Il programma occupa 10Mb del vostro hard disk.**

K VOTO

836 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

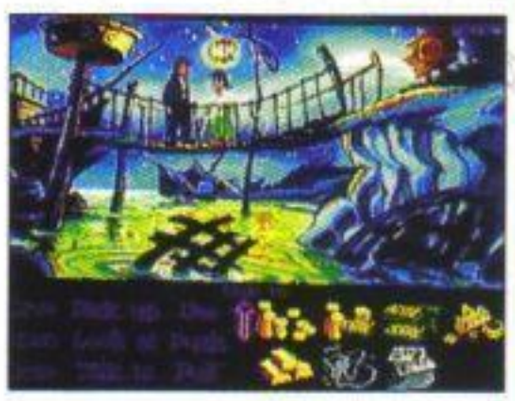
Come tutte le ennesime puntate di una saga già affermata (da *Dylan Dog* a *Guerre Stellari*, *Space Quest* deve saper rispondere a due esigenze: proporre qualcosa di nuovo e insieme riproporre gli elementi a cui i fan sono affezionati. *SQV* riesce brillantemente in entrambi questi obiettivi. Parodiare *Star Trek* potrà non essere l'idea più originale vista negli ultimi anni, ma in buona parte funziona e in fondo è questo che conta. Wilco è sempre il solito cialtrone, e buona parte del divertimento consiste proprio nell'abbandonare ogni logica ed entrare nella sua psicologia. Solo in questo modo è possibile trovare la corretta soluzione (secondo Wilco!) ai numerosi problemi incontrati. Consigliato.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gasp, è lei, la nostra presunta futura moglie!! Ma cosa vuole da lei quello scafesso immarpionato del capitano Quirk? Mica si farà idee strane? Uelà, Wilco, datti da fare.

confronta & contrasta

***Monkey Island 2* è il termine di paragone per tutte le avventure umoristico/demenziali, e *SQ5* non sfugge a questa forca caudina. Diciamo subito che *Monkey* esce vincitore dal confronto, grazie alla maggiore cura riversata dai programmatori nel progetto e a un sense of humor tutt'ora imbattuto. *SQ5*, se confrontato con il gioco della LucasArts, appare un prodotto professionalmente curato ma più seriale. Per me, mm mm! *Monkey Island* numero 1. Ma se lo spirito del gioco LucasArts vi è piaciuto allora *Space Quest* rappresenta senza dubbio un'ottimo secondo acquisto.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA
AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock	L.65.000
512Kb + clock	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock	L.95.000
1Mb per A500 plus	L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock	L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock	L.379.000
4Mb int. con clock	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante	L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb	L.500.000
8Mb	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.049.000**
Amiga 3000 25/52	**L.2.900.000**
Amiga 4000 25/100	**L.3.950.000**

A600 + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 520.000

A600 HD + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 799.000

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS
INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!

LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes	Lit. 499.000
40 Megabytes	Lit. 699.000
60 Megabytes	Lit. 1.199.000
85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes	Lit. 849.000
105 Megabytes	Lit. 1.259.000
120 Megabytes	Lit. 1.379.000
240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

COME ORDINARE:

telefono
051-343.504
051-343.362

nuova linea
051-347.736
fax 051-344.906

posta
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

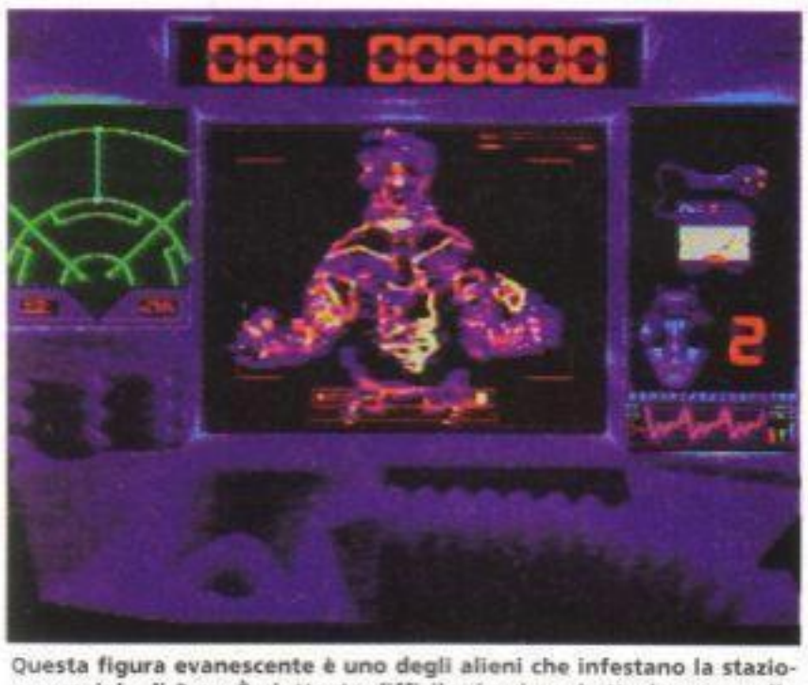
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREY
an Alien Encounter

Siete in una stazione spaziale in cui una fuga di gas tossico ha ucciso quasi tutti i coloni e dovete salvare i superstiti, facendo molta attenzione alle inquietanti presenze aliene che vi possono attaccare da un momento all'altro... Vi ricorda nulla?



Questa figura evanescente è uno degli alieni che infestano la stazione spaziale di *Prey*. È piuttosto difficile riuscire a batterlo con quella sorta di elettrificatore.

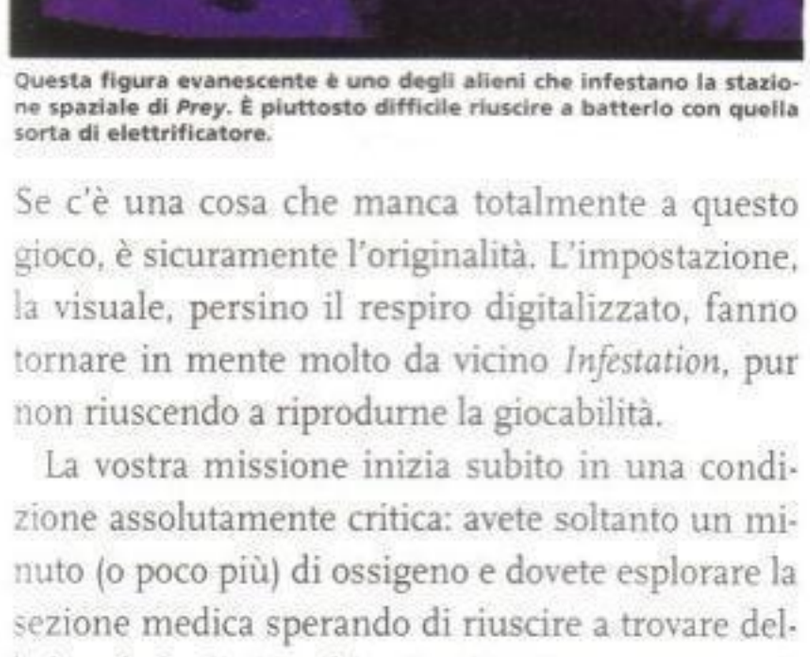
L'indicatore che vedete in basso a destra vi segnala la quantità di ossigeno che vi rimane. All'inizio dovrete fare una corsa contro il tempo per trovare un'altra bombola.

Se c'è una cosa che manca totalmente a questo gioco, è sicuramente l'originalità. L'impostazione, la visuale, persino il respiro digitalizzato, fanno tornare in mente molto da vicino *Infestation*, pur non riuscendo a riprodurne la giocabilità.

La vostra missione inizia subito in una condizione assolutamente critica: avete soltanto un minuto (o poco più) di ossigeno e dovete esplorare la sezione medica sperando di riuscire a trovare delle bombole di ricambio. Ogni tanto un vostro collega vi avverte con una trasmissione radio dei pericoli che vi stanno di fronte, dandovi dei consigli su cosa dovete fare e sulla direzione da prendere.

Lo scopo è quello di controllare tutta la base, stanza per stanza, per riuscire a salvare il maggior numero possibile di superstiti svenuti a causa del gas. In una stanza della sezione Uffici troverete una specie di contatore Geiger. Questo oggetto, in realtà, si rivelerà essere un elettrificatore (simile a quelli usati dalla polizia per stordire i malviventi), ma molto più potente. Con quest'arma potrete tentare di difendervi dagli improvvisi attacchi degli alieni, nascosti qua e là nelle varie stanze, che si presentano come delle sagome umane viste all'infrarosso, e che vi colpiranno con dei sonori e pratici cazzotti in perfetto stile Bud Spencer & Terence Hill.

La vastità della base è veramente impressionante; premendo il tasto "B" del telecomando potrete richiamare sul visore del vostro casco una mappa della zona in cui vi trovate. Non sarà comunque troppo difficile riuscire a perdersi nel labirinto di corridoi e stanze che dovrete forzatamente esplorare. Procedendo supererete, più o meno con successo, varie sezioni della base, dagli Uffici all'Hotel, alla zona riservata all'equipaggio, ecc. ecc., i corridoi si faranno sempre più contorti e le stanze sempre più piene di alieni aggressivi e alterati. I combattimenti richiedono una capacità tecnica e una prontezza di riflessi davvero notevoli...



Quando entrate in una stanza vi si può presentare una scena di questo tipo: cadaveri, personale dell'equipaggio ucciso dagli alieni...Più ne riuscirete a trovare e più punti farete.

Se avete con voi l'elettrificatore potrete tentare di rispondere agli attacchi nemici con una certa efficacia, senza di esso la vostra fine è segnata. Ricordatevi che potete abbassarvi o schivare i colpi sferrati dall'alieno, anche se non è assolutamente semplice riuscirci.

Yuri Abietti

In alcuni punti *Prey* è veramente d'atmosfera, non solo graficamente, ma anche grazie al sonoro digitalizzato.

Genere Azione
Casa Kirk Moreno Multimedia
Sviluppatore Interno

- Ottimo sonoro
- Discreta velocità di animazione

- Lentissimo accesso al disco
- Durante il caricamento il tempo continua a scorrere
- Grafica scarna
- Giocabilità alquanto monotona

Versione CDTV

Il gioco permette di sentire i vari messaggi digitalizzati in otto lingue diverse, comprese l'italiano, il norvegese, lo svedese e il danese... I suoni creano una buona atmosfera, abbastanza adatta all'ambientazione. Tuttavia la grafica, sebbene interessante é opprimente e scarna: nel visore principale (il vero e proprio schermo di gioco, che oltretutto è alquanto piccolo), la visuale in soggettiva 3D viene realizzata con una decina di sfumature dello stesso colore, che variano secondo la sezione che state esplorando. Purtroppo ci sono dei grossi problemi di accesso al disco che spezzano l'atmosfera e, oltretutto, talvolta vi mettono nei guai: mentre il CDTV sta caricando i dati dal Compact, il gioco si ferma (nel senso che non potete fare nulla), ma il tempo continua a scorrere, e questo, soprattutto all'inizio, può rivelarsi più che un fastidio.

K VOTO

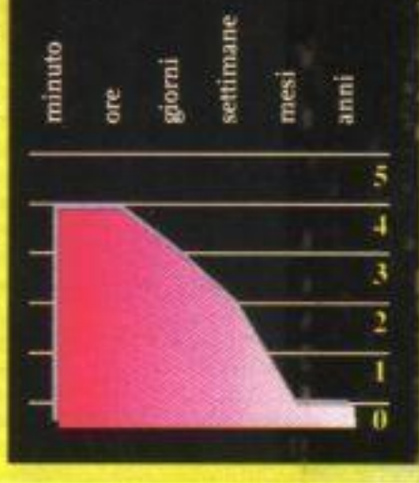
700 CDTV

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Prey non vi stupirà. Non importa se un gioco gira su Amiga, su Game Boy o su ZX-Spectrum, se è divertente... E allo stesso modo ci può essere un Coin-Op realizzato con 50 milioni di colori, animazioni e suoni digitalizzati, longevità da centinaia di anni e ampiezza di gioco galattica, che rimane comunque sotto la media. Questo per dire che, anche considerando le caratteristiche e le limitazioni del CDTV, *Prey* non è un gioco particolarmente interessante. Certo, rispetto ad altri titoli usciti per questo sistema fino ad ora è il massimo, ma se lo confrontiamo, ad esempio, con *Ultima Underworld*, ci possiamo facilmente rendere conto che non è la macchina, ma l'idea e la sua realizzazione che non funzionano.
Se, ad esempio, invece di quello stupido elettrificatore, il nostro eroe avesse avuto a disposizione un bel fucile laser, forse molte cose sarebbero state un po' diverse...)

CURVA INTERESSE PREVISTO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

euro bit international

PUOI ORDINARE VIA FAX
ALLO 059/ 252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI
TELEFONANDO ALLO 059/ 254514

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Computer 80386 DX 33 MHz
3 1/2 1,44 Mega - Case Dek Top
2 Seriali -1 Parallela
Hard Disk 85 Mega
Scheda Super VGA 1024 X 768 512K
Monotor Colori -Ram 4Mega
Tastiera Estesa 102 Tasti Italiana
Lire 1.690.000

PERSONAL COMPUTER DA
L.700.000
IBM COMP. MS-DOS
PERSONAL COMPUTER
286/386/486

A PREZZI ECCEZIONALI!!!

LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

Eccezionale!!!
Scanman Logitech 24 Bit
(16.7 milioni di colori)
Lire 619.000
(IVA esclusa)
un prezzo mai visto!!!

uropean Champion	L. ..69.000
obin Hood	L. ..49.900
pic	L. ..69.000
ar Trek 25 Annivers.	L. ..59.900
obliins	L. ..49.900
onkey Island I	L. ..89.900
onkey Island II	L. ..99.900
ylan Dog	L. ..69.000
ng Quest' V	L. ..89.900
ne Simpsons	L. ..39.900
olling Ronnie	L. ..29.900
ne Blues Brothers	L. ..39.900
une	L. ..69.900
acific Island	L. ..69.900
emmings	L. ..69.900
restling Wwf	L. ..39.900
rds of Prey	L. ..79.900
ye of Beholder	L. ..59.900
rince of Persia	L. ..39.900
uper Tetris	L. ..79.900
ivilization	L. ..89.900
nother World	L. ..69.900
hess Champion	L. ..59.900
e Lux Strip Poker	L. ..59.900
ascination	L. ..69.900
olden Axe	L. ..19.000
illemiglia	L. ..59.900
diana Jones 4 Action	L. ..69.900
diana Jones 4 Adventure on cappellino omaggio	L. ..89.900
urtles	L. ..25.000
attlechess	L. ..35.000
ommander Keen	L. ..18.500
ahjongg	L. ..18.500
astles	L. ..59.900
astles Data	L. ..39.900
arpoon Bat	L. ..69.900
arpoon Game	L. ..39.900
ad Tv	L. ..35.000
aerghail	L. ..35.000
acific Island	L. ..59.900
oger Rabbit	L. ..59.900
uro Football hampionship	L. ..69.900
1 Grand Prix	L. ..25.000
owermonger	L. ..79.900
hampionship of Europe	L. ..69.900
ternam	L. ..69.900
alcon 3	L. ..99.900
aniac Mansion	L. ..79.900
ealms	L. ..69.900
nimation Studio Disney	L. 220.000

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

Full Metal Planets	L. 25.000
Skidoo	L. 25.000
Red October	L. 25.000
Stormovik	L. 69.900
Geisha	L. 69.900
Budokan	L. 35.000
Dama	L. 25.000
Age	L. 69.900
Dick Tracy	L. 79.900
Double Dragon II	L. 20.000

Joystick a partire da L. 29.900

Clik Clak	L. 35.500
Espana Games 92	L. 59.900
Jpp' s Goal Busters	L. 69.900
Worlds at War	L. 35.000
World Class Sargon 5	
Chess	L. 69.000
Chuck Yager' s Air Combat	L. 69.900
Secret Weapons	L. 79.900
The Carl Lewis Challeng	L. 69.900

Mouse a partire da L. 20.000

Legend of Djel	L. 25.000
Populous	L. 28.000
Marble Madness	L. 15.000
The Magic Candle 2	L. 69.900
Quest Glory	L. 89.900
Pga Tour Golf	L. 59.900
Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Darklands	L. 119.000
Heroes of the 357TH	L. 69.900
Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Italia 90	L. 69.900

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib , Soundblaster, Soundmaster ,Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L.150.000
ulteriore sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 FAX 059/252382
TUTTI I GIORNI
TRANNE IL LUNEDI'

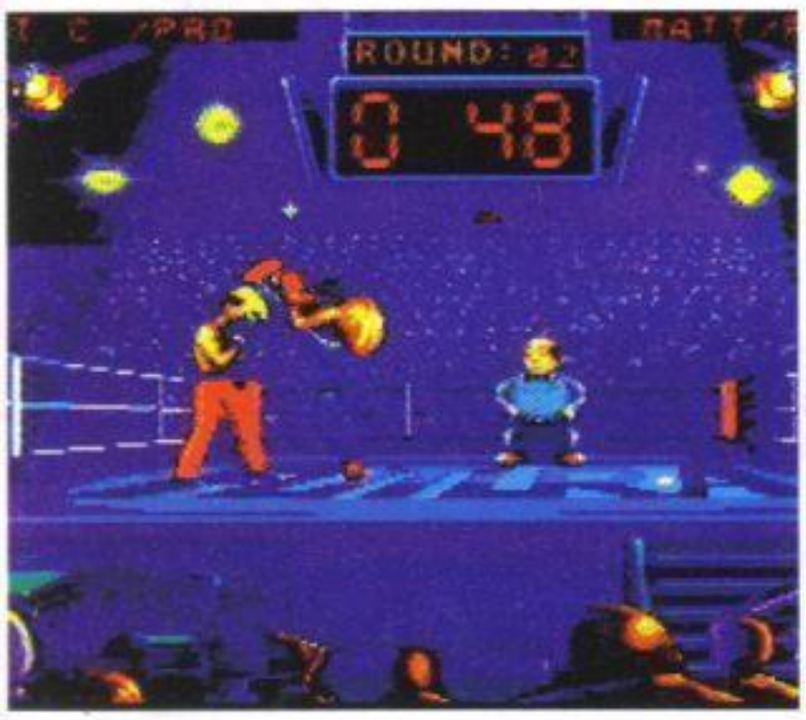
Theatre of War	L. ..79.900
The Basket Manager	L. ..35.000
7 Colors	L. ..59.900
Welltris	L. ..39.900
Alfa Wawes	L. ..39.900
Sea Soft & Sun	L. ..59.900
Pop Up	L. ..30.000
Simulsports	L. ..59.900
Sky or Die	L. ..30.000
Asterix	L. ..15.000
Star Fleet 1	L. ..15.000
The Grate Escape	L. ..15.000
The Supercars	L. ..15.000
Action Service	L. ..15.000
The Temple	L. ..15.000
Empire	L. ..15.000
Platoon	L. ..15.000
Skyfox II	L. ..15.000
Marble Madness	L. ..15.000
Purple Saturn Day	L. ..15.000
The Last Mission	L. ..15.000
The Duel	L. ..15.000
Neuromancer	L. ..15.000
Phm Pegasus	L. ..15.000
La Quete du Temps	L. ..15.000
Mystical	L. ..35.000
Associa	L. ..45.000
Test Drive III	L. ..30.000
Powerboat U.S.A.	L. ..25.000
Hard Nova	L. ..29.900
Austerliz	L. ..15.000
Star Glider II	L. ..15.000
Conflict Europe	L. ..15.000
Oil Imperium	L. ..15.000
Grand Monster Slam	L. ..15.000
Sim City Desk	L. ..15.000
Ritrova la Storia	L. ..39.900
Fuori l'Intruso	L. ..39.900
Il Dromedario Jo III	L. ..45.000
Il Dromedario Jo IV	L. ..45.000
Il Dromedario Jo V	L. ..45.000
L'Inglese 1	L. ..45.000
L'Inglese 2	L. ..45.000
L'Inglese 3 Oxford	L. ..59.000
Orizzonti	L. ..45.000
Paris - Dakar + 10 Game + Intersound	L. ..50.000
Memorizza	L. ..29.000
Paperon De' Paperoni	L. ..45.000
I TRE Porcellini	L. ..45.000
Cappuccetto Rosso	L. ..55.000
Baba Yaga	L. ..55.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEST of the BEST

Dopo più di un anno dall'uscita di *Panza Kick Boxing*, la Loricel ci riprova presentando il suo seguito: *Best of the Best*



Non basta aver seguito qualche film di Van Damme per sentirsi un esperto di Karate o Kick-Boxing. Bisogna avere un fisico più che allenato, abituato a sopportare sforzi che per una persona normale sembrerebbero disumani (vorrei proprio sapere chi di voi riesce a mettersi nella tipica posizione spaccata di Van Damme!.. No, non vale se siete ballerini!). Per tutti quelli che non rientrassero in questa categoria di superman dunque, l'unico rimedio esistente è quello di cimentarsi con queste specialità in *Best of the Best*. Occorre innanzitutto precisare che quello di cui stiamo per parlare non è solamente un arcade in cui l'unico scopo è picchiare l'avversario (tipo *Street Fighter* tanto per intenderci), ma una vera e propria simulazione sportiva di Kick-Boxing. Non mancano i classici combattimenti picchiapicchia, ma ci sono altri elementi fondamentali. Appena caricato il gioco, ci si presenta un ricco menu di opzioni che vanno dalla semplice scelta dell'atleta al disputare gli incontri veri e propri.

Sulla scelta dei Kick-Boxers non c'è molto da dire: ci sono una ventina di atleti, dieci dei quali selezionabili dal giocatore e dieci che costituiscono i campioni da battere. Ogni volta che si esce vittoriosi da un'incontro "importante" si ottiene il titolo in palio e vengono incrementate le capacità dell'atleta. C'è un'altro modo per raggiungere quest'ultimo scopo, ed è quello di allenarsi. In questo modo è infatti possibile, grazie a degli appositi esercizi, aumentare la prontezza dei riflessi, la forza fisica e la "Stamina" (ovvero la capacità di incassare colpi accusando il minimo danno, in pratica una sorta di indice della propria costituzione fisica). Le altre opzioni ci permettono di visualizzare la tabella dei punteggi, controllare le caratteristiche di ogni atleta e di salvare la nostra "posizione". Naturalmente non è possibile usufruire di questa ultima possibilità durante un incontro.

La struttura di gioco è quella a cui siamo abituati: i due atleti visti di fianco si combattono ferocemente allo scopo di infliggere più danno possibile all'avversario. Ogni match ha un numero determinato di riprese della durata di un minuto.

Se in quest'arco di tempo nessuno dei due contendenti ha avuto ragione dell'avversario, il vincitore viene decretato in base all'imparziale giudizio dell'arbitro. L'energia dei due è rappresentata da quattro riflettori, posizionati sulla parte alta del lato dello schermo di ciascun giocatore. Man mano che un atleta riceve dei colpi le luci si spengono.

È, infine, possibile selezionare il tipo di mosse con il quale disputare l'incontro, grazie ad un particolare menu che visualizza tutte quelle possibili. Per quanto riguarda il confronto tra *Best of the Best* e il precedente *Panza Kick Boxing* non ci sono molte cose da dire. Dal punto di vista della grafica non è cambiato niente, ma considerato che era già praticamente perfetta non c'è da meravigliarsi. Le uniche aggiunte si rilevano sul piano della varietà del gioco in se stesso. È stato inserito qualche avversario in più, nuove mosse a disposizione e qualche colpo speciale, utilizzabile solo tre volte durante un incontro (usateli con molta saggezza!). Un'ottima simulazione, un ottimo picchiaduro e, soprattutto, un ottimo gioco che vale la pena di comprare.

Fabio Massa

Genere Sim. Sportiva/Picchiaduro
Casa Loricel
Sviluppatore Futura

- Fantastiche le animazioni dei kick-boxers
- Varietà di colpi e mosse al limite dell'esagerazione
- Molto coinvolgente, soprattutto all'inizio

- Sonoro migliorabile
- Pochissime differenze rispetto il suo predecessore
- Particolarmente difficile con i lottatori più forti
- Alla lunga rischia di diventare noioso

Versione Amiga

Ottima grafica, favolose animazioni, fluidità incredibile. Non c'è che dire, i programmatori della Futura hanno fatto davvero un'ottimo lavoro (ci mancherebbe altro). Peccato però per il sonoro, ma non si può certo avere tutto dalla vita.
Per quanto riguarda il supporto, il programma risiede su due soli dischi ed è installabile su HD. Quest'ultima operazione non è particolarmente facile ma, per fortuna, neanche necessaria, dato che i caricamenti sono abbastanza veloci.

K VOTO

830 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Definire *Best of the Best* il seguito di *Panza Kick Boxing* è un po' azzardato. Io lo definirei più un aggiornamento. Le modifiche riportate sono talmente minime che sarebbe più appropriato definirlo così. Purtroppo questo comporta anche dei lati negativi, al di là del fatto che il gioco sia bello o meno. Quello che voglio dire è che chi è già in possesso del precedente *Panza* non ricaverebbe praticamente alcun vantaggio dall'acquisto di questo titolo, visto che si ritroverebbe tra le mani due giochi praticamente identici. In questo caso il consiglio è di cercarvi qualcosa di diverso o aspettare che esca un prodotto migliore, quale potrebbe essere *Body Blows*. Se invece non possedete il primo, solo una particolare antipatia per il genere potrebbe impedirvi di comprarne il seguito.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/