

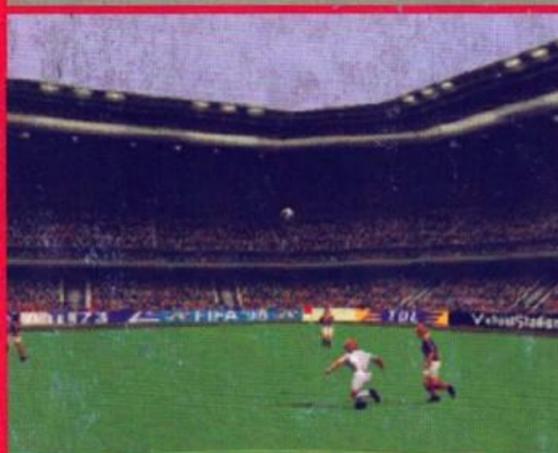
ALL'INTERNO IL PRIMO FASCICOLO DELLA GUIDA PER CREARE I VIDEOGIOCHI

TNT

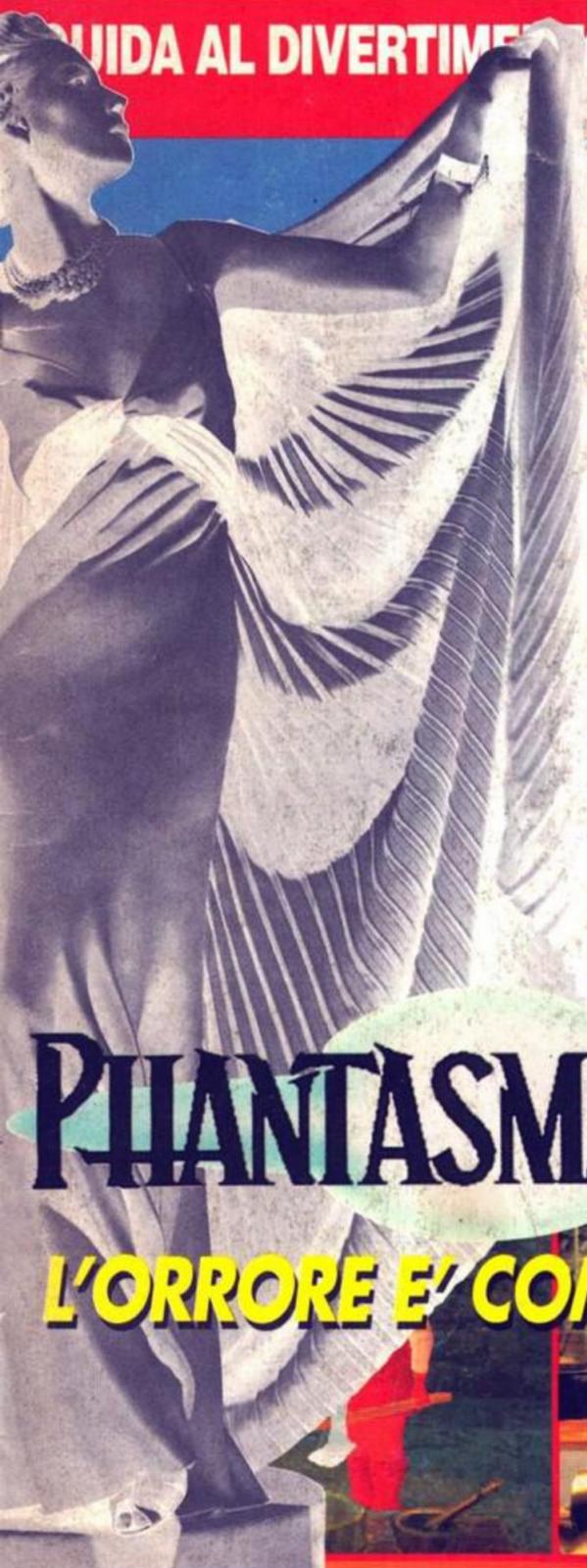
Anno VII n. 10 - OTTOBRE 1995 - L. 6.000

**CD-ROM
PC
CD³² CD-I
AMIGA
3DO
MACINTOSH**

+ MULTIMEDIA



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO



SPECIALE ECTS: 14 PAGINE CON TUTTE LE NOVITA'

PHANTASMAGORIA

L'ORRORE E' COMINCIATO!



Publicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP - Rosarno

ISSN 1122-1313



RECENSIONI

- PHANTASMAGORIA • ULTIMATE DOOM
- PITFALL • MECHWARRIOR 2 • MEGA X MAN
- JOHNNY MNEMONIC • MARCO POLO
- MASTER OF ORION • FADE TO BLACK
- PRIMAL RAGE • COMMAND & CONQUER
- BURIED IN TIME • LEMMINGS 3D
- CIVIL WAR

TNT

**PRISONER OF ICE
SIMON THE SORCERER 2
MYST**

**6 PAGINE
DI SPECIALE
AMIGA**

THE TOP GAMES



QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.000	
AKIRA	79.000	
ALADDIN	79.000	
ALIEN BREED 2	69.000	79.000
ARCADE POOL	49.000	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.000	
AWARD WINNERS PLATINUM B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	59.000	
BASE JUMPERS	69.000	69.000
BATTLE OF BRITAIN	79.000	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.000	
BEHIND THE IRON GATE	59.000	
BENEATH A STEEL SKY	99.000	
BLOODNET	69.000	79.000
BODY BLOWS 2	69.000	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.000	
BUMP 'N BURN	69.000	
BURNING RUBBER	59.000	
BURNTIME	59.000	29.000
CANNON FODDER II	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.000	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.000	99.000
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ART	69.000	
CLOCKWISER	49.000	
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	59.000	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000	
COMBAT AIR PATROL	49.000	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.000	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69.000	
COSMIC SPACEHEAD	49.000	
CRYSTAL DRAGON	69.000	
CURSE OF ENCHANTIA	39.000	
CYBER PUNK	59.000	
CYTRON	49.000	
DARKMERE	69.000	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.000	
DAWN PATROL	59.000	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DRAGONSTONE	79.000	
DREAMWEB	89.000	79.000
EMBRYO	69.000	
EPIC	39.000	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET ED)	49.000	49.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.000	
FLY HARDER	39.000	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT	69.000	
FRONTIER - ELITE II	79.000	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.000	
GLOBDULE	59.000	
GLOOM	69.000	
GOBLINS III	89.000	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	79.000	
HIGH SEAS TRADER	79.000	
HIREG GUNS	69.000	
HISTORY LINE 1914-1918	79.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.000	89.000
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.000	
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE	39.000	
ISHAR 3	69.000	
ISHAR TRILOGY	59.000	
IT'S CRICKET	69.000	
JAMES POND III	69.000	
JET STRIKE	59.000	69.000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.000	
JUNGLE STRIKE	69.000	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.000	69.000
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.000	
KING'S QUEST VI	79.000	
KING'S TABLE	79.000	
LAST ACTION HERO	69.000	
LEGACY OF SORASIL	39.000	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET ED)	39.000	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.000	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED	69.000	
MEGA TRAVELLER 2	39.000	
MONKEY ISLAND 2	119.000	
MORPH	59.000	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
MR BLOBBY	29.000	
MR NUTZ	49.000	
NICKY 2	.TEL	
ON THE BALL WORLD CUP	29.000	29.000
OUT TO LUNCH	69.000	
OVERLORD	69.000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.000	
PERIHELION	69.000	
PGA EUROPEAN TOUR	59.000	69.000
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSION	69.000	
PINKIE	69.000	
PLAYER MANAGER 2	59.000	
POWERDRIVE	69.000	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.000	
PRIMAL RAGE	89.000	
PRIME MOVER	79.000	
QUIK	59.000	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.000	69.000
REUNION	79.000	
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.000
ROADKILL	69.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.000	79.000
SEEK AND DESTROY	49.000	
SENSIBLE GOLF	79.000	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.000	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.000
SHADOW WORLDS	29.000	
SHAQ FU	49.000	69.000
SIERRA SOCCER	69.000	
SILLY PUTTY 2	.TEL	
SIM CITY GRAPHICS	39.000	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.000	99.000
SIMON THE SORCERER II	.TEL	
SKELETON KREW	79.000	
SKIDMARKS	59.000	
SOCCER KID	69.000	
SOCCER SUPER STARS	89.000	89.000
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.000	
SPEEDBALL 2	39.000	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	79.000	
STARLORD	99.000	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
SUBWARS 2050 (BUDGET ED)	49.000	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.000	69.000
SUPER SKIDMARKS	79.000	
SUPER STARDUST	79.000	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	89.000
SYNDICATE	89.000	
T-RACER	.TEL	
TACTICAL MANAGER ITALIA	59.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.000	
TEAM 17 COLLECTION VOL. 1	59.000	
TEAM YANKEE	39.000	
TENSAI	.TEL	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.000	
THE CLUE	69.000	69.000
THE LION KING	79.000	
THE PATRICIAN	49.000	
THE SETTLERS	89.000	
THEATRE OF DEATH	79.000	
THEME PARK	79.000	89.000
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.000	39.000
TOTAL CARNAGE	69.000	69.000
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.000	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.000	
TRADERS	.TEL	
TROLLS	39.000	39.000
TURBO TRAX	79.000	
TURNING POINTS	79.000	
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.000	89.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	69.000	69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.000	
UNIVERSE	79.000	
URIDIUM 2	69.000	
VALHALLA	79.000	
VIROGOP	69.000	69.000
VITAL LIGHT	69.000	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.000	
WALKER	69.000	
WAR IN THE GULF	49.000	
WATERWORLD	.TEL	
WHIZZ	69.000	
WILD CUP SOCCER	59.000	
WIZ 'N LIZ	69.000	
WONDER DOG	49.000	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.000	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.000	

AMIGA CD 32™

AMERICAN FOOTBALL	49.000
ARCADE POOL	39.000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.000
BANSHEE	69.000
BATTLETOADS	59.000
BENEFACOR	69.000
BRIAN THE LION	49.000
BUBBA N'STIX	59.000
BUBBLE AND SQUEAK	69.000
BUMP 'N BURN	69.000
CANNON FODDER	69.000
CAPTIVE 2/LIBERATION	49.000
CASTLES II	59.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19.000
CHAOS ENGINE	69.000
CHUCK ROCK	49.000
CORE COMPILATION CD 32	79.000
DARKSEED	79.000
DEFENDER OF THE CROWN 2	59.000
DENNIS THE MENACE	49.000

DISPOSABLE HERO	69.000
DRAGONSTONE	79.000
EXTRACTORS	59.000
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69.000
FIRE FORCE	59.000
FLINK	69.000
FRONTIER - ELITE II	69.000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.000
FURY OF THE FURRIES	79.000
GLOBAL EFFECT	39.000
GLOOM	69.000
GUARDIAN	69.000
GUNSHIP 2000	79.000
HEIMDALL II	69.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.000
JAMES POND III	79.000
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43.000
JUNGLE STRIKE	69.000
KID CHAOS	69.000
KINGPIN	49.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.000
LAST VIKINGS	49.000
LEGACY OF SORASIL	69.000

LITIL DIVIL	69.000
LOTUS TRILOGY	59.000
MANCHESTER UNITED	69.000
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69.000
NAUGHTY ONES	59.000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.000
OVERKILL & LUNAR-C	19.000
PGA TOUR GOLF	59.000
PINBALL FANTASY	79.000
PINBALL ILLUSION	69.000
PINKIE	79.000
POWERDRIVE	69.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000
QUIK	79.000
RALLY CHAMPIONSHIP	79.000
RISE OF THE ROBOTS	79.000
ROADKILL	69.000
RYDER CUP	69.000
SABRE TEAM	69.000
SEEK AND DESTROY	39.000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69.000
SHADOW FIGHTER	69.000

SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.000
SKELETON KREW	69.000
SLEEPWALKER	59.000
SOCCER SUPER STARS	89.000
SPEEDBALL 2	49.000
STRIKER - WORLD SOCCER	69.000
SUBWARS 2050	79.000
SUPER SKIDMARKS	69.000
SUPER STARDUST	79.000
SUPERFROG	39.000
SYNDICATE	69.000
THE CLUE	59.000
THE LOST VIKINGS	49.000
THEME PARK	69.000
TOTAL CARNAGE	69.000
TOWER ASSAULT	69.000
TOWN WITH NO NAME	69.000
TROLLS	64.000
UFO (VERSIONE INGLESE)	79.000
ULTIMATE BODY BLOWS	79.000
UNIVERSE	69.000
VITAL LIGHT	69.000
WHIZZ	79.000
ZOOL 2	69.000

Edizione Straordinaria del QUEEN MAGAZINE per gli amici del CLUB!

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!



TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2 GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

1830 - RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.000	DUNE II (BUDGET EDITION)	39.000	LINKS 386 PRO - THE BELFRY -	59.000	SPACE FEDERATION	89.000
1942 AIR PACIFIC WAR	99.000	DUNGEON MASTER 2	99.000	LODE RUNNER	89.000	SPACE QUEST IV (VERS. CLASSIC)	49.000
A4 NETWORKS	99.000	EARTH SIEGE	89.000	LORDS OF THE REALM	99.000	SPACE QUEST V (ITA)	109.000
ACES OF THE DEEP	99.000	EARTH SIEGE DATA DISK	79.000	M4 TANK SIMULATOR	99.000	SPACE SIMULATOR	109.000
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69.000	ECSTASIA	139.000	MANCHESTER UNITED	99.000	SPEAR OF DESTINY	79.000
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.000	FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.000	MARIO'S GAME GALLERY	89.000	SPECTRE VR	99.000
ALIEN LEGACY	99.000	FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.000	MASTER OF ORION	49.000	STALINGRAD	109.000
ALONE IN THE DARK 2	109.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000	MENZOBERRANZAN	99.000	STARDUST SUPER EDITION	69.000
ARMORED FIST (VERS. CLASSIC)	49.000	FIFTH FLEET	99.000	METAL MARINES	89.000	STARLORD	119.000
ATP	79.000	FIGHTER WINGS	89.000	MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	STRIKE COMMANDER	119.000
ATP - SCENERY ITALY	89.000	FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.000	MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49.000	STRIKER 95	69.000
BALDIES	89.000	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.000	MORTAL KOMBAT 2	69.000	SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.000
BATTLE BUGS	89.000	FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.000	NASCAR (VERS. CLASSIC)	49.000	SUPER KARTS	79.000
BATTLE ISLE 2	89.000	FLIGHT SIMULATOR 5 - CARIBBEAN	59.000	NASCAR TRACK PACK	39.000	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.000
BIG RED ADVENTURE	79.000	FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.000	NERVES OF STEEL	69.000	SUPERFROG	49.000
BLOOD BOWL	89.000	FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN. 1.2	129.000	NFL 95 (PC WINDOWS)	69.000	SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.000
BRETT HULL HOCKEY 1995	99.000	FLIGHT SIMULATOR 5.1	89.000	ON THE BALL WORLD CUP	79.000	SYSTEM SHOCK	109.000
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89.000	FOOTBALL GLORY	79.000	OPERATION EUROPE	109.000	T.F.X.	119.000
BRUTAL - PAWS OF FURY	69.000	FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.000	OUTPOST	99.000	TANKS I WARGAME CONSTRUCTION SET II	119.000
BUREAU 13	79.000	FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.000	PACIFIC ISLAND (BUDGET)	39.000	TERMINAL VELOCITY	99.000
BURIED IN TIME	99.000	GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.000	PACIFIC STRIKE	99.000	THE LION KING	69.000
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39.000	GENGHIS KHAN 2	99.000	PANZER GENERAL	99.000	THE PERFECT TRILOGY	89.000
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49.000	HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.000	PARADOX'S IN TIME	89.000	THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF	89.000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.000	HARDBALL 4	89.000	PINBALL DREAM SPECIAL	89.000	THEME PARK	109.000
CHAOS ENGINE	59.000	HARPOON 2	99.000	PINBALL MANIA	89.000	TIE FIGHTER	109.000
CHESS CHALLENGE	89.000	HARPOON 2 GOLD WAR BATTLESET	69.000	PIZZA TYCOON	129.000	TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	49.000
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE	69.000	HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.000	PREMIER MANAGER 3	79.000	TORNADO & DESERT STORM	79.000
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ART	69.000	HEROES OF THE 357TH	109.000	PSYCHO PINBALL	89.000	TOWER ASSAULT	79.000
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	69.000	HOKUM KA-50	79.000	PYROTECHNICA	69.000	TRANSPORT TYCOON SCENARIO DISK	69.000
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000	INDY CAR RACING	89.000	QUARANTINE	89.000	TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.000
COMANCHE SUPER PACK	79.000	INFERNO LIMITED EDITION	109.000	RAILROAD DLX CLASSIC	69.000	UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.000
COMBAT AIR PATROL	79.000	ISHAR TRILOGY	59.000	RALLY (VERS. CLASSIC)	49.000	ULTIMA VIII PAGAN	129.000
CORRIDOR 7	49.000	JAGGED ALLIANCE	79.000	RALLY CHAMPIONSHIP	79.000	ULTIMATE BACKGAMMON	89.000
DARK SUN 1 - SHATTERED LANDS	109.000	JUNGLE BOOK (VERS. CLASSIC)	69.000	RISE OF THE ROBOTS	89.000	ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVAGER	79.000	JUNGLE STRIKE	89.000	RISE OF THE TRIAD	79.000	ULTIMATE DOOM	69.000
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.000	JURASSIC PARK (VERS. CLASSIC)	49.000	SAIL SIMULATOR 2.1 - CORSO DI VELA	89.000	ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	79.000
DAWN PATROL	69.000	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69.000	SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.1	79.000	ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.000
DESCENT	89.000	KINGPIN	39.000	SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2	79.000	UNIVERSE	89.000
DISCWORLD	99.000	KNIGHT OF XENTAR	109.000	SCREAMBALL	59.000	UNNECESSARY ROUGHNESS 95	99.000
DOMINUS	99.000	LANDS OF LORE	79.000	SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	VIRTUAL POOL	109.000
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.000	LARRY 6	99.000	SIM ANT	39.000	VIRTUOSO	89.000
DOOM II	99.000	LEGIONS	79.000	SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS	49.000	VITAL LIGHT	69.000
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.000	LINKS 386 PRO - BIGHORN	59.000	SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT WIN	49.000	WARCRaft	99.000
DREAMWEB	99.000	LINKS 386 PRO - CASTLE PINES GOLF	59.000	SIM LIFE	49.000	WARLORDS II	119.000
		LINKS 386 PRO - FIRESTONE	59.000	SIM TOWER	99.000	WARRIORS	79.000
		LINKS 386 PRO - MAUNA KEA	59.000	SLIPSTREAM 5000	89.000	WING COMMANDER ARMADA	109.000
		LINKS 386 PRO - PEBBLE BEACH	69.000	SOCCER SUPER STARS	89.000	WORLD HOCKEY 1995	69.000
		LINKS 386 PRO - PINEHURST	59.000	SOCCER TEAM MANAGER	59.000		
		LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES	59.000	SOLITAIRE DELUXE	79.000		

CDrom

1942 AIR PACIFIC WAR	139.000	DOOM 1 & 2 TOOLKIT	39.000	LITTLE BIG ADVENTURE	129.000	SAIL SIMULATOR 2.1	139.000
1944 ACROSS THE RHINE	139.000	DOOM DATA DISK D-ZONE 2	69.000	LODE RUNNER	99.000	SAM & MAX HIT THE ROAD (EDICOLA)	49.000
A4 NETWORKS	109.000	DOOM EXPLOSION	39.000	LORDS OF THE REALM	99.000	SECRET WEAPONS OF LUFTWAF (BUDGET)	49.000
ACES OF THE DEEP	109.000	DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.000	LOST EDEN	99.000	SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	109.000	DR BRAIN 3	99.000	MAABUS	109.000	SHADOW CASTER	49.000
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.000	DRAGON LORE (ITA)	109.000	MACHIAVELLI THE PRINCE	119.000	SHERLOCK HOLMES COMBINATION	89.000
ARE YOU AFRAID OF DARK?	119.000	DUNGEON MASTER 2	99.000	MAGIC CARPET PLUS	129.000	SILVERLOAD	99.000
ARMORED FIST (VERS. CLASSIC)	49.000	EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION	69.000	MANCHESTER UNITED	99.000	SIM CITY 2000 COLLECTION	119.000
ATP	299.000	EXTRACTORS	79.000	MARIO'S GAME GALLERY	99.000	SIM TOWER	99.000
BALDIES	99.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER + PADS	129.000	MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.000	SIMON THE SORCERER II	99.000
BASEBALL DOUBLE HEADER	89.000	FIFTH FLEET	119.000	MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.000	SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.000
BATTLE ISLE 2	119.000	FIGHTER WINGS	89.000	MIGHT AND MAGIC - WORLD OF KEEN	119.000	SLIPSTREAM 5000	89.000
BC RACERS	69.000	FLASHBACK (VERS. CLASSIC)	49.000	MONKEY ISLAND (EDICOLA)	49.000	SMALL BLUE PLANET	99.000
BIO FORGE	139.000	FLIGHT LIGHT - DATA DISK USA WEST	89.000	MONKEY ISLAND 2 (EDICOLA)	49.000	SOLITAIRE DELUXE	89.000
BLOODWINGS PUMPKINHE	129.000	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	89.000	MORTAL KOMBAT 2	89.000	SPACE ACE	99.000
BRETT HULL HOCKEY 1995	99.000	FLIGHT SCEN DISK USA EAST	89.000	MORTAL KOMBAT 2-RISE OF THE ROBOTS	109.000	SPACE QUEST VI	99.000
BUREAU 13	79.000	FLIGHT SCEN DISK USA WEST	89.000	MYST	139.000	SPECTRE VR	109.000
BURIED IN TIME	99.000	FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.000	NASCAR	109.000	STALINGRAD	109.000
BURN - CYCLE	99.000	FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000	NASCAR TRACK PACK	79.000	STAR TRAIL REALMS ARKAN	109.000
CELEBRITY POKER	89.000	FOOTBALL GLORY	79.000	NBA LIVE 95	129.000	STAR TREK - NEXT GENERATION	119.000
CELTIC TALES - BALOR OF THE EVILEYE	109.000	FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	139.000	NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99.000	STRIKER 95	89.000
CHAOS CONTROL	89.000	FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.000	NEW HORIZONS	109.000	SUPER KARTS	129.000
CHAOS ENGINE	59.000	FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	89.000	NHL HOCKEY 95 + GRAVIS PAD	179.000	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.000
CHESS CHALLENGE	99.000	FX FIGHTER LIMITED EDITION	89.000	NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.000	SYNDICATE PLUS	109.000
CIVIL WAR	89.000	GATEWAY 2 - HOMEWORLD	119.000	OPERATION CRUSADER	129.000	TANK COMMANDER	89.000
CLOCKWISER	59.000	GONE FISHING	119.000	OPERATION EUROPE	109.000	TERMINAL VELOCITY	109.000
CLUB DEAD	109.000	GUNSHIP 2000	69.000	PANZER GENERAL	99.000	TERMINATOR RAMPAGE	139.000
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000	HARPOON 2 DELUXE	99.000	PARADOX'S IN TIME	99.000	TETRIS GOLD	109.000
COMBAT AIR PATROL	99.000	HARPOON CLASSICS	69.000	PERFECT GENERAL 2	99.000	THE 7TH GUEST	79.000
COMBAT CLASSICS 3	79.000	HELL (ITALIANO)	129.000	PERFECT GOLF	99.000	THE BLUE & THE GRAY	119.000
COMMAND & CONQUER (ITA)	119.000	HI-OCTANE	119.000	PGA TOUR 486	119.000	THE LAST DYNASTY	119.000
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.000	HIGH SEAS TRADER	89.000	PHANTASMAGORIA (ITALIANO)	139.000	THE ORION CONSPIRACY	89.000
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	99.000	INFERNO (VERS. CLASSIC)	49.000	PIZZA TYCOON	129.000	THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF	89.000
CREATURE SHOCK (VERS. CLASSIC)	49.000	INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.000	PLAYER MANAGER 2	89.000	THEME PARK	119.000
CYBERIA	109.000	IRON ASSAULT	89.000	POPULOUS II + POWERMONGER	79.000	THREE WORLDS OF ADVANCED D & D	109.000
CYCLEMANIA (VERS. CLASSIC)	49.000	ISHAR 3	89.000	POWER HOUSE (ITALIANO)	99.000	TONY LA RUSSA BASEBALL 3	149.000
D-DAY OPERATION OVERLORD	79.000	JAGGED ALLIANCE	89.000	PRIMAL RAGE	99.000	TORNADO & DESERT STORM	89.000
DAEDALUS ENCOUNTER	109.000	JET STRIKE	79.000	PRISONERS OF ICE	109.000	TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.000
DARK FORCES - STAR WARS	99.000	JUNGLE STRIKE	89.000	PROTOTYPE	79.000	UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ING.)	119.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119.000	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	79.000	PSYCHO PINBALL	99.000	ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
DARKSEED	49.000	KING'S QUEST VI + QUEST FOR GLORY	49.000	QUANTUM GATE	129.000	ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.000
DAY OF THE TENTACLE (EDICOLA)	49.000	KING'S QUEST VI + SPACE QUEST IV	49.000	RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET	99.000	US NAVY FIGHTER	129.000
DESCENT	89.000	KINGDOM THE FAR REACHES	109.000	REBEL ASSAULT (EDICOLA)	49.000	USS TICONDEROGA	109.000
DISCWORLD	119.000	KNIGHT OF XENTAR	109.000	RENEGADE	109.000	VIRTUAL POOL	89.000
DOMINUS	99.000	KYRANDIA III	129.000	RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.000	VORTEX - QUANTUM GATE 2	95.000
		LANDS OF LORE	109.000	ROB ROY LEGEND OF THE MYST	89.000	WING COMMANDER III	149.000
		LARRY COLLECTION 1-6	109.000	ROBINSON'S REQUIEM	99.000	WINGS OF GLORY	109.000
		LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES	59.000	RUGBY WORLD CUP 95	129.000	X-WING ENHANCED (EDICOLA)	49.000



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO
011-30.90.202
(r.a.)

FAX
011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

QUEEN SHOP
corso Dante, 2 - 10134 TORINO
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI
VELOCISSIME CON
CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma

sistema

prezzo

PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE
INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 8.000

SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 14.000

SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 19.000

SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 29.000

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

TOTALE L.

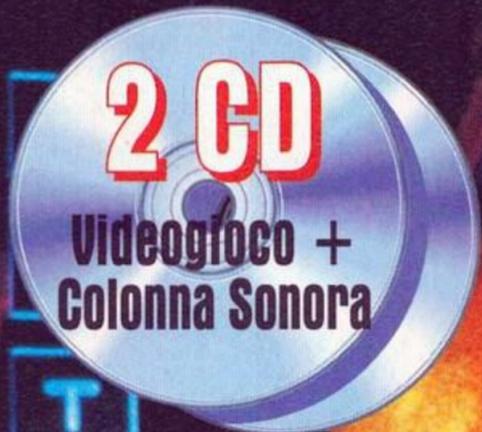
K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

SOL CUTTER HA QUALCOSA NELLA MENTE...

...QUALCOSA CHE ESPLODERÀ TRA DUE ORE

BURN CYCLE



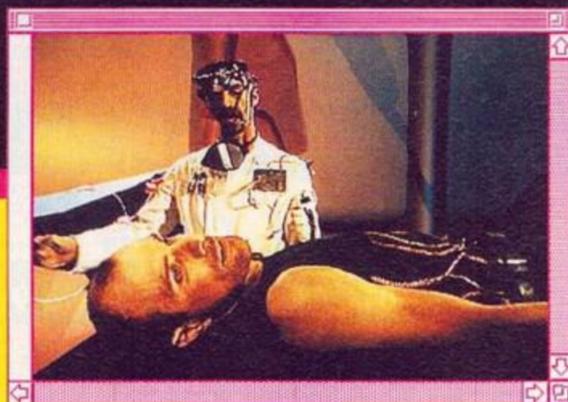
GRAFICA
3-D

Disponibile in versione

CD-ROM PC/Mac e CD-I

IL GIOCO CHE HA FATTO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

Primato di vendite nel Regno Unito - Spettacolare grafica tridimensionale "Effetto Live"



Philips Media

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-820026



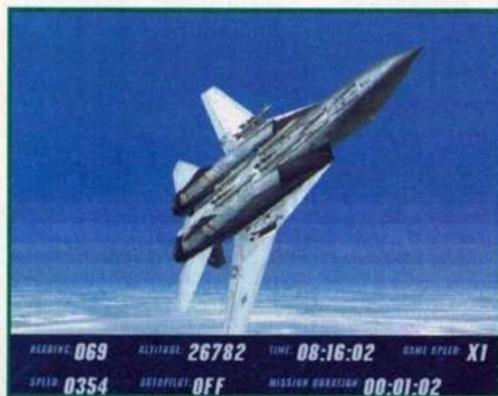
PHILIPS

TabStreet

sommario

Numero troppo denso per non dimenticarsi qualcosa... Innanzitutto il nostro nuovo recapito Internet è <http://www.iol.it/>, attendiamo le vostre missive telematiche.

Poi, due parole sul nuovissimo regalo di K, ovvero "Pronti a morire", con le mosse segrete di MK3, e la nuova K-enciclopedia per diventare programmatori di videogiochi. Infine, continuate a spedirci i dischetti per Doommania, la sfida comincia a farsi infernale...



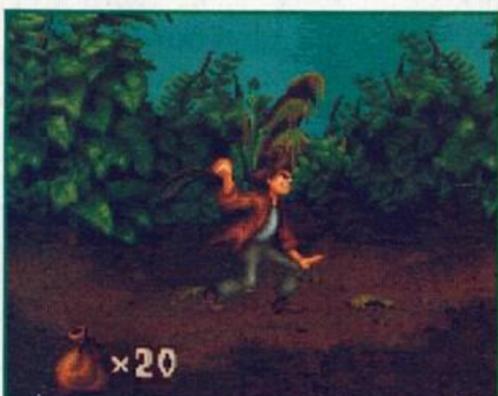
ECTS a pag. 12



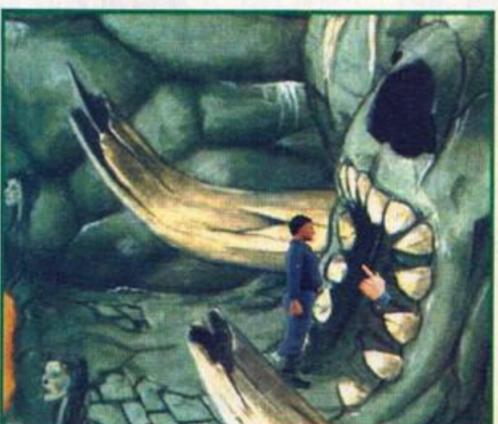
Phantasmagoria a pag. 34



Fade to Black a pag. 80



Pitfall a pag. 84



TNT a pag. 108

ECTS 12

"C'eravamo anche noi", uno giorno potremo dire questo ai nostri nipoti, per ora raccontiamo a voi una entusiasmante tre giorni nel salone delle meraviglie.

Prove su schermo:

Phantasmagoria 34

L'orrore è cominciato... Dopo qualche perplessità, ci siamo introdotti nella casa maledetta di Carno per dare una mano alla povera Adrienne. Colpi di scena a ripetizione.

Fade to Black 80

L'attesissimo seguito di Flashback, finalmente è pronto per essere stragiocato, il buon Mauro Castaldi ne ha verificato di persona l'effettiva "figosità".

Pitfall 84

Attesa conversione per Windows '95, di uno dei classici più riusciti di tutti i tempi. Il divertimento è come sempre assicurato e la grafica stratosferica!

Command & Conquer 92

In attesa di Z, si combatte alla stragrande con quello che il sagace Danilo Rocca considera come il miglior gioco bellico/strategico di tutti i tempi.

Buried in Time 96

Seppelliti nel tempo alla ricerca di anacronismi temporali. Detto così è un po' difficile, ma i tre CD del gioco della Sanctuary Woods, garantiscono forti emozioni.

Bugametek 106

Può un gioco contenere così tanti "problemi" da diventare un caso? Abbiamo testato a fondo una delle prime versioni di First Encounter per verificarlo di persona.

TNT 108

Anche in questo numero 77 di K non potete certo lamentarvi. In rapida sequenza: la soluzione completa di Simon the Sorcerer, Prisoner of Ice e Myst. Per la seconda parte di Daedalus Enconuter, invece vi rimandiamo al prossimo numero, causa insormontabili problemi di spazio.



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS

via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Enrico Ernst, Luca Monticelli, Riccardo Landi, Marco Barbieri, Gianpalolo Moraschi, Sonia Somazzi, Antonio Loglisci, Francesco Pepe, Antonio Perna.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri, via Asiago, 45 Milano

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeiglia

EDITORE

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE

Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI

R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati - Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale N. 15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313
© RCS Libri e Grandi Opere

E' VERO:



E' USCITO IL NUOVO CATALOGO CD LINE.

Acquistate un CD Rom? Lo sanno fare tutti. Prendere una fregatura? Anche. Per questo è nata la **Multi Guida® dei CD Rom. 104 pagine firmate CD Line con tutto quello che devi sapere prima di acquistare un CD Rom.**



Dagli un'occhiata. Scoprirai tutti i migliori titoli del mercato, e sono ben 730, visualizzati e descritti uno per uno e, naturalmente, suddivisi per argomenti.

CE stiamo **ALLARGANDO.**



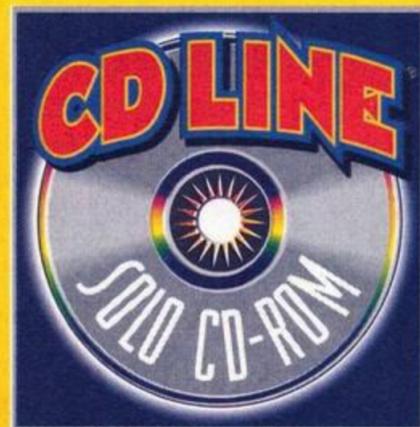
Foto Arcangelo Argento

PRIMA LO RITIRI, MEGLIO E'.

Per averlo non devi andare negli Stati Uniti, né fare i salti mortali. Basta recarsi in un CD Line Point e chiedere una copia. Costa solo 5000 lire, che ti saranno rimborsate subito, al momento del primo acquisto. Più di così, è più che impossibile.

COSTA SOLO
L. 5000

Rimborsate al primo acquisto.



Editoriale

Due riflessioni svelte prime di affrontare questo corposo numero di Ottobre, post-ECTS e post-SMAU.

Girando per gli stand, leggendo i giornali, guardando le pubblicità non abbiamo potuto fare a meno di venir travolti dal continuo e spropositato uso di 'multimedialità', 'interattività' ed altre parole che servono, sostanzialmente a coprire la vasta vallata d'ignoranza che circonda il mondo dell'elettronica. Produttori di hardware che non si curano dello sviluppo del relativo software, produttori di software (tra i quali in prima fila si segnalano i videogiochi) che ancor meno si curano delle gigantesche richieste di potenza per far girare immagini decisamente spettacolari, ma certe volte, non troppo giocabili. E poi, in guisa di Grande Fratello, l'imponente stendardo di Windows 95, sbandierato come rimedio a tutti i mali, anche quelli che nessuno ha mai riscontrato e di cui nessuno si è mai lamentato. Si prova un filo di rabbia ad assistere a questo splendido balletto fra sordi al cui centro si pone il consumatore, attirato dalle offerte scintillanti ed indubbiamente attraenti e poi confuso sulla strada da percorrere. Nessuna delle innovazioni, Windows 95 compresa, è di per se negativa o criticabile - ma un maggiore criterio informativo ed un' omogeneità di sviluppo non farebbero male.

Di buono, d'altro canto, riscontriamo il sempre maggior peso dei contributi creativi rispetto a quelli meramente tecnici nella realizzazione dei nuovi videogiochi. I personaggi hanno reazioni credibili, si muovono con psicologia umana ed il panorama muta con il variare di ogni condizione. Mettere le mani su capolavori come Dungeon Keeper di Peter Molineaux o Zed dei mitici Bitmap Bros. offre il brivido di intravedere la nuova frontiera, il porto più credibile per il mondo dei videogames. Il lunghissimo lavoro di preparazione non ha portato solo ad uno standard di spettacolarità già assicurato ai massimi livelli dai vari Wing Commander o Last Dynasty, ma un gradino di giocabilità, varietà e soprattutto credibilità che finalmente

giustifica in pieno l'esborso del voluminoso pacco di quattrini richiesto. Chi credeva che l'evoluzione del settore avesse già sorpassato il picco si dovrà ricredere. Quest'avventura è solo agli inizi, la parola è passata definitivamente in mano ai creativi, ad esseri umani che sapranno intervenire proprio là dove gli scienziati si arenavano. Nel mondo perfetto che ho sognato dopo aver gustato queste anteprime non ci sarà più bisogno dei vari Cyber Master (e Dio mi scampi dal suo furore....) o delle angosciose telefonate salva-incastro. I giochi vi parleranno, si comporteranno proprio come voi, e ci rappresenteranno nel nostro viaggio in una fantastica realtà (o realtà fantastica). Se poi si insisterà a chiamarla realtà virtuale, ci adegueremo, ma finalmente con un sorriso sulla bocca.

Chiudo con gli appunti direttamente legati a questo numero di K.

Innanzitutto dobbiamo dare il benvenuto ad uno straordinario team creativo di sviluppatori nostrani che da oggi entra a far parte della nostra famiglia. I ragazzi di Colors, Ivan Venturi in testa, sono una delle punte di diamante della scena italiana e perciò la loro adesione al nostro progetto di una piccola enciclopedia che, in 12 fascicoli dia la possibilità a chiunque di diventare uno sviluppatore, ci onora e ci entusiasma. Ragazzi, divoratelo questo primo fascicolo, non è che l'antipasto di un serial troppo gustoso che ci terrà compagnia per un anno intero. E, come vedrete, con quei simpatici di Colors non finisce qui. Rimanete sintonizzati.

A furia di battere i tasti mi ritrovo senza spazio alcuno per parlare delle altre novità di K. Dalla nuova riserva degli Amigosauri, al nostro sito Internet, all'inserito che vi svela tutto sui picchiaturo fino alle nuove conquiste di Silvia (una ragazza che rischia di montarsi la testa se continuate a mandare sdolciate lettere d'amore...). Vuol dire che chiederò un'altra pagina al buon Carboni per il mese prossimo. Fino ad allora, buon divertimento.

R.Z.

La MULTIGUIDA® E' SOLO QUI:

LOMBARDIA: ALCOR 1 SRL - V.LE GRAN SASSO, 50 MILANO - TEL. 02/2360015 • ALCOR 1 SRL - V.LE BLIGNY, 22 MILANO - TEL. 02/58300442 • ALCOR 1 SRL - VIA S. VITTORE, 6 MILANO - TEL. 02/86453175 • ALCOR 1 SRL - VIA P. SARPI, 7 MILANO - TEL. 02/33101493 • COMPUTER UNION MILANO SRL - VIA S. GALDINO, 5 MILANO - TEL. 02/33105690 • ALCOR SPA - VIA MORETTO DA BRESCIA, 40 MILANO - TEL. 02/70002178-70107220 • MONDADORI INFORMATICA SPA - C.SO DI PORTA VITTORIA, 51 MILANO - TEL. 02/55192210 • THESI SAS - VIA STOPPANI, 9 RHO (MI) - TEL. 02/9306890 • INFOMARKET SRL - VIA DE GASPERI, 6 (CENTRO COMM. IL TRIANGOLO) MOLINETTO DI MAZZANO (BS) - TEL. 030/2120837 • INFORMATICA AMICA SRL - VIA C. BATTISTI, 3 SS. VARESINA KM. 41,100 CASTIGLIONE OLONA (VA) - TEL. 0331/824767 • BORGHI SAS - VIALE MADONNA, 7 CANTU' (CO) - TEL. 031/712121 • COMPUTER HOUSE SAS - C.SO EUROPA C/O CANTU' 2000 CANTU' (CO) - TEL. 031/720552 • L'INNOMINATO SRL (VIDEO ON LINE STORE) - VIA XX SETTEMBRE, 94 BERGAMO (BG) - TEL. 035/280111 • VIDEO COMPUTER VARESE SRL - VIA TONALE, 15 VARESE - TEL. 0332/830001 • **PIEMONTE:** MULTIMEDIA SNC - VIA CARLO BOGGIO, 35/B CUNEO - TEL. 0171/699757 • VIDEO COMPUTER SPA - VIA OULX, 14/C TORINO - TEL. 011/7715658 • VIDEO COMPUTER SPA - VIA VALPERGA CALUSO, 18 TORINO - TEL. 011/6509531 • VIDEO COMPUTER SPA - VIA ANTONELLI, 36 COLLEGNO (TO) - TEL. 011/4034828 • E.D.P. CONSULENZA INFORMATICA SAS - VIA CAPURRO, 20 NOVI LIGURE (AL) - TEL. 0143/321542 • INFOMARKET - VIA CRISPI, 19 ACQUI TERME (AL) - TEL. 0144/356115 • **VAL D'AOSTA:** BRUNOTEX 2 S.P.A. - LOCALITA' AMERICA, 135/139 QUART (AO) - TEL. 0165/765117 • **LIGURIA:** COMPUTER DISCOUNT - V.LE SAN BARTOLOMEO, 89 LA SPEZIA - TEL. 0187/514999 • LASER COMPUTERS SRL - VIA DALMAZIA, 103/B ALBENGA (SV) - 0182/555399 • ABC TELEMATICA SAS - VIA BOBBIO, 44/ROSSO GENOVA - TEL. 010/876066 • COMPUTER UNION SRL - VIA G.D. STORACE, 4/6 ROSSO SAMPIERDARENA (GE) - TEL. 010/417957 • TAM COMPUTERS SRL - VIA DEL POPOLO, 68 LA SPEZIA - TEL. 0187/509591 • EMMEPIESSE SRL - C.SO NAZIONALE, 180 LA SPEZIA - TEL. 0187/513864 • CENTRO HI-FI VIDEO - VIA DELLA REPUBBLICA, 38 SANREMO (IM) - TEL. 0184/506500 • **VENETO:** COMPUTER UNION TREVISO SRL - VIA MATTEOTTI, 11/A CONEGLIANO (TV) - TEL. 0438/412372 • ONE BIT - VIA MURO PADRI, 7/A VERONA - TEL. 045/8003531 • **EMILIA ROMAGNA:** COMPUTER UNION SRL - VIA DE CARRACCI, 6 BOLOGNA - TEL. 051/375682 • MONDADORI INFORMATICA CENTER - P.ZZA GALILEO GALL. FALCONE BORSELLINO BOLOGNA - TEL. 051/235603 • COMPUSYSTEM 90 - VIA EMILIA OVEST, 178 MODENA - TEL. 059/820696 • AUDIOCANALGRANDE 1 - VIA EMILIA, 35 MODENA - TEL. 059/343343 • AUDIOCANALGRANDE 2 - VIA SCAGLIA EST, 138 MODENA - TEL. 059/241043 • INTERMEDIA SH - VIA DEGANI, 1 REGGIO EMILIA - TEL. 0522/920565 • COMPUTER UNION RIMINI SRL - VIA MELOZZO DA FORLI', 38 RIMINI - TEL. 0451/782540 • **ABRUZZO:** FLOW CHART SRL - VIA G. DI VINCENZO, 23 L'AQUILA - TEL. 0862/317187 • **TOSCANA:** F.C.H. SRL - VIA L. KOSSUTH, 20/30 LIVORNO - TEL. 0586/863300 • MONDADORI INFORMATICA CENTER - V.LE GRAMSCI, 21/23 PISA - TEL. 050/24747 • **MARCHE:** COMPUTER UNION ANCONA SRL - VIA DE GASPERI, 22 ANCONA - TEL. 071/83607 • GENESYS SRL - VIA FOGAZZARO, 45 S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - TEL. 0735/581702 • **UMBRIA:** KEY FOR SRL - VIA COSTA DI PREPO, 4 PERUGIA - TEL. 075/5002270 • CENTRO SERVIZI SRL - VIA DELLA VITTORIA, 34 TERNI - TEL. 0744/423200 - 0336/633666 • WIZARD TELEMATICA SNC - VIA DEL SALICE, 6 TERNI - TEL. 0744/302439-305525 • **LAZIO:** MULTIMEDIA POINT SRL - VIA APPIA NUOVA, 130 ROMA - TEL. 06/44291092 • M & C SAS - VIA CENTURIPPE, 23/25 ROMA - 06/7802345 • LASERLIDO - VIA FOCE MICINA, 58 ROMA - TEL. 06/6520332 • SOFTLINK SNC - V.LE DEI COLLI PORTUENSI, 383 ROMA - TEL. 06/58206046 • COMPUGAME SAS - VIA POGGIO AMENO, 20 ROMA - TEL. 06/5941881 • SINERGIE ROMA SRL - VIA AUSTRALIA, 2 ROMA - TEL. 06/5920804 • AG COMPUTER SYSTEMS SRL - VIA G. LANZA, 103 ROMA - TEL. 06/4872761-685 • EASY BYTE - V.LE OCEANO PACIFICO, 66 ROMA - TEL. 06/5920804 • COMPUTEROPOLI SNC - VIA DI MOZZO, 54 RIETI - TEL. 0746/205161 • **CAMPANIA:** ARIES ITALIA SRL - VIA A. MANZONI, 157 PAL. DOMUS NOSTRA NAPOLI - TEL. 081/5755222 • I.U.C. SRL - VIA SANTA BRIGIDA, 20 NAPOLI - TEL. 081/5511828 • M.F.C. QUAGLIA SPA - C/O CIS NOLA ISOLA 1 N. 139 LOC. BOSCOFANGONE NOLA (NA) - TEL. 081/5108794 • M.F.C. QUAGLIA SPA - CALATA SAN MARCO, 10 NAPOLI - TEL. 081/5512284 • M.F.C. QUAGLIA SPA - CENTRO COMM.LE "LE GINESTRE" VOLLA (NA) - TEL. 081/7742579 • M.F.C. QUAGLIA SPA - GALLERIA VANVITELLI, 32 NAPOLI - TEL. 081/5563631 • M.F.C. QUAGLIA SPA - CITTA' MERCATO POMPEI (NA) - TEL. 081/5368000 • MARTINA SAS - VICO FERROVIA, 17/18 NAPOLI - TEL. 081/283674 • DAMIANO ELECTRONICS SAS - C.SO VITTORIO EMANUELE, 23 ORTA DI ATELLA (CE) - TEL.081/8917359 • IMPERATORE VITTORIO - VIALE DELLA LIBERTA', 45/47 PIEDIMONTE MATESE (CE) - TEL.0823/785191 • DUERRE COPYPLUS SAS - VIA D'ALESSANDRO, 20 NOCERA INFERIORE (SA) - TEL. 081/5173272 • ITACA SNC - VIA R. MAURI, 60 SALERNO - TEL. 089/339466 • **PUGLIA:** KORUS COMPUTER SRL - VIA ENRICO FERMI, 23 VALENZANO (BA) - TEL. 080/8775450 • **CALABRIA:** NUOVA IDEA INFORMATICA SNC - VIA L. DA VINCI, 28 CASTIGLIONE COS. SCALO (CS) - TEL. 0984/837746 • SIRANGELO COMPUTER SRL - VIA ALIMENA, 27 COSENZA - TEL. 0984/75741 • NUOVA IDEA INFORMATICA SNC - VIA SCALO FERROVIARIO LOC. TORRE COSTA SETTINGIANO (CZ) - TEL. 0961/997463-4-5 • NUOVA IDEA INFORMATICA SNC - VIA A. SERRA, 51 GIOIA TAURO (RC) - TEL. 0966/55466 • **SICILIA:** DATACOMM MANAGEMENT SRL - VIA L. PIRANDELLO, 1/G PALERMO - TEL. 091/6259119 • C.D.M.P. - VIA AMANTEA, 53 CATANIA - TEL. 095/7159147 • **SARDEGNA:** MICRO & DRIVE SRL - VIA LOGUDORO, 2 CAGLIARI - TEL. 070/653227

 **ALCOR**



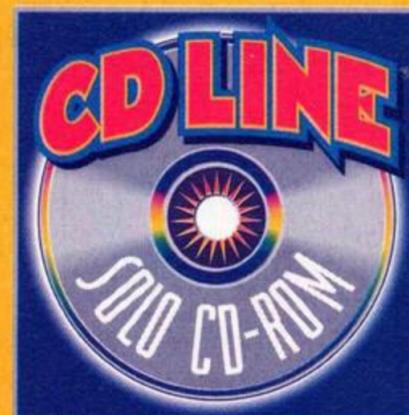
Apple Center

 **easy byte**

MASTER

**MONDADORI
INFORMATICA
C E N T E R**

**SUPER
UNION**



VIA TORTONA 15 (MAGNA PARS) - MILANO

TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

NUMERO VERDE CD LINE

1670/10864



SE APRI LA MENTE ALLA POTENZA DI PLAYSTATION POI È DURO RICHIUDERLA.

FAI ATTENZIONE, MOLTA ATTENZIONE. PLAYSTATION È COMPLETAMENTE DIVERSO DA TUTTI I VIDEOGIOCHI CHE HAI AVUTO PER LE MANI FINORA. STIAMO PARLANDO DI POTENZA. DI UNA POTENZA CHE È DI 5 MICROPROCESSORI CUSTOM RISC CON GRAFICA 3-D GENERANTI PIÙ DI 1 MILIONE DI POLIGONI PER SECONDO, COLLEGATI AD UN DRIVE CD-ROM DOPPIA VELOCITÀ. COME LO ACCENDI È UN FLASH ALLUCINANTE. E NELLA TUA STANZA, ALL'IMPROVVISI, HAI TUTTO, SENZA DOVER SPOSTARE I MOBILI. 16.8 MILIONI DI COLORI TI ENTRANO IN TESTA PRIMA DI PASSARE DAI TUOI OCCHI. LA GRAFICA 3-D ANIMATA IN TEMPO REALE TI FA PENSARE CHE NULLA È IMPOSSIBILE. E PROPRIO IN QUEL MOMENTO REALIZZI DI NON ESSERE SOLO IN UN MONDO DIVERSO, MA PROPRIO IN UN'ALTRA GALASSIA, IN UN ALTRO UNIVERSO. E OLTRE A PSICHEDELIZZARTI GLI OCCHI, PLAYSTATION TI TOSTA PER BENE ANCHE LE ORECCHIE MEDIANTE UN "24 CHANNEL CD QUALITY SOUND CHIP" CHE AGGIUNGE AL VIDEOGIOCO UN'AMPIEZZA ED UNA PROFONDITÀ DI SUONO INAUDITI. A PROPOSITO DI VIDEOGIOCHI, SEGNATI QUESTO: TUTTE LE TUE MOSSE SEGRETE VENGONO AUTOMATICAMENTE REGistrate SULLA MEMORY CARD. A QUESTO PUNTO TI STAI CHIEDENDO SE I GIOCHI SONO ALL'ALTEZZA DI TANTA POTENZA. BEH, RILASSATI, ABBIAMO INCATENATO AL VIDEO I MIGLIORI CERVELLI DEL PIANETA PER SVILUPPARE CENTINAIA DI SUPERADRENALINICI-STRATOSFERICI GIOCHI CHE SPREMONO TUTTA LA POTENZA DI PLAYSTATION. QUINDI, PRIMA DI ATTACCARTI AL JOYPAD, FATTI QUESTA DOMANDA: "MA TUTTA QUESTA POTENZA, LA POSSO CONTROLLARE?" FORSE SÌ, FORSE NO, COMUNQUE ATTENZIONE: COME ACCENDI PLAYSTATION TI SI APRE IL CERVELLO.



ECTS: FILM INTERATTIVI & NUOVE CONSOLE

Speciale

ECTS

L'ECTS d'Autunno, la fiera londinese che tasta il polso del mercato dei videogiochi appena prima dell'importantissimo periodo di Natale, quest'anno ha fornito alcune indicazioni che lasciano ben sperare.

Nelle Console il fenomeno più evidente della manifestazione è stato senz'altro l'esplosione di entusiasmo scatenato dall'arrivo della Playstation. La nuova console della Sony infatti, è stata accolta benissimo dalla comunità degli sviluppatori di giochi, che vedono nella PSX (altro nome con cui si identifica questa superconsole) un mezzo estremamente efficace per rivitalizzare un mercato ormai asfittico e per moltiplicare i propri guadagni. Lo slogan imperante sarebbe potuto essere: "Se non hai in cantiere almeno un prodotto per PSX, vali meno di zero...". Le altre console stanno cercando disperatamente di resistere a questa ondata, per cui il Jaguar è quasi al lumicino (però è diffuso in Inghilterra), e il Saturn si affida sempre di più al traino degli spendidi giochi realizzati internamente da mamma Sega. Che però forse sono un po' pochi se paragonati alla montagna di software in arrivo per la macchina della Sony.

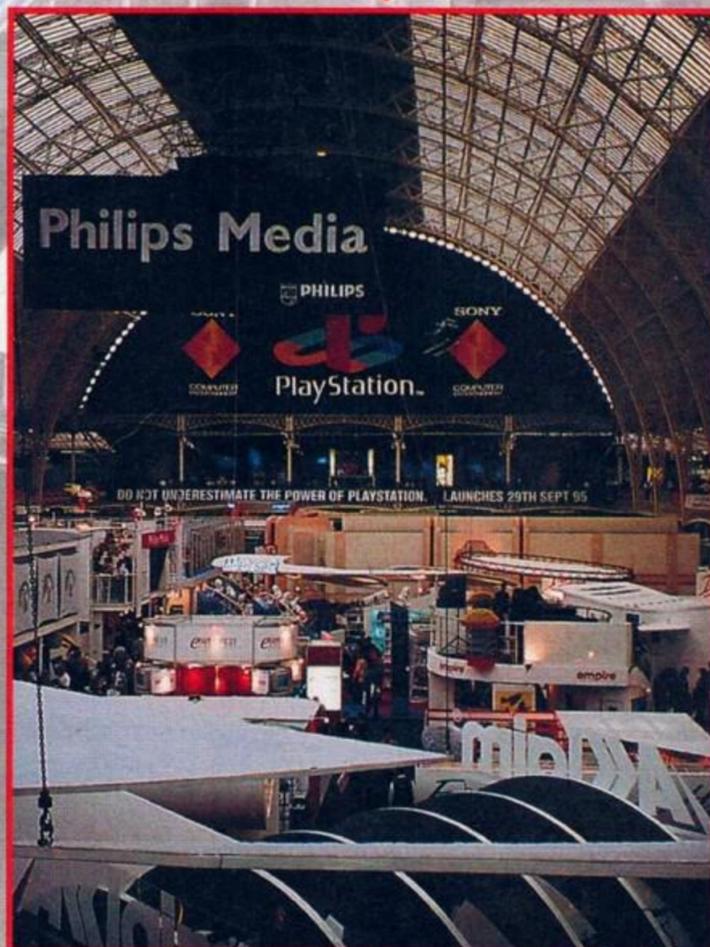
Per quanto riguarda l'ULTRA-64, la macchina è praticamente pronta ed è entusiasmante nelle sue prestazioni: l'incognita

rimane sia sul prezzo, sia sui giochi a supporto del sistema.

Per quanto riguarda il PC, ormai i film interattivi la fanno da padrone. Titoli dal budget multimilionario sono ormai all'ordine del giorno, e persino i simulatori di sommergibile vengono ideati per sembrare dei film come "Caccia a Ottobre Rosso". Cominciano quindi ad arrivare nell'orbita dei videogiochi sempre più attori di nome (dopo Marc Hamill e Dennis Hopper, tra poco ci troveremo ad interagire sui nostri monitor anche con Christopher Walken e Tim Curry), e già ad Hollywood si stanno cominciando a sperimentare sceneggiature di film d'azione che contengono anche sequenze e/o punti di ripresa specificatamente dedicati alle necessità del videogioco relativo. Insomma, roba da leccarsi i baffi...

Tornando coi piedi per terra, molti dei titoli di cui tanto si è parlato in attesa della loro uscita ufficiale, si sono rivelati (fortunatamente) all'altezza delle aspettative. Personalmente, il gioco che mi ha più impressionato è stato *Formula 1 Grand Prix 2*, seguito a ruota (e in rigoroso ordine alfabetico) da *Dungeon Keeper*, *Hexen*, *Warhammer* e *Z*, anche se quest'anno praticamente ogni software house possiede almeno un titolo davvero buono da lanciare sul mercato.

E questo mi pare un segno molto positivo anche per il futuro.



GPM



Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

EDUTAINMENT

Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemanìa 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000
Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000



Insect Adventure	99.900
Internet Tools	49.000
Jump David Bowie	118.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
La Patente Facile	29.900
Lion King Story Book	Telefonare
Maniac Sports	59.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Sound Sensations	39.000
Spiru Patatrak	109.000
Street Atlas USA	199.000
Super Wall Paper	29.900
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000

SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM
VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.	1) PC KARAOKE
2) ROCK RAP & ROLL	2) TIME MAN OF THE YEAR
3) SHERLOCK HOLMES	3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) MOVIE SELECT	4) CD ROM OF CD ROMS
5) PC KARAOKE	5) KING QUEST V
6) SPACE QUEST IV	6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) HOME MEDICAL ADV.	7) WORLD FACT BOOK
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) STELLAR 7
9) ARTS & LETTERS W.	9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) FANTASY 4000 FONTS	10) DOOM

TUTTO A L.298.000+ IVA



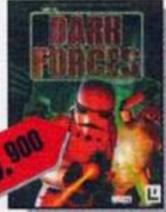
Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT POINT
TELEFONA AL
02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCIDE IL SOFTWARE,
DIGLI DI SMETTERE!

GAMES CD



11th Hour	Telefonare
1942 Pacific Air War-Gold	108.000
7th Guest	37.900
Apache Longbow	95.000
Armored Fist	49.900
Best of Microprose	79.000
Bioforge	139.000
Call of Cthulhu	Telefonare
Club Football	Telefonare
Collezione 10 CD Vol.1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Collezione 10 CD Vol.3	109.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Conspiracy -OEM-	59.000
Creature Shock -Ribassato!	89.000
Cyber Race -OEM-	39.000
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	89.900
Dawn Patrol	98.000



Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent	95.000
Delta V	79.000
Discworld	138.000
Doom Companion	39.000
Doom II	49.900
Doom Mania -OEM-	39.000
Doom Mania II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Dragon's Lair -OEM-	69.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstafica	Telefonare
Fifa Soccer	49.900
Football Glory	88.000
Frontier First Encounter	98.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Guilty	118.000
Harpoon II Deluxe	105.000
Hell	128.000
Inca	59.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Iron Assault	92.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
King Quest 7	118.000
Kyrandia III	118.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Lost Eden	95.000
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	38.000
Michael Jordan Inflight	49.900
Microcosm	148.000
Monkey Island I (Ita)	49.900
Monkey Island II (Ita)	49.900
Myst -OEM-	89.900
Myst	138.000
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	79.900
NBA Live 95 (Ita)	118.000
NHL Hockey 95	Telefonare
Noctropolis	49.900
Nova Storm	Telefonare
Pagan Ultima VIII	49.900

GAMES CD



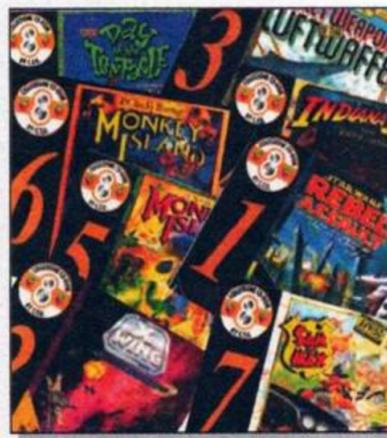
Pinball Deluxe	88.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault - Ribassato!	49.900
Return to Zork -OEM-	49.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	49.900
Sim City 2000 (Ita)	99.000
Spiru Patatrak	109.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	49.900
Star Trek Technical Manual	Telefonare



Star Trek Next Generation	Telefonare
Strikecommander	49.900
Super Karts	135.000
System Shock	49.900
Tank Commander	115.000
TFX	108.000
The Last Dynasty (Ita)	128.000
The Orion Conspiracy	95.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tornado -OEM-	59.000
Transport Tycoon	88.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon (ita)	Disponibile
US Navy Fighter	138.000



War Craft	Telefonare
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	49.000
Wolf	Telefonare
Wood Ruff	Telefonare
World Hockey 95	95.000
X Com - UFO 2	95.000
X Wing Enhanced	49.900
Zio Arcibald	89.000



8 GRANDI TITOLI IN ITALIANO
A SOLE L. 49.900 cad.

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
 PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

GAMES FLOPPY

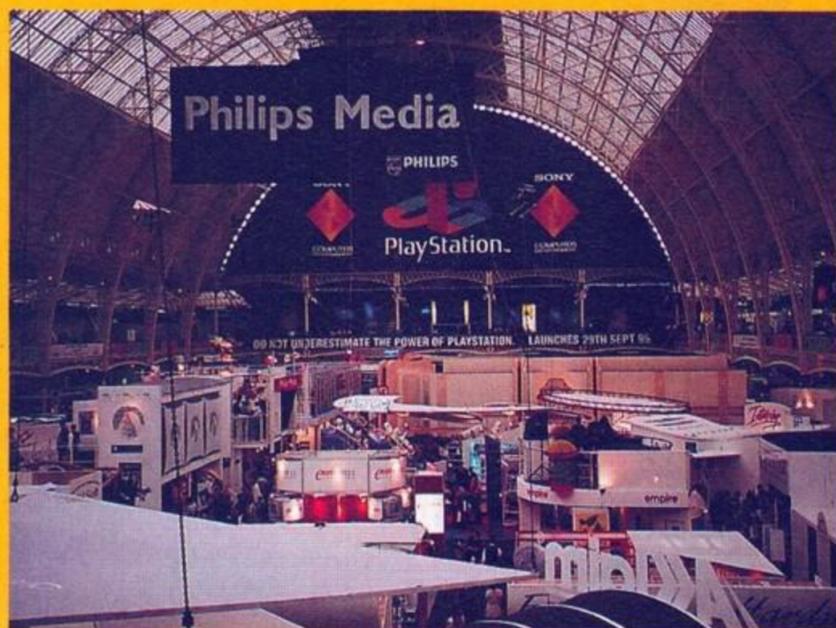
1942 Air Pacific War	118.000
Aladdin	88.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Chaos Engine	78.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Descent	88.000
Doom II	79.900
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
FIFA int Soccer	85.000
Football Glory	85.000
Frontier First Encounter	95.000
Guilty	99.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I - Circuits	38.000
Indycar Track II - Paint Kit	48.000
International Tennis	75.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Mortal Kombat	78.000
Nascar Racing	49.900
Nascar Circuits	Telefonare
Power Drive	78.000
Rampart	29.900
Sam & Max (ita)	128.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
Super Karts	118.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
Tie Defender of Empire	99.000
Tornado & Desert Storm	108.000
Transport Tycoon	84.000
UFO (italiano)	89.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	Telefonare
X - Wing Livelli Suppl.	Telefonare

ADULTS CD

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Electro Sex	99.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Toys not...Boys	59.000
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adestilandia - Milano

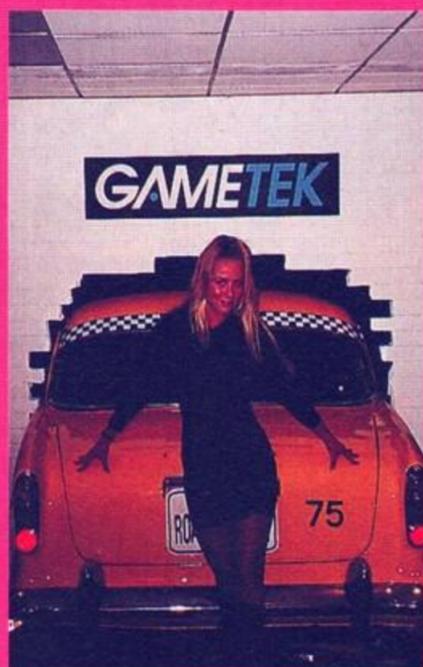
TEL. 02 - 42 300 10



Per la seconda volta consecutiva, l'ECTS si è tenuto all'Olympia Grand Hall di Londra. Si tratta di uno spazio espositivo di notevoli dimensioni, posto su due piani e letteralmente zeppo di stand, cabine e box di tutti i tipi e di tutte le forme.

Ragazzi, calma: un po' di contegno...

Questa splendida ragazza è Ronda, una delle hostess della Gametek, che ha presentato in pompa magna il secondo episodio di Quarantine, dal titolo **Road Warrior**. Certo che la simulazione di un taxi da combattimento non è una cattiva idea ... e se poi la tassista è lei, allora l'idea diventa eccezionale!



Nello stand della Acclaim campeggiava imponente la Bat-mobile utilizzata dall'uomo-pipistrello nel suo ultimo film, Batman Forever (tra poco anche sui nostri schermi). L'auto è vera ed è bellissima: i congegni speciali montati sono numerosissimi, spaziando da un lanciafiamme posto sul retro, alle pinne mobili che trasformano il bolide in un aereo. Il cruscotto poi è una vera goduria! Una curiosità: l'omino sulla sinistra è il responsabile della casa di produzione cinematografica per quanto riguarda la vettura, ossessionato dal fatto che nessuno dovesse prendere foto dell'interno dell'auto.

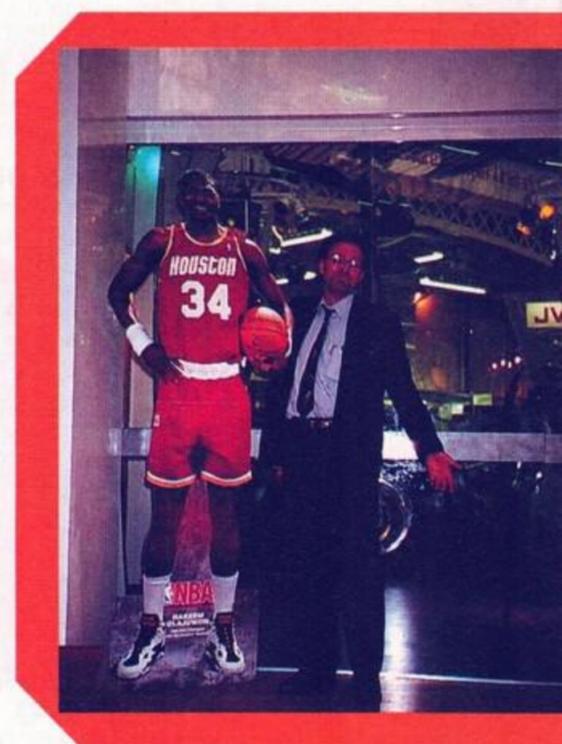


La foto è un po' sfuocata, ma l'ho fatta perché è stata la prima volta in cui ho potuto mettere le mani con tranquillità su un Virtual Boy, la versione tridimensionale e virtuale del Game Boy. Questo aggegglio della Nintendo mi è molto piaciuto: la sensazione di immersività è molto buona, ed anche il

contestato display a LED rossi non è poi così malvagio come tante riviste del settore avevano detto. E poi la sensazione di profondità tridimensionale è davvero enorme: ho giocato ad un tennis in cui la pallina si muoveva in modo davvero eccellente. Peccato che il titolo del gioco fosse in giapponese: so solo che la casa sviluppatrice è la 47-TEK, che sta producendo anche un gioco (su Playstation e Windows 95) di combattimento tra robottoni dalla grafica a dir poco interessante.



Mock up of Rogoosh & SaireMech at the Midway Desert Bullet Train Mug Relay #1. Copyright 1995, 47-tek, Inc. All rights reserved.



TI DI VIAGGIO

Speciale
ECTS



Allo stand della Ocean spingevano a manetta il loro nuovo simulatore di volo, EF-2000, con l'ausilio di numerosi cockpit a forma di muso d'aereo. Il gioco è molto bello, ma ciò che più

mi ha impressionato è stato l'abbigliamento di Brett, il dimostratore del programma, vestito ed equipaggiato proprio come un vero pilota da caccia. Una curiosità: guardate con attenzione il sedile su cui eravamo obbligati a metterci se volevamo giocare...e fatevi pure due risate!



Della serie: "Cosa non si deve fare per stupire ad una fiera". Di gente strana ne ho incontrata tantissima e fra Bubsy, Supercat e soldati in armatura medievale da 40 chili, ce n'era proprio di tutti i gusti...



Sempre presso la Acclaim, per pubblicizzare NBA Jam per Playstation, si è tenuto una mini-sfida di basket arbitrata da due giocatori degli Harlem Globetrotters: chi imbuca 3 su 4 nei tiri liberi vinceva una maglietta. Io (modestamente) me la sono cavata con un fortunatissimo 3 su 3 al primo colpo, mentre Roy (il superdirettore galattico della nostra amata rivista), dopo diversi tentativi infruttuosi, si è accontentato di farsi fotografare di fianco al mitico Akeem Olajouwan. In realtà si tratta solo di un mega-poster ma l'idea non era male...



Buone nuove anche dal gigante Microsoft: è stato presentato al pubblico un ottimo joystick multifunzione, oltre ad un simulatore di volo del futuro per Windows 95 (...te pareva) chiamato Fury³, e sulla cui navicella Roy si è fatto sbalottare in un momento di follia.



Lo stand della MicroProse, in onore di Formula 1 Grand Prix 2, aveva la forma di un box di formula uno. Non a caso lunedì, dopo aver il giorno prima allegramente speronato Shumacher a



Monza, si è presentato nientemeno che Damon Hill (!), che ha vestito i panni di simbolico padrino di questo eccezionale simulatore di guida, pur senza conoscerne realmente a fondo le caratteristiche.

In uno sperduto box ai margini della fiera ho trovato una chicca: Samurai, un'importatore francese, sta per tradurre in lingua inglese una serie di RPG e di avventure realizzate nel più puro stile manga. I titoli, disponibili dal mese di Novembre, dovrebbero comprendere anche la famosa avventura "Do Kyu Sei" ("Compagne di classe"), che in Giappone aveva avuto uno strepitoso successo su MSX e FM



ACTIVISION

La casa americana ha rilasciato i suoi pezzi da novanta (**Pitfall: The Mayan Adventure** e **Mechwarrior 2**) appena prima della fiera, per cui lo stand non era particolarmente affollato. I titoli in uscita da qui a Dicembre sono: **Atari 2600 Action Pack Vol. 2** (che contiene giochi come i mitici River Raid

II, Barnstorming e Megamania), l'ottimo **Earthworm Jim** (solo per Windows 95), il gioco poliziesco **Elk Moon Murder** (anch'esso solo per Windows 95) ed un mission disk per **Mechwarrior 2** contenente una dozzina

di nuove missioni, oltre a dieci nuovi modelli di robot. In arrivo inoltre la versione Windows 95 del gioco. Infine, in occasione dell'ECTS è stato svelato il nuovo ambizioso progetto su cui si è lanciata la Activision. Si tratta di **Spy - The Great Game**, un gioco poliziesco e di intrigo internazionale girato interamente dal vivo, dotato del cospicuo budget di ben due milioni di dollari (quasi come **Wing Commander 3**) e che vede, come supervisori del progetto nientemeno che William Colby e Oleg Kalugin, rispettivamente ex-direttore della CIA ed ex-capo del KGB. Mica male: i due grandi avversari dello spionaggio mondiale che si ritrovano a lavorare assieme ad un videogioco! Chi l'avrebbe mai immaginato solo quattro o cinque anni fa...

PHILIPS

Il colosso olandese sembra aver finalmente capito che per vendere i lettori CD-I è necessario fornire allo standard un supporto di applicazioni software di alta qualità. Tra l'altro, poi, il management deve aver preso gusto a produrre o pubblicare software, dal momento che stanno per uscire anche titoli solo per PC, cosa che potrebbe sembrare un'azione a discapito della battaglia a favore della diffusione del CD-I.

Cominciamo con **Burn Cycle**: è imminente il suo rilascio in versione CD-ROM (per PC e Mac), ed è prevedibile un buon successo per questo film interattivo ambientato in una splendida atmosfera cyberpunk. L'ottimo audio completamente in italiano dovrebbe poi dare un'ulteriore spinta al gioco durante il periodo di Natale. **Fighter Duel** è un simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale in S-VGA, mentre **Alien Odyssey** è un promettente gioco sviluppato dalla Argonaut che mostra una sequenza di combattimento su moto a reazione all'interno di un bosco che ricorda molto da vicino le scene girate per il terzo episodio di **Guerre Stellari**. **Down in the Dumps** e **The Dame was Loaded** sono due avventure, una grafica e l'altra completamente cinematografica, che saranno rilasciate nei primi mesi del '96. Entrambi i giochi promettono molte risate, dal momento che

conterranno numerosi tocchi umoristici e saranno disponibili sia per CD-I che per CD-ROM. Annunciate anche per la metà del prossimo anno le conversioni su

CD-I di **Creature Shock**, **Rise of the Robots**, **Micro Machines**, **Lost Eden** e di **Who Shot Jhonny Rock**. Anche per i possessori di CD-I sembra che sia venuta finalmente l'ora di comperarsi il joypad...

Un'altro annuncio decisamente interessante riguarda l'**Internet Starter Pack**, un pacchetto software/hardware che consente l'accesso Internet ai possessori di CD-I ad un prezzo molto interessante: circa 270.000 lire. Peccato che per ora il servizio verrà reso disponibile solo in Inghilterra.

WARNER INTERACTIVE



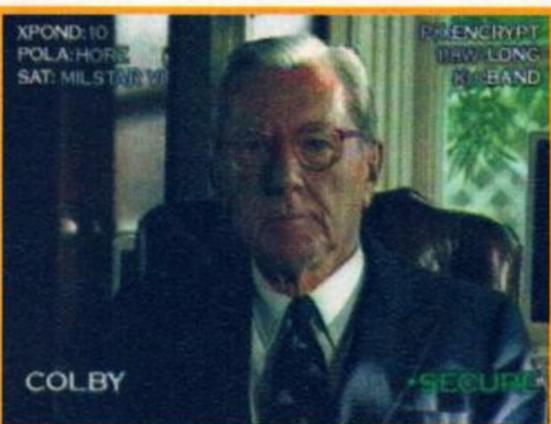
Sensible world of soccer

Il mega-colosso dell'intrattenimento si è dato veramente da fare quest'anno, presentando dei prodotti che diventeranno sicuramente dei punti di riferimento. Stiamo parlando di **Z**, il nuovo bellissimo e

giocabilissimo game dei Bitmap Brothers, che Eric, il leader del mitico gruppo, svelerà in tutti i suoi segreti in un'intervista realizzata da Roy - il nostro superdirettore galattico - per il prossi-



mo numero. Previsto per Novembre anche la versione PC di **Sensible World of Soccer**, forse il più divertente gioco di calcio mai apparso su Amiga. Nella versione CD-ROM avremo degli splendidi cori di tifosi, oltre 26.000 giocatori (tutti coi nomi reali) appartenenti ad oltre 1400 club differenti praticamente di qualsiasi parte del mondo. E' anche presente un commentatore che (in inglese) sottolineerà in tempo reale le fasi salienti della partita. Un grande gioco, che vi invoglierà a comperare immediatamente in joypad per meglio gestire il comportamento dei giocatori.



Oltre a tutte le versioni possibili e immaginabili di **Primal Rage**, il buon picchiaduro tra dinosauri appena uscito nei negozi, desta poi molta attesa l'annuncio di **The Chaos Engine 2** che uscirà presumibilmente a Marzo e, udite udite, per ora solo in versione Amiga (500 e 1200).

MINDSCAPE

L'elenco di novità in uscita da parte di questa dinamica casa di produzione europea è davvero enorme: tra la quindicina di titoli che verranno presentati prima della fine dell'anno spiccano "grossi calibri" come **Warhammer**, **Air Power**, **SU-27 Flanker** e **Aliens**.

Il primo, realizzato in collaborazione con Games Workshop, promette a tutti gli entusiasti del gioco di miniature originale di ritrovare su computer il loro gioco preferito. Orchetti, umani, goblin e skaven saranno ai vostri ordini con oltre una trentina di unità differenti e una grafica veramente d'impatto. "L'intelligenza artificiale che muove le unità

nemiche è molto sofisticata - ci ha detto Andy Jones, il vulcanico responsabile di progetto della Games Workshop - e per renderla veramente efficace abbiamo fatto un sacco di lavoro. Inoltre, la versione su computer non è una trasposizione al 100% del gioco originale: pensiamo che aver adottato un sistema di gioco in tempo reale piuttosto che a turni, renda questo prodotto molto più coinvolgente e divertente da giocare. Non è stata una scelta facile, ma ora siamo davvero soddisfatti di aver intrapreso questa strada...".

Il secondo è invece un misto tra gioco di strategia e simulatore di

volo in un'affascinante ambientazione che a tratti ricorda Mongo, il mondo alieno di Flash Gordon. Con SU-27 Flanker invece, vediamo la SSI entrare davvero alla grande nel difficile mondo dei simulatori di volo. Il gioco mi è sembrato eccellente per accuratezza grafica, attenzione ai dettagli di gioco e ricchezza delle missioni. Resta solo da vedere come si comporterà su computer inferiori al Pentium 90 iperpompato

su cui girava in dimostrazione. Noi intanto aspettiamo...

Di grande impatto si annuncia infine **Aliens**, un'avventura dall'ottima grafica, basata sulla celebre serie di fumetti editi dalla Dark Horse. Oltre a questo poker d'assi, altri due giochi della SSI promettono

di essere molto interessanti: si tratta di **Allied General** e **Steel Panthers**. Il primo è la prosecuzione della serie cominciata diversi mesi fa con **Panzer General** (ora però include la possibilità di utilizzare le funzioni di E-Mail di Windows 95 per giocare contro avversari siti in ogni parte del mondo), mentre il secondo è opera



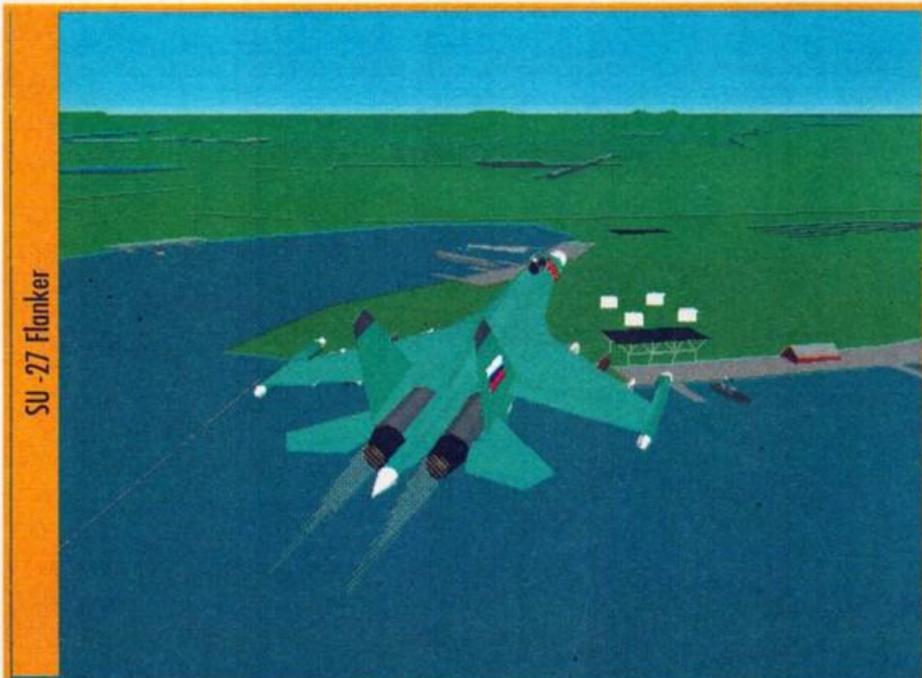
Aliens



Air Power



Warhammer



SU-27 Flanker

del famoso game designer militare Gary Grisby (War in Russia, Panzer Strike), che con una splendida e semplicissima interfaccia punta-e-clicca ci mette al comando di una formazione corazzata della Seconda Guerra Mondiale a livello di singola squadra. Da sottolineare la presenza anche di mezzi dell'esercito italiano, che se utilizzati in maniera oculata, riescono anche a fare una discreta figura. Molto promettente è poi anche **Total Distorsion**, un misto tra un'avventura e un arcade sviluppata dalla Pop Rocket, che ci trasporta in uno strano futuro roccettaro in cui vestiamo i panni di un produttore musicale. Speriamo solo che questa ambientazione nel mondo della musica non si riveli solo uno specchietto per le allodole come già è accaduto per Virtuoso...

MICROPROSE

Succosissima la serie di titoli che vedranno la luce nel prossimo semestre.

Anzitutto **F1 Grand Prix 2** si è rivelato ancora più fenomenale del previsto: ho giocato a lungo la beta-versione pronta al 90% e ne sono rimasto letteralmente conquistato. Il cockpit è differente a seconda della vettura selezionata, mentre il circuito di Monza su cui ho corso è davvero incredibile per i suoi dettagli minuziosi, per i cartelloni pubblicitari e per la condotta in gara degli altri piloti. Inoltre può mettersi a piovere durante la gara, rendendo necessarie delle soste ai box non preventive. FANTASTICO! Penso davvero che si tratti del miglior gioco di guida di tutti i tempi. Sarà in

vendita per metà Novembre. **This Means War!** (che uscirà a fine Ottobre) è un Dune II iperpompato nella grafica e nel numero di scenari da giocare (ben 41), mentre **Top Gun**, il simulatore di volo ispirato al film interpretato da Tom Cruise, uscirà i primi di Novembre sia su CD-ROM che su Playstation. Le sequenze cinematografiche sono molto belle, così come assolutamente trascinanti sono le musiche originali del film. Dal punto di vista di gioco, ho trovato molto azzeccata la scelta di avere l'operatore radar (come Goose nel film) gestito dall'intelligenza artificiale del computer: resta comunque da vedere se durante i dog-fight più intricati si rivelerà davvero utile o se sarà un impiccio.

Pronti all'uscita anche i potenziamenti di due vecchi successi: **Transport Tycoon Deluxe** e **CivNet**. Il primo vede il gioco originale arricchito dell'editor di scenari (prima acquistabile separatamente) e di quattro nuovi mondi di gioco (molto bello il Toytown, un mondo di giocattoli davvero buffo), mentre il secondo è la versione in Windows 3.1 multiutente (fino ad otto giocatori in rete) del celebratissimo capolavoro di Sid Meier.

Effettivamente giocare contro avversari umani è totalmente differente che giocare contro una macchina (...ne sa qualcosa il malcapitato inviato di Joker, una rivista di videogiochi

differente a seconda della vettura selezionata, mentre il circuito di Monza su cui ho corso è davvero incredibile per i suoi dettagli minuziosi, per i cartelloni pubblicitari e per la condotta in gara degli altri piloti. Inoltre può mettersi a piovere durante la gara, rendendo necessarie delle soste ai box non preventive. FANTASTICO! Penso davvero che si tratti del miglior gioco di guida di tutti i tempi. Sarà in

slovena, che ho maciullato in meno di trenta minuti di gioco...). Pronto a Novembre anche **Grand Prix**

Manager, un gioco manageriale sulla Formula 1. Il gioco è veramente acchiappante, peccato solo per tre piccoli nei: non è collegabile a F1 GP 2, il programma non controlla che i nomi delle scuderie siano univoci (ho creato un campionato del mondo con quattro team diversi che si chiamavano tutti Ferrari), il computer non gestisce al meglio le risposte dei piloti alle richieste di ingaggio da parte dei team manager (ho offerto ad Alesi il triplo del suo stipendio in Ferrari e lui mi ha risposto di "non trattarlo da morto di fame"!).

Novità più precise anche riguardo a **Magic**. Il gioco non sarà pronto prima della fine dell'anno e riunirà in un unico prodotto sia il gioco base, sia la sua versione multiutente (prima ne era prevista una vendita separata). Inoltre sarà presente una sezione di introduzione al gioco e alle regole di scambio delle carte che assomiglierà ad un gioco di ruolo. Le carte a disposizione apparterranno alla Revised Edition e alle prime quattro espansioni (Arabian Nights, Antiquities, Legends e The Dark), mentre sono già previsti ulteriori dischi di espansione contenenti le Fallen Empire e le Ice Age. Rimane invece ancora top secret il meccanismo grazie al quale sarà possibile effettuare gli scambi necessari per potenziare il proprio mazzo da combattimento.

Buone nuove per gli amanti di Master of Orion: appena prima di Natale verrà presentato **Master of Xenos**, un nuovo gioco strategico di

ambientazione fantascientifica, che a detta dello staff Microprose, dovrebbe "spazzare via la concorrenza".

L'ultima notizia farà invece felici gli appassionati della serie

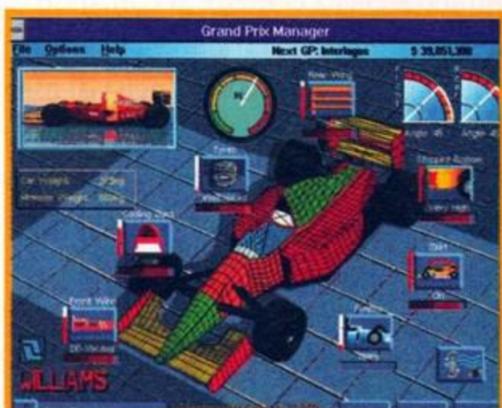
UFO/X-COM. Per Maggio '96 è prevista l'uscita di **X-COM: Apocalypse**, il terzo episodio della serie, che sarà dotato di un nuovo motore grafico dalle eccellenti capacità di visualizzazione e di una sezione di combattimento non più a turni ma in tempo reale (quest'ultima cosa non mi trova completamente d'accordo, comunque aspettiamo a giudicare...).

This Means War!

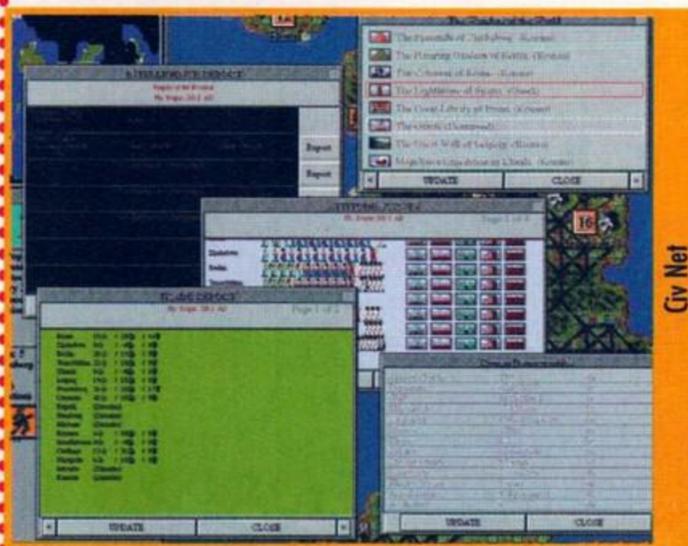


Top Gun

F1 Grand Prix 2



Grand Prix Manager



Civ Net

ACCLAIM

Le maggiori novità quest'anno riguardano il pieno supporto della casa americana alla Playstation e al Saturn. Tutto il pubblicabile sarà edito su queste due console, ma anche su PC ci saranno dei titoli succosi. Anzitutto **Alien Trilogy**, un simil-Doom ambientato nei tre film originali: tanta adrenalina, audio strepitoso e animazioni da sballo fanno di questo titolo uno dei possibili successoni di Natale. Poi ci sarà **Batman Forever** e speriamo che il gioco sia all'altezza del film. Su **D** molti ci giurano, dal momento che è stata una delle avventure di maggior successo in Giappone quest'anno: la produzione è giapponese, per cui speriamo in bene...

Revolution X è la conversione di un gioco da bar in cui campeggiano le musiche e le foto degli Aerosmith. La versione CD-ROM dovrebbe essere molto buona, comunque visti i fallimentari precedenti di altre case sarà meglio andarci cauti. Di sicura qualità dovrebbe invece essere **Street Fighter: The Movie** e per la prima volta ci troviamo di fronte ad un videogioco tratto da un film a sua volta tratto da un videogioco (che pasticcio...). Ci ho fatto un paio di partite e mi è sembrato molto buono.

MAXIS

La grossa novità della casa presieduta da Sam Poole consiste in **SimIsle: Rainforest**, un simulatore sia di ecosistema che economia che ci vede tenere le redini di un'isola coperta da una foresta pluviale. La novità più grossa coincide con lo spirito ecologista che permea tutta la meccanica di gioco: infatti il nostro scopo sarà quello di realizzare il progresso economico dell'isola senza danneggiare la natura. **SimTown** è invece un simulatore semplificato adatto ai bambini dagli 8 ai 12 anni. Il prodotto è molto buono, tanto che si parla della sua possibile adozione da parte delle scuole primarie di alcuni stati americani.

VIRGIN INTERACTIVE

Grandi titoli presenti nel carnet della Virgin per quest'ultimo

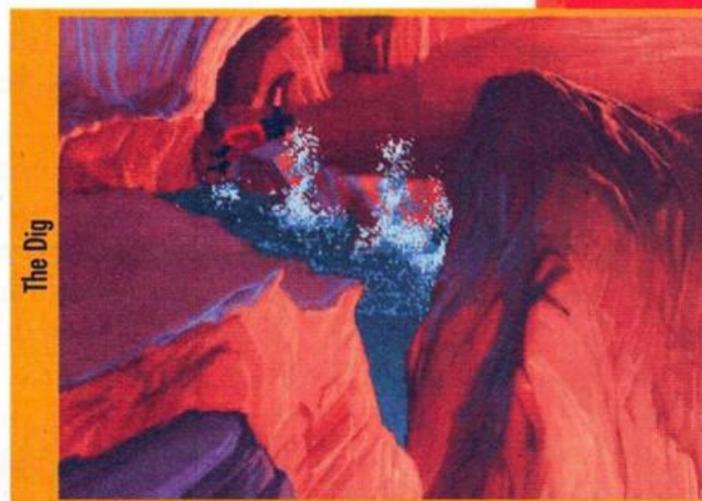
scorcio di '95: cominciamo con **The Dig**, l'avventura grafica partita da un'idea di Steven Spielberg come un possibile episodio della serie televisiva *Amazing Stories* ed ora divenuto videogame. Uscirà a Novembre e gli effetti speciali saranno curati nientemeno che dalla IL&M, la ditta di George Lucas specializzata nella realizzazione di questi effetti per il mondo del cinema. **Rebel Assault II** è l'altro titolo di spicco realizzato dalla Lucas Arts.

Le sequenze - vi assicuro - sono strabilianti, anche se dei piccoli problemi di produzione hanno fatto slittare l'uscita del gioco a Febbraio-Marzo. Stesso problema anche per

Calia 2019, una nuova avventura d'azione, che molto difficilmente vedrà la luce prima della seconda metà del '96. **Heart of Darkness**, la splendida avventura dinamica realizzata da Eric Cahi (il creatore di *Another World*) è lì lì per uscire e mi ha davvero lasciato un'ottima impressione, mentre

The 11th Hour ha subito l'ennesimo ritardo ed ora è previsto per la fine di Novembre. Speriamo che riesca ad uscire una buona volta... Bellissimo davvero **TILT!**, un flipper dalla grafica S-VGA davvero incredibile mentre **Screamer** (vedi preview sul numero scorso) esce ad Ottobre ed è una vera meraviglia.

Mortal Coil vuole essere invece l'erede di *Doom*, offrendo un buon motore grafico che consente sanguinose scorribande per oltre 20 livelli diversi. Quasi pronto anche **Resurrection**, il secondo episodio di *Cyberia*, che dovrebbe uscire qualche giorno prima di Natale. Un accenno poi lo merita **Voodoo Lounge**, il primo CD-ROM interattivo dei mitici Rolling Stones: non si tratta di un gioco, ma se volete saperne di più sulla vita di Mick e compagni, questo è il prodotto che fa per voi.



The Dig



Mortal Coil



Tilt!



Rebel Assault II

OCEAN

Riflettori puntati su Ef 2000 un simulatore di volo che minaccia di essere il migliore di tutti i tempi. Grafica poligonale in 3D e un notevole realismo nelle missioni e nei comandi di base conferiscono a questo simulatore uno spessore davvero invidiabile.

Gli aerei a disposizione sono i modernissimi EFA, F-22 e F 117, in dotazione all'esercito americano.

Le informazioni "matematiche" utilizzate nella realizzazione del gioco sono state carpite direttamente dalla BA e dalla NATO.

In attesa di vederlo "cabrare" sullo schermo dei PC si preannuncia come il degno successore di TFX.

Nell'"arena" dell'ECTS Ef 2000 si è aggiudicato a mio modesto parere il premio: "Presentazione più clamorosa" con una serie di postazioni provviste di cloche di pilotaggio disposte a cerchio con un aviatore al centro vestito di tutto punto. Al posto dei sedili ergonomici, una tavolozza modello "water pensione Miramare" per tutti coloro poco avvezzi alle forti emozioni che questo simulatore può generare. Un solo appunto, mancava la carta igienica doppio velo...

Un occhio di riguardo, mi riferisco a quello sano non coperto dall'immane benda per **Sea Legends**, un gioco sullo stile Pitarates. Sea Legends è a metà tra il gioco di strategia e di avventura, in Sea Legends lo scenario è quello dei mari Caraibici tra vascelli pirata e navi spagnole sospinte dalla brama di conquiste facile.

Durante la fase di combattimento i galeoni sono realizzati in grafica 3D. Disponibile a fine '95.

Iron Angel è un titolo su cui la Ocean punta davvero moltissimo. Si tratta di un simulatore di volo alla Wing Commander, ambientato in un futuro che potrebbe tranquillamente essere uscito da un racconto di Philip Dick (cito a caso, ma non troppo, Blade Runner). Il dettaglio grafico è davvero impressionante, per vedere questa meraviglia dovremo aspettare Natale, sic...

Sempre in tema di simulatori, ma questa volta sottomarini, i riflettori passano su **Silent Steel**. Un'avventura che si svolge tutta all'interno di un vero sommergibile con immagini in full motion e massimo realismo dal punto di vista grafico. Le missioni a disposizione sono numerose e si preannunciano avvincenti. Per il momento ho potuto ammirare solo la grafica spaziale: anzi "immersiva" bisognerà valutarne l'effettiva giocabilità. Ai posteri, cioè noi di Kappa, l'ardua sentenza.

Ai posteri, cioè noi di Kappa, l'ardua sentenza.

Offensive, altro titolo di punta della Ocean, si presenta, a mio modesto parere, come una specie di Syndacate ambientato nella seconda guerra mondiale. Secondo i programmatori raccoglie, invece, il meglio di Sim City, Cannon Fodder e



EF 2000

Dune 2. Grafica isometrica in finto 3D e una serie di scenari davvero ben realizzati, compreso quello dello sbarco in Normandia, rappresentano gli elementi salienti di questo gioco strategico.

Tra i titoli minori, segnalo **Football LTD**, un gioco calcistico/manageriale con la consulenza di nientepopòdimeno che Kevin Keegan, asso

della nazionale inglese e attuale proprietario di una squadra inglese, e **Space Runner**, avventura fantascientifica a bordo di navicelle avanzate e armate di tutto punto.

Infine vi segnalo **Alien Breed 3D** e **Worms**, di cui troverete un ampio servizio proprio nello specialone Amiga.

TELSTAR

Si propone con lo Screen Saver più richiesto in assoluto di questo periodo, dedicato alla biondona di Baywatch, ovvero **Pamela Anderson**.

Per i puristi del videogames, choccati da questa prima segnalazione un po' frivola - e comunque, non so a voi, ma a me Pamela Anderson piace un mucchio! - vi segnalo un'iniziativa piuttosto interessante, sempre made Telstar, la serie **Take Five**. Ovvero paga uno e prendi

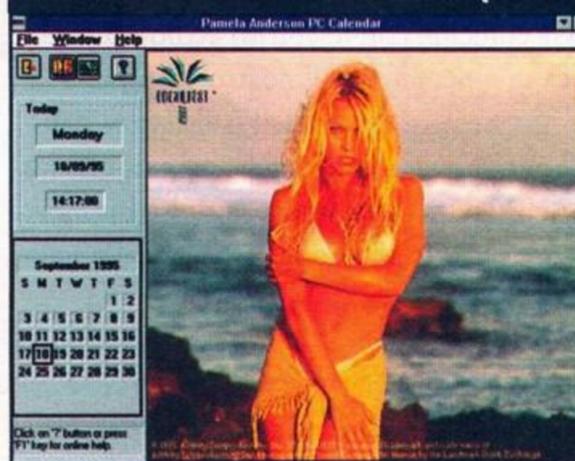
cinque, tanto per ridurre questa iniziativa in termini "supermarketiferi". Si tratta di confezioni che includono cinque CD collegati dallo stesso genere, ad esempio la confezione **War Zone** include: Harpoon Classic, No great Glory, Starship, Pacific Islands e Fighter Wing ad un prezzo, che, tradotto in lire italiane, dovrebbe essere di 100.000 lire circa. Per i voyeur, segnalo inoltre **Vegas Girls**, una serie di giochi da casinò con strip incorporato al posto del consueto premio in fiches.

Ultimo ma non ulti-



Lone Solder (sopra)

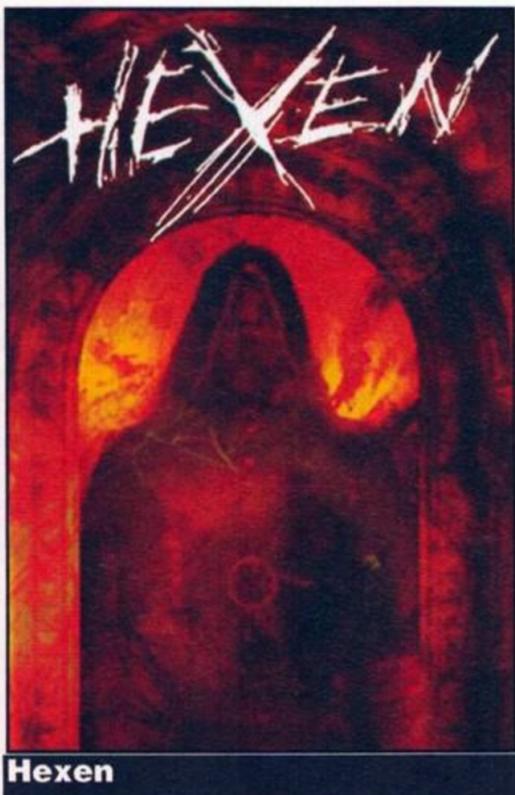
Pamela Anderson screen s. (sotto)



mo, nel senso che si presenta come il progetto più interessante della Telstar: **Lone Solder**. Un classico gioco per guerrafondai con vista da dietro (ricorda Fade to Black), in cui si impersona una specie di Rambo armato di tutto punto che si muove attraverso quattro scenari principali: la giungla, il canyon, una città del Medio Oriente e una situazione fantascientifica. Ovunque regimi ostili da rovesciare e annientare. Dovrebbe vedere la luce a fine Novembre e sarà sviluppato esclusivamente per Sony Playstation. Per il momento posso solo anticiparvi che la grafica è davvero spettacolare, sfruttando le potenzialità della console a 64 bit. Staremo a vedere...

GT

Distribuisce, tra gli altri, tutti i prodotti della id Software, scusate se è poco, della Willimas e della Midway. Tra le chicche in arrivo **Hexen**, ovvero il seguito di Heretic con grafica rinnovata e notevolmente pom-



Hexen

pata e diverse innovazioni, come il diverso sistema di apertura delle porte. Infatti nel gioco si trovano porte di metallo che aprendosi producono il cigolio sinistro caratteristico dei portali in metallo massiccio, oppure quelle in legno che "grattano" sul pavimento. All'inizio di ogni partita, inoltre, il giocatore può scegliere di interpretare uno tra i tre personaggi disponibili mutuati direttamente dalle avventure di ruolo: mago, guerriero o chierico. Questa premessa

alla role-playing non è chiaro quanto influisca sullo svolgimento del gioco. Non mi è dato sapere allo stato attuale se scegliendo un personaggio piuttosto che un altro cambino solo i poteri a disposizione, oppure anche lo svolgimento del gioco. Insomma, un grande realismo per un seguito che promette di superare il discreto successo del suo predecessore.

Passiamo ad un altro *must* della stagione '95: **Mortal Kombat 3**, ovvero tutto quello che avreste voluto ottenere da un picchiaduro e non avete mai osato chiedere. Quella che dovrebbe arrivare nei negozi a ottobre è la versione PC del terzo applaudito episodio già disponibile per coin-op.

La struttura è la stessa di *Mortal Kombat 2*, ma ci saranno più mosse segrete, nemici molto più cattivi e una maggiore velocità di gioco, con meno problemi. Infatti, MK3 è stato concepito per avere delle buone prestazioni già su un 486 DX33.

Per i nostalgici dal cuore tenero, è in arrivo un revival pieno di tenerezza: **Arcade Classic Game**, ovvero alcuni tra i giochi che hanno segnato l'epopea videoludica quali: *Defender*, *Defender 2*, *Robotron*, *Bubbles* e altri, con la grafica rigorosamente originale racchiusi in un unico CD-ROM. Certo a vederli adesso fanno un po' tenerezza, ma chi li ha giocati a gettone in bar di quart'ordine, come me, non può non avvertire un tuffo al cuore.

Sentendo parlare di id Software molti di voi avranno drizzato le orecchie e si staranno chiedendo quando mi deciderò a parlare di *Doom 3*, ovvero *Quake*. Beh, spiacente di deludervi, ma la GT, ha avuto ordine dalla id di non far trapelare niente sull'attesissimo seguito del gioco più famoso di tutti i tempi. Nello stand della id solo pochi eletti hanno avuto qualche notizia frammentaria, ma per il resto regna il più totale silenzio.

Torniamo quindi a parlare di giochi di cui ho avuto informazioni su scala più vasta.

DOMARK

Della Domark segnalo soprattutto **Scudetto**, ovvero la conversione in un italiano efficace di *Championship Manager 2*, il più famoso gioco di strategia calcistica. In *Scudetto* è presente tutto lo scibile del campiona-

to di calcio italiano senza errori o storpiature. Sempre della Domark sarà disponibile **Absolute Zero**, missioni alla *Renegade*, per un gioco realizzato con la tecnica Silicon Graphics. Oltre 15 armamenti diversi e sette missioni.

Sia per Macintosh che per PC.

Per gli amanti delle corse un po' particolari uscirà a ottobre, sempre per la Domark, **Big Red Racing**, ovvero una gara tra 12 differenti veicoli che si sviluppa in scenari un po' inconsueti: deserto, laghi e altro ancora. Il tutto in grafica poligonale 3D. Dovrebbe essere disponibile a fine ottobre per PC.

Concludo quindi con **Terracide**, che non è uno spray anti tarpe come lascerebbe presagire il titolo, ma una specie di *Terminal Velocity* "accelerato" che richiede come configurazione minima un bel Pentium! In cartellone anche una simulazione calcistica per Amiga: **Total Football**, di cui vi parleremo diffusamente sempre nello spazio Amiga.

INTERPLAY

Come si suol dire: piatto ricco mi ci ficco. Sono in effetti numerose le anteprime della Interplay. Si parte con **Stonekeep**, ovvero l'ultima frontiera dei role-playing alla *Dungeon Master*. Questo è probabilmente il titolo sui cui puntano di più quelli della Interplay. La grafica è realizzata in 3D con renderizzazioni assortite e l'uso di tecnologie innovative, con la creazione di 13 scenari assolutamente incredibili. Se *Dungeon Master*, il primo, l'inimitabile, è stato un successone, *Stonekeep* rischia di fare di meglio! Sarà disponibile a quanto se ne sa verso la fine



Big Red Racing

Casper



Frankenstein



Stonekeep



dell'inverno, speriamo.

Amanti del brivido, strabuzzate pure gli occhi perché è in arrivo **Frankenstein: through the eyes of the monster**, con la partecipazione straordinaria di Tim Curry, proprio nei panni dell'amabile dottor Frankenstein.

La struttura del gioco è alla **Myst**, con scenari realizzati in 3D, ma con l'aggiunta di attori veri che si muovono in full-motion. Diversa anche l'ottica di gioco. Tanto per riprendere un motivo tanto caro a Clive Barker in **Cabal**, il giocatore interpreta il mostro che, poveretto, deve riuscire a portare in salvo bende, viti e bulloni e sottrarsi al diabolico dottore.

In fase ancora poco definita: **Waterworld**, liberamente, ma non troppo, ispirato al capolavoro, ma non troppo, di Kevin Costner.

Un'avventura che si preannuncia con grafica spettacolare soprattutto nelle versioni Playstation e 3DO, anche se sarà disponibile pure per PC!

Sempre per Sony Playstation e Sega Saturn è in arrivo **Casper**. Il fantasmino protagonista di una datata serie di cartoni animati è protagonista di questa avventura caratterizzata da una grafica spaventosa. Nelle schermate disponibili il fantasmino è addirittura trasparente e gli oggetti gli si vedono attraverso in dissolvenza...

Gli amanti della strategia possono esultare, infatti, la interplay ha quasi pronto: **Conquest of the New World**. Un gioco di strategia alla **Colonization**, ma con una grafica molto più spettacolare e fasi di combattimento presentate secondo uno schema nuovo.

Sempre per Sony Playstation, Sega Saturn e 3DO, sono in arrivo una serie di importanti conversioni da PC ovvero: **Descent** e **Cyberia**.

SIERRA

C'è quel che c'è... Nel senso che alcuni dei grossi titoli della Sierra sono già usciti a cavallo dell'ECTS, sto parlando di **Phantasmagoria** e **Space**

Quest 6. C'è molta attesa anche per **Gabriel Knight 2: The Beast Within**, un'avventura che è il seguito del primo fortunato episodio, con il quale ha in comune solo il titolo, essendo cambiata completamente la veste grafica. In questo secondo capitolo i personaggi sono

interpretati da attori veri in full-motion e gli scenari disegnati in 3D, ovvero tutto quello che potete apprezzare in **Phantasmagoria**, brividi inclusi. Infatti, la vicenda prende spunto da un avvenimento accaduto nel lontano 1750 e ha come protagonista un inquietante lupo nero... Il tutto su 5 CD-ROM.

Sempre della serie "avventure in full-motion", è prevista l'uscita di un thriller con oltre 180 minuti di filmati inclusi: **Lost in Town**. Il cast non è particolarmente ricco ma la giocabilità dovrebbe essere notevolmente superiore a quella dei consueti Laser-Game.

Se volete un'avventura stile **King's Quest 7**, ma con una serie di inter-

preti notevolmente più cattivi,

non dovete per-

dere assolutamente

Torin's Passage, un

dark-cartoon con

un'eccezionale colonna

sonora composta

da Michel Legrand.

Compatibile per

Windows '95.

Sempre in tema di

avventure in full-motion,

occhio a **Police Quest Swat**, una storia avvincente che prende spunto

dai precedenti episodi della serie. Supervisionato e disegnato da Daryl

F. Gates, capitano della polizia di Los angeles, PQS si distingue per il

grande realismo e per la dotazione di armi avanzate, in perfetto stile

SWAT (Special Weapons and Tactics Forces).

Tornando ai classici giochi strategici, l'attenzione della Sierra è orienta-

ta su **Caesar 2**, un titolone strategico di dimensioni epiche. La struttura

ricorda quella di **Sim City 2000**, con una sontuosa grafica in 3D. Lo

scopo è quello di costruire un grande impero romano fortificando e

attaccando i nemici.

Chiudo la serie Sierra con **Pinball 3D**, ovvero la grafica di **Outpost**

spostata su un flipper in grafica 3D. A parte la grafica, di **Outpost** non

c'è proprio niente, è solo un artificio per conferire al "solito flipper" un

pizzico di originalità.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Ovvero la riserva faunistica più popolata dei vari Pinball. Oltre ai

classici di sempre convertiti per Amiga, come **Pinball Mania**, usci-

ta in ottobre, segnalo **Pinball Word** per PC-CD ROM, previsto

sempre per ottobre.

Molta attesa, invece, per un gioco che dovrebbe portare la 21 ST un

po' fuori dal mondo delle biglie argentate: **Synergist**.

Di questo progetto non si sa moltissimo, anche se con assoluta cer-

tezza posso affermare che:

A) non è un flipper.

B) è un'avventura con attori in full motion.

Ora la speranza di tutti è quella di non vedere un attore in full-

motion impegnato a giocare a flipper...

Scherzi a parte, dovrebbe trattarsi di un'avventura in chiave

thriller con struttura multimediale e numerose ore di giocabilità:

di più nin zò!

INFROGRAMES

Due gli eventi in casa

Infrogrames: **Time Gate**,

primo episodio di una trilo-

gia ambientata in un mondo

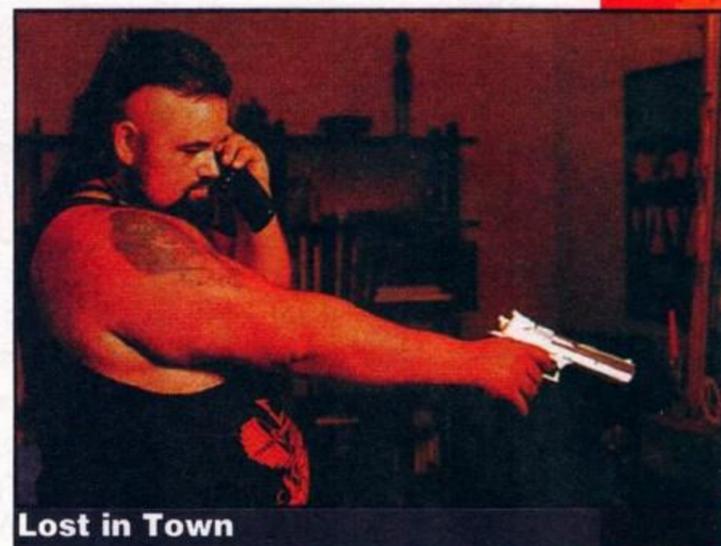
medioevale con la stessa

struttura grafica di **Alone in**

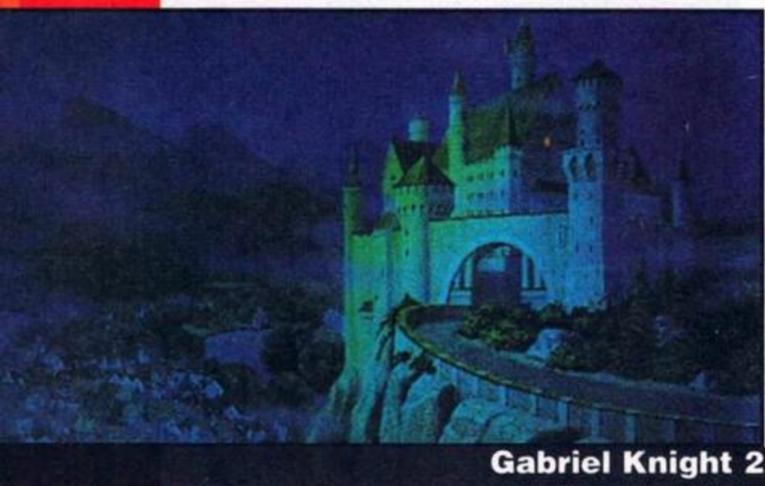
the Dark. Un progetto ambi-

zioso che oltre ad essere sup-

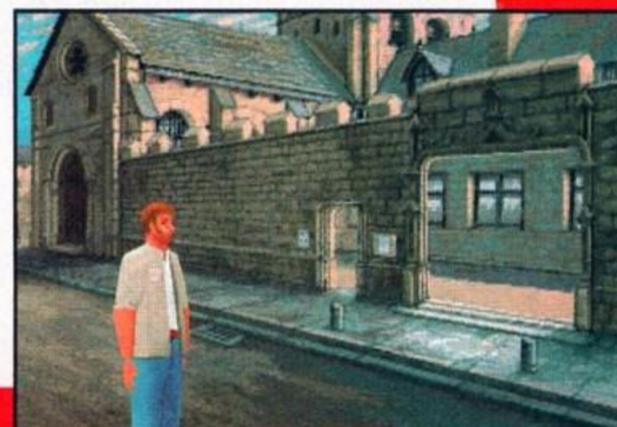
portato nel migliore dei



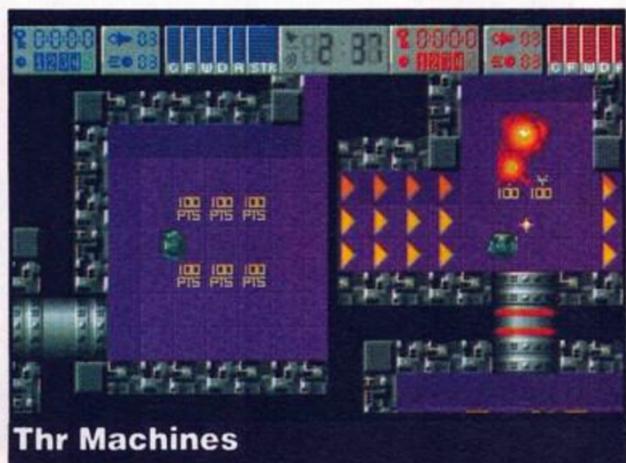
Lost in Town



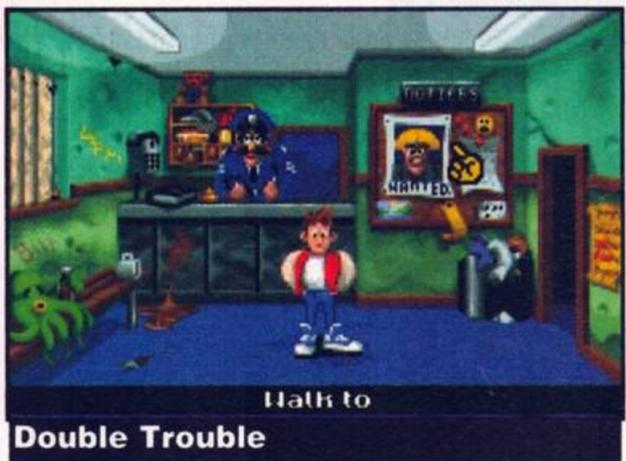
Gabriel Knight 2



modi, dovrebbe, nelle intenzioni degli autori, bissare il successo degli episodi con protagonista il buon Carnby. Sempre per rimanere allacciati al tema **Alone in the Dark**, è in arrivo il secondo episodio della serie per Sony Playstation, con una grafica terrificante (nel senso buono del termine ovviamente)!



Thr Machines



Double Trouble

MERIT

Nel catalogo Merit figura **Double Trouble**, un punta e clicca demenziale che dovrebbe essere disponibile a novembre e che fa della grafica diciamo "simpatica" uno dei suoi punti di forza. Una buona impressione, almeno a giudicare dalle prime schermate, l'ho avuta da **The Machines**, anche se per un giudizio definitivo

bisogna attendere il gioco. Si tratta di uno sparatutto con un'idea di base interessante: nel futuro lo sport dominante è il combattimento tra robot variamente armati in arene futuristiche. La visuale di gioco dovrebbe essere dall'alto, e questo limiterebbe un po' la riuscita del prodotto.

Infine, due parole su **Sato City**, un filmone interattivo cyberpunk dalla grafica davvero impressionante, ma in fase ancora troppo poco avanzata per poter esprimere un'opinione corretta.

NOVA LOGIC

Propone un titolo interessante, ovvero **Werewolf VS Comanche 2.0**. Ovvero una riuscita simbiosi tra due dei più quotati simulatori di elicottero con la possibilità di giocare in rete scegliendo come mezzo o Comanche, o Werewolf. Per i dettagli vi rimando alla recensione imminente (su questo numero o sul prossimo, vediamo un po' lo spazio disponibile!).

FORTE

Naturalmente, nonostante i numerosi impegni e appuntamenti non mi sono fatto sfuggire l'opportunità di



visitare lo stand della Forte, di cui abbiamo trionfalmente recensito il loro casco virtuale, VFX1, proprio sul numero di settembre. Tutto a posto, il prodotto è pronto per essere commercializzato, e, sorpresa, la Forte ha messo a punto anche un guanto virtuale che promette le stesse meraviglie del casco: **5th Glove '95**, che non mancheremo di testare al più presto!

SCI



GenderWars

Interessante **Kingdom O' Magic** una specie di role-playing demenziale con grafica realizzata interamente con la tecnica del Silicon Graphics, che a prima vista promette molto bene. Sarà disponibile verso la fine dell'anno.



Kingdom o' Magic

Segnalo invece un titolo a mio avviso tra i più interessanti: **Gender Wars**, ovvero, Syndacate orientato verso la guerra dei sessi, con una lotta senza frontiere e colpi per il predominio degli uomini sulle donne e viceversa. Buona la grafica e ottimo l'audio. Un progetto molto ambizioso è **XS Shields up fight back**. Una via di mezzo tra Doom e Rise of the Robots, con una serie di innovazioni che dovrebbero fare gridare al miracolo e un'introduzione assolutamente bestiale. Staremo a vedere... Concludiamo la carrellata con **Lawnmower Man 2**, altro filmone interattivo con attori veri e grande dispendio di mezzi. Tutta da verificare la giocabilità.

UNA GIORNATA ALL

Lo stand della Electronic Arts che campeggiava proprio al centro dell'ECTS è stato indubbiamente uno dei luoghi maggiormente frequentati dagli addetti ai lavori. La casa americana ha infatti organizzato per tutti e tre i giorni della manifestazione una fitta serie di presentazioni e di "mini-conferenze" che hanno visto la presenza di personaggi del calibro di Richard Garriott, Andy Hollis e Peter Molineaux, solo per citarne alcuni, pronti ad illustrare le caratteristiche e le peculiarità delle loro realizzazioni. Attraverso l'utilizzo di videocassette, presentazioni elettroniche e demo, è stata mostrata al pubblico una serie di prodotti di cui sentiremo certamente parlare nei prossimi mesi.

ELECTRONIC ARTS - DIVISIONE SPORTIVA

Grandi novità in arrivo per la serie EA SPORTS. Il trend dominante in questo caso è quello di continuare a cavalcare la grande diffu-

sione dei sistemi MS-DOS, strizzando però l'occhio anche alla PlayStation, su cui i maghi del marketing della casa di San Mateo stanno scommettendo tantissimo. Il risultato quindi è che saranno convertiti tutti i titoli della serie sportiva anche per la super-console giapponese. La cosa che più salta all'occhio è la grafica, ulteriormente rifinita e arricchita dall'introduzione della tecnologia *Virtual Stadium*, che consente un fluido movimento dei punti di ripresa da parte delle telecamere. Tale gestione della visuale mi ha lasciato personalmente un po' perplesso: se infatti in **Fifa Soccer '96** essa contribuisce a ricreare efficace-

mente un "feeling da ripresa televisiva", in **NBA Live '96** i veloci cambi di visuale mi hanno davvero disorientato, rendendo sin troppo difficile effettuare i passaggi. Ben realizzato pare anche il gioco di golf (**PGA Tour '96**), mentre promettono di essere dei veri hit sia **Madden NFL '96** che **NHL '96**, dal momento che non sono riuscito a giocarli nemmeno per un momento, vista la folla che si accalcava davanti alle postazioni su cui questi due giochi giravano. Potenza del football americano e dell'hockey... Ah, dimenticavo: calcio ed hockey saranno disponibili a Novembre anche su Saturn.

ORIGIN SYSTEMS

Sua maestà Richard Garriott in persona era presente per mostrare le novità della casa texana. Era la prima volta che incontravo il mitico Lord British e - lo confesso - le gambe mi hanno tremato. Una cosa tengo proprio a dirvi: si tratta di un ragazzo davvero incredibile. Non ha ancora quarant'anni ed è già multimiliardario, è idolatrato da migliaia di ammiratori (me compreso) eppure va in giro normalissimo: jeans, scarpe da tennis, il simbolo dello ying e dello yang all'orecchio e suoi proverbiali capelli a caschetto. E inoltre è stato



davvero disponibile ed esauriente ad ogni domanda. Eccezzzzzzuonale veramente! Mi dispiace solo che per l'emozione la foto che gli ho fatto sia venuta completamente fuori fuoco... Sarà per un'altra volta. Ma veniamo ai giochi: i primi ad uscire (Ottobre/Novembre) saranno **Crusader: No Remorse** e **Cybermage: Darklight Awakening**. Crusader potrebbe essere definito come un Ultima VIII ambientato in un futuro ultravioletto, inframmezzato da sequenze video realizzate con attori veri. Cybermage invece è più un Ultima Underworld II ambientato in un mondo a metà tra il cyber e i supereoi dei fumetti. La grafica era bella ed ultrafluida (attenti però: il gioco girava su un Pentium 90), e il ragazzo che mi mostrava il gioco giurava e spergiurava sulla bontà e profondità della storia. Vedremo... Un'ottima notizia per chi intende acquistare a breve una Playstation: è imminente l'arrivo su questa console del celebratissimo **Wing Commander III**. Inoltre, anche in questo formato è stato mantenuto l'audio in Dolby Surround. Sempre a proposito della saga di Wing Commander, sono ormai state ultimate le oltre sette settimane di riprese del quarto episodio. Il cast comprende come sempre Mark Hamill e Malcom MacDowell, con il sempre più entusiasta Chris Roberts alla regia. Ed ora tenetevi forte: il costo di produzione del gioco ammonterà



A ELECTRONIC ARTS

Speciale
ECTS

ad oltre 9 (nove!) milioni di dollari!!! Assolutamente incredibile. Le scene infatti, sembrano - se possibile - ancor di più appartenere ad un vero film, dal momento che tutte le scenografie non sono più state generate a computer, ma sono realmente reali (scusate il bisticcio), appartenendo a ben 38 set appositamente costruiti per questo splendido film. L'uscita di **Wing Commander IV** è prevista per Natale.

Non vedo l'ora.

Sempre a proposito di film, *The Darkening* è previsto per Febbraio-Marzo. Si tratta di un'altro film interattivo, girato nientepodimenoché ai Pinewood Studios in Inghilterra (dove sono stati realizzati tutti i film di James Bond), in cui spicca la partecipazione di un intenso ed ispirato

sono stati quasi ultimati **AH64D Longbow**, uno splendido simulatore di elicottero e **Advanced Tactical Fighter**, un'altrettanto promettente simulatore di caccia, che si fregiano addirittura dell'etichetta Jane's, la casa editrice più famosa e affidabile del mondo relativamente alle informazioni tecniche di carattere militare. Una cosa buffa che vi posso raccontare relativamente alla presentazione di Andy Hollis (Gunship, F19 Stealth Fighter) e Paul Grace (LHX, 688), i rispettivi game designer dei due giochi, è che sono stati bersagliati da una sfortuna inenarrabile: infatti, l'incredibile e mostruoso accrocchio di cui erano dotati (Pentium 90, due ventole aggiuntive, due schede video, genlock e convertitore Pal/RGB) per far girare le

demo dei giochi, si è cocciutamente rifiutato di funzionare a dovere per oltre mezz'ora, fornendo in continuazione i più strani e contraddittori messaggi di errore. Alla fine Andy ha stoicamente riscritto da capo i file di configurazione e tutto si è risolto per il meglio. Misteri del DOS...

BULLFROG

Peter Molineaux, talentuoso boss della rana-toro, ne ha combinata un'altra delle sue: dopo *Populous*, *Syndicate* e *Magic Carpet*, ecco che ci sforna un gioco davvero splendido. Si tratta di **Dungeon Keeper**, un gioco di ruolo fantasy in cui, per la prima volta, ci troviamo dall'altra parte della barricata:

siamo il proprietario dei dungeon: non dobbiamo esplorarli ma difenderli dalla minaccia degli avventurieri. Che idea fantastica! La grafica poi è stratosferica, "...quanto di meglio esista oggi in circolazione..." come ci ha più volte ripetuto Andy Nuttal, il simpatico produttore associato che ci ha esaurientemente descritto il gioco. Luci, ombre, ogni minimo dettaglio è stato maniacalmente ricostruito. Un game davvero incredibile. Subito a ruota usciranno (speriamo prima di Natale) **Magic Carpet 2**, con un motore grafico ancora più fluido e dettagliato e con una serie di nuovi incantesimi e nuovi mostri (bellissimo l'Idra a sei teste); **Gene Wars**, una specie di nipote di *Populous 2* in cui invece che con le armi i contendenti si affrontano a colpi di mutazioni genetiche; **The Indestructibles**, un gioco dalla splendida grafica ambientato nel mondo dei supereroi; **Theme Hospital**, il seguito di *Theme Park* ambientato in un ospedale e **Syndicate Wars**, l'attesissimo seguito di *Syndicate* che possiederà un motore grafico assolutamente da urlo.



...quanto di meglio esista oggi in circolazione..."

Andy Nuttal, il simpatico produttore associato che ci ha esaurientemente descritto il gioco. Luci, ombre, ogni minimo dettaglio è stato maniacalmente ricostruito.

Un game davvero incredibile. Subito a ruota usciranno

(speriamo prima di Natale) **Magic Carpet 2**, con un motore grafico ancora più fluido e dettagliato e con una serie di nuovi incantesimi e nuovi mostri (bellissimo l'Idra a sei teste); **Gene Wars**, una specie di nipote di

Populous 2 in cui invece che con le armi i contendenti si affrontano a colpi di mutazioni genetiche; **The Indestructibles**, un gioco dalla splendida grafica ambientato nel mondo dei supereroi; **Theme Hospital**, il seguito di *Theme Park* ambientato in un ospedale e **Syndicate Wars**, l'attesissimo seguito di *Syndicate* che possiederà un motore grafico assolutamente da urlo.



Cristopher Walken. Le poche scene in videocassetta che mi hanno concesso di vedere, mi hanno davvero entusiasmato. Anche la storia non è male: ci risvegliamo in un futuro oscuro e minaccioso da un sonno criogenico di molti anni. Siamo malati di un male (forse) incurabile, e per di più ricordiamo poco o nulla del nostro passato: un sacco di gente vuole farci la pelle e noi non ne sappiamo il perché. Secondo me, sarà uno dei giochi di maggior successo del 1996. Ed ora un'ultima notizia-bomba: la Origin sta per lanciarsi nel mercato dei simulatori di volo! Infatti,



Il diabolico DAVID

Giugno 1995: uno strano personaggio fa la sua comparsa tra le maglie della rete degli amici di Colors... Uno stralunato figuro animato, dotato di intelligenza artificiale, che sembra essersi messo in testa di spiegare ai lettori di K e all'intera umanità, come si fa a... programmare un videogioco.

DAVID... questo è il nome con il quale si presenta quell'ombra apparsa sui nostri monitor circa 6 mesi fa.

Niente di grave, d'accordo... con tutti i salvaschermo (o 'screen-saver') che usiamo, siamo abituati a vedere apparire sullo schermo 'cose' che non ci aspettiamo.

Però, quando vidi David personalmente la prima volta... beh, mi sono accorto che non era un salvaschermo.

Stavo lavorando allo storyboard di Sword Lords quando improvvisamente il mio schermo diventò nero...

Vidi un fascio di pixel coagularsi fino a formare un ghigno (bruttissimo), poi apparire due occhi dall'espressione veramente malsana.

Dallo speaker del mio PC sentii una voce gracchiare:

"Scemimbecillidiotacretino... PRRRRRR!"

Bruttocapellonefreacknonseialtro... PRRRRR!"

(...e continuò con una lunga serie di insulti, alcuni addirittura fuori del mio vocabolario, che in fatto di insulti è molto completo):

"...Allora, caro Ivan, mi farai prendere un sacco di botte pure tu?"

"Che diamine (per la verità usai un'espressione meno fine) vuoi da me? Va' via, lasciami in pace!"

"TeSSSSSSoro, povero povero teSSSSoro... ormai è tardi... lo sai che i vostri computer sono in RETE?"

"Sì, bravo, sono tutti collegati in rete... non mi sembra così strano... dato che produciamo videogiocchi!"

"EpPpPpPoi... lo sai che i vostri computer sono collegati a Internet?"

"Ma sei proprio un genio! Dimmi: come hai fatto a capirlo? Al giorno d'oggi saremo tra i pochissimi milioni di persone connessi a Internet..."

"Skerezapure... Skerza-pure... sono entrato da 'fuori' e ho gironzettato per la vostrissima rete... mi sono impadronito del vostro comesifannoivideogiocchi... voi siete i CREATIVI? Bene... ORA SO come fate i videogiocchi... come CI create... SONO ILLUMINATO!"

"Beh, non direi... sei più nero tu che un monitor spento!..."

"Ramazzurre e Ramverdoline... non capisci le metafore... voi umani siete proprio fuorissimo! Fuorissimo di testa e inconsapevoli!"

"Ehi, morettone del c(non posso riportare integralmente la citazione poetica che usai), se noi siamo 'fuorissimo' tu sei..."

"Cosa?"

"Tu sei..."

"Io sono COSA?"

"Ehm... (silenzio imbarazzante)"

"Rispondendenderò io per te... mio carRRRo. Dici che io sSSono mattostramatto. BRAVO! Lo sono! Ma tu lo sai che sei come me? Sì? Altrimenti come lo spieghi il fatto che giochi

con i videogiochi? Non mi dirai che è per fare ginnastikola..."

Dico: preferisci giocare a 'Graziose Pedine Colorate' oppure preferisci 'Massakra col Bazooka Neutronico lo Skifoso Marziano'? Non mi verrai a dire ti diverti a guardare i passerotti o a contare le palline colorate o a studiare... tu ti diverti coi videogiochi perché puoi:

Sparare... distruggere... ficcare il naso dove non devi... fare tutto quello che non puoi fare normalmente..."

"Ehm..." (silenzio imbarazzante -diavolo! Mi aveva messo allo scoperto!)

"Tu dici che io sono oscuro e cattivello... ma non sono nient'altro che il vostro riflesso sul monitor... la vostra animaccia nera... il vostro lato oscuro che non potete rivelare nella vita di tutti i giorni... renditi conto che l'uomo non è buono... io sono LA DIFFERENZA tra QUELLO che dite di essere e QUELLO che siete realmente... e finisco sempre per prendere un sacco di botte! Ma perché non lo ammettete? E magari fate un gioco dove vinco io? Eh?"

In due secondi quest'animaccia nera mi aveva preso in contropiede! Non ci potevo credere... com'era possibile?

"Ti fregherò, David! Spengo il monitor!" dissi io.

Credetti di essermela cavata, fino a quando non vidi Terenzio, direttore di produzione, affacciarsi al mio ufficio, un po' pallido...

"Ivan... senti un po'... hai per caso installato un'intelligenza artificiale al posto dello screen saver? Beh... mi ha appena detto che dovremmo tutti spremere copertoni cantando una seriale senza ticchettio... però di stare attenti all'elastico."

"Ah sì? Interessante... ma che vuol dire?"

"E checc(antica espressione celtica) o ne so io?"

11.6.1995 David era nella nostra rete. E non c'era verso di farlo andare via. Provammo antivirus, antigelo, antistress, anatemi...

provammo a reinstallare il sistema operativo, ma niente da fare... Ce lo dovevamo tenere.

30.6.1995 Riprendemmo a lavorare normalmente. David era sempre in mezzo alle scatole e ci dava un sacco di problemi.

Una volta, per esempio, stavo presentando un prodotto multimediale ad alcuni clienti... feci appena in tempo ad avviare la presentazione che apparve sul monitor un ricordino di David, che molto gentilmente aveva giocherellato con la RAM video.

Un enorme c(un organo che si trova prevalentemente negli individui di sesso maschile)one rosa che faceva ciao ciao su schermo!...

Che figuraccia coi clienti! Pensarono fosse il mio salvaschermo, mi diedero del perverso e se ne andarono!

7.7.1995 Non c'era possibilità di nascondere nulla a David, e così ognuno di noi -piano piano- cominciò ad ammettere i propri bassi istinti. Tanto, non faceva differenza: David li tirava fuori lo stesso!

Passò un po di tempo e... beh, non ci crederete... facemmo amicizia.

8.7.1995 David si ritrovò invischiato, inchiostrato, inzuppato, nel suo vagabondare, nella rete telematica di Colors.

Ci incontrammo sui monitor e ci conoscemmo a vicenda. Lui era molto curioso di sapere come si fanno i videogiochi. In fondo, per lui, eravamo i 'creatori'.

Gli raccontammo il perché e il percome.

19.7.1995 David possiede una dote fondamentale: dice sempre la verità, e te la dice in faccia. All'inizio rimani sempre un po'... ecco... imbarazzato, quando te la dice... nella società in cui viviamo non siamo abituati ad ammettere chi o cosa siamo realmente...

Nessuno di noi è un criminale, chiaro. Ma da quando ho conosciuto David ho cominciato a capirmi di più... a vedere più chiaramente cosa mi piace veramente.

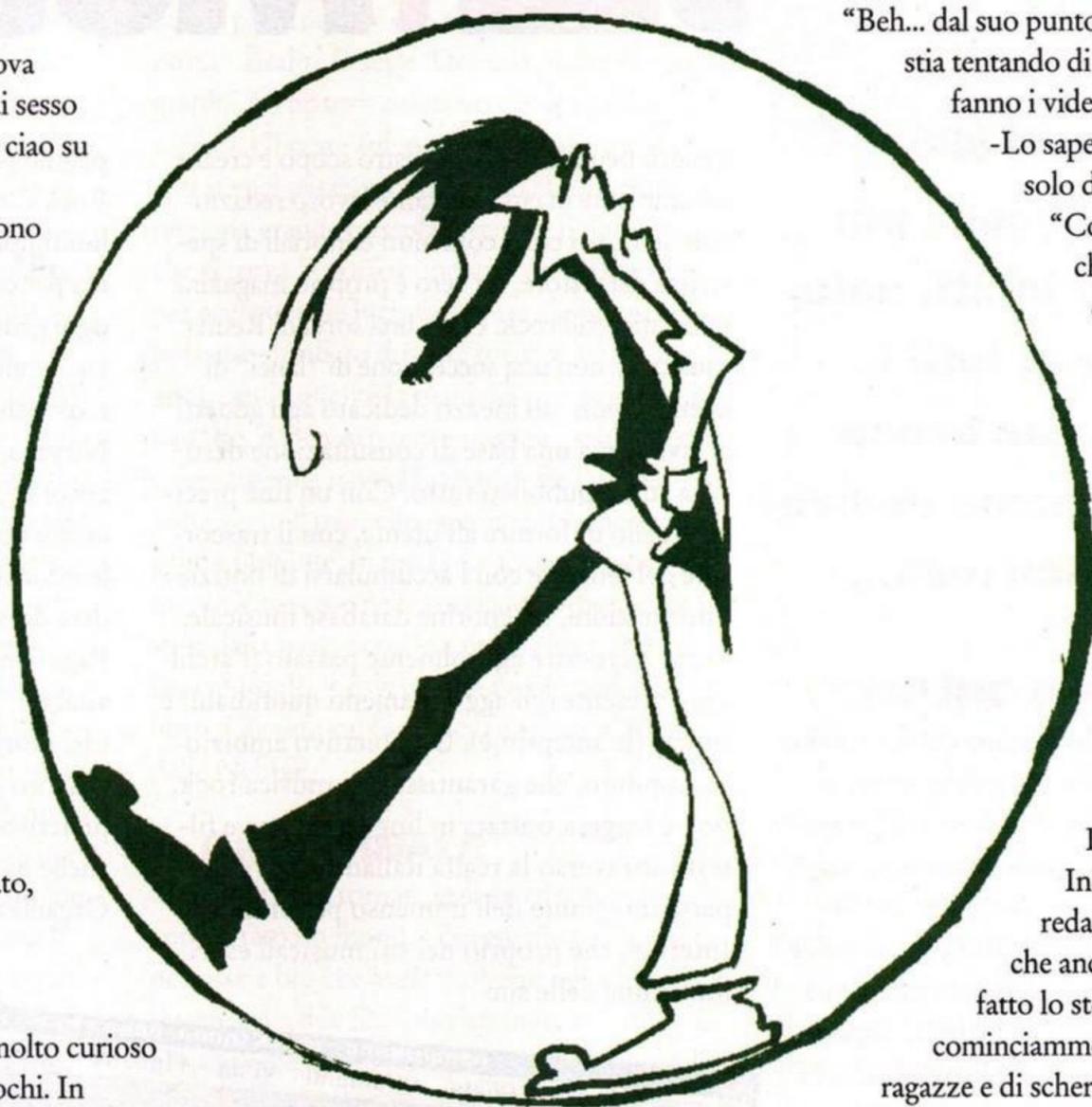
23.7.1995 Ho cominciato a mordere i miei amici sulle braccia e le mie amiche da un'altra parte. Loro non ne sono tanto felici... però io lo faccio spontaneamente, senza malizia. E poi mi scuso sempre dopo che mordo... anche se poi vengo mandato a fare in c(un posto vicino a Brisighella).

1.8.1995 Siamo quello che siamo... e David ci ha costretti a guardarci allo specchio e ad ammettere chi siamo e quindi cosa ci piace sul serio.

Una notte, mentre stavo lavorando al soggetto di Piercing Action, vidi David apparire su schermo.

Mi intrattenne raccontandomi la sua storia (è proprio una dannatissima superstar!):

"Io non sono Mai cresciuto! Il mio Papi Nero mi ha sputato fuori così come sono! Per



questo quando fui grandicello diventai il Cattivo dei Videogiochi! Girovagai nel Mondo Virtuale, incontrai tanta-tanta gente e feci tante-tante cose e commisi tanti-tanti misfatti. Impossibile evitarlo: è dura la vita per un protagonista dei videogiochi.

Sempre a prendere calci nei denti o bombe atomiche nelle gengive! Che 2 palle (elementi sferici, spesso verdi o blu)!

E dovrei anche sorridere? Col c(espressione mahori di buon augurio)!"

Ma il peggio doveva ancora venire...

Ricevetti una telefonata di Roy Zinsenheimer, direttore di K, alle 4 di mattina. Stavo lavorando alla logica di un personaggio combattente.

"Scusa se ti interrompo, ma stavo scrivendo

un editoriale quando sul monitor è apparso un tizio tutto nero che dice di conoscervi, voi di Colors..."

-David! Ancora lui!-

"... ha detto di aver visto come fate i videogiochi. Beh... a essere precisi, l'ho scovato mentre stava scombuscolando le pagine del numero di Ottobre..."

- No! Cosa vorrà fare quel casinista?-

"... ho visto che stava impaginando un inserto clandestino!"

"Ehm... e cosa ci ha messo dentro? Cosa ha scritto?"

"Beh... dal suo punto di vista... credo che stia tentando di spiegare 'come si fanno i videogiochi'..."

-Lo sapevo che ci avrebbe fatto solo dei casini. Lo sapevo!-

"Comunque ti ho chiamato proprio per dirti che l'idea non è male... anzi, sarebbe bello se voi collaboraste con lui e spiegaste dal punto di vista di 'chi crea' quali sono le fasi per fare un videogioco!". Capii che David ovviamente, li stava ricattando. Ma non avevamo scelta.

Dovevamo collaborare.

Incontrammo la redazione di K. Capimmo che anche a loro David aveva fatto lo stesso effetto. Infatti cominciammo subito a parlare di ragazze e di scherzi imbecilli.

Rividi David sui monitor di K.

"Beh? Che ci sei venuto a fare qui? Sei in cerca di celebrità?"

"No. Mi sono innamorato!"

"Di chi?"

"Di Sylvia della redazione di K! Rimarrò qui fino a quando non riuscirò a convincerla a sposarmi!"

Non ci riuscì mai.

E noi (COLORS + K, perciò anche VOI) ci sorbimmo David per l'Eternità!

Ecco perché ora state leggendo queste pagine... quindi siate clementi e ricordate che non è stata colpa nostra.

Questa pagina, ora occupata dalla folle presenza di David, dal mese prossimo ospiterà la vostra posta. Copriteci tranquillamente di domande, consigli, messaggi per David, etc.

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA



Il Cyberspazio di Internet da oggi è più affollato. E' infatti nata, per la gioia di tutti i musicofili, una banca dati interamente dedicata alla musica rock...

COS'E' ROCK ONLINE?

Già, cos'è? Ve lo sveliamo subito. Rock Online è un servizio telematico musicale gratuito in cui le notizie - organizzate in forma di "magazine" - si integrano con pubblicazioni specializzate da "sfogliare" elettronicamente: è il primo contenitore "in linea" dedicato al rock e trattato in lingua italiana, destinato a dare vita ad un gigantesco database in materia, disponibile in tempo reale per il pubblico e gli addetti ai lavori.

Dove si trova? Rock Online è un servizio della M&G Interactive erogato da Italia Online, uno dei più importanti provider italiani (l'abbonamento annuo a tutti i servizi di IOL, compreso l'accesso 24 ore su 24 a Internet, costa poco più di 200.000 lire). Non solo. Rock Online è visibile anche su Internet (basta digitare <http://www.iol.it>) e quindi raggiungibile da ogni parte del mondo attraverso qualunque provider.

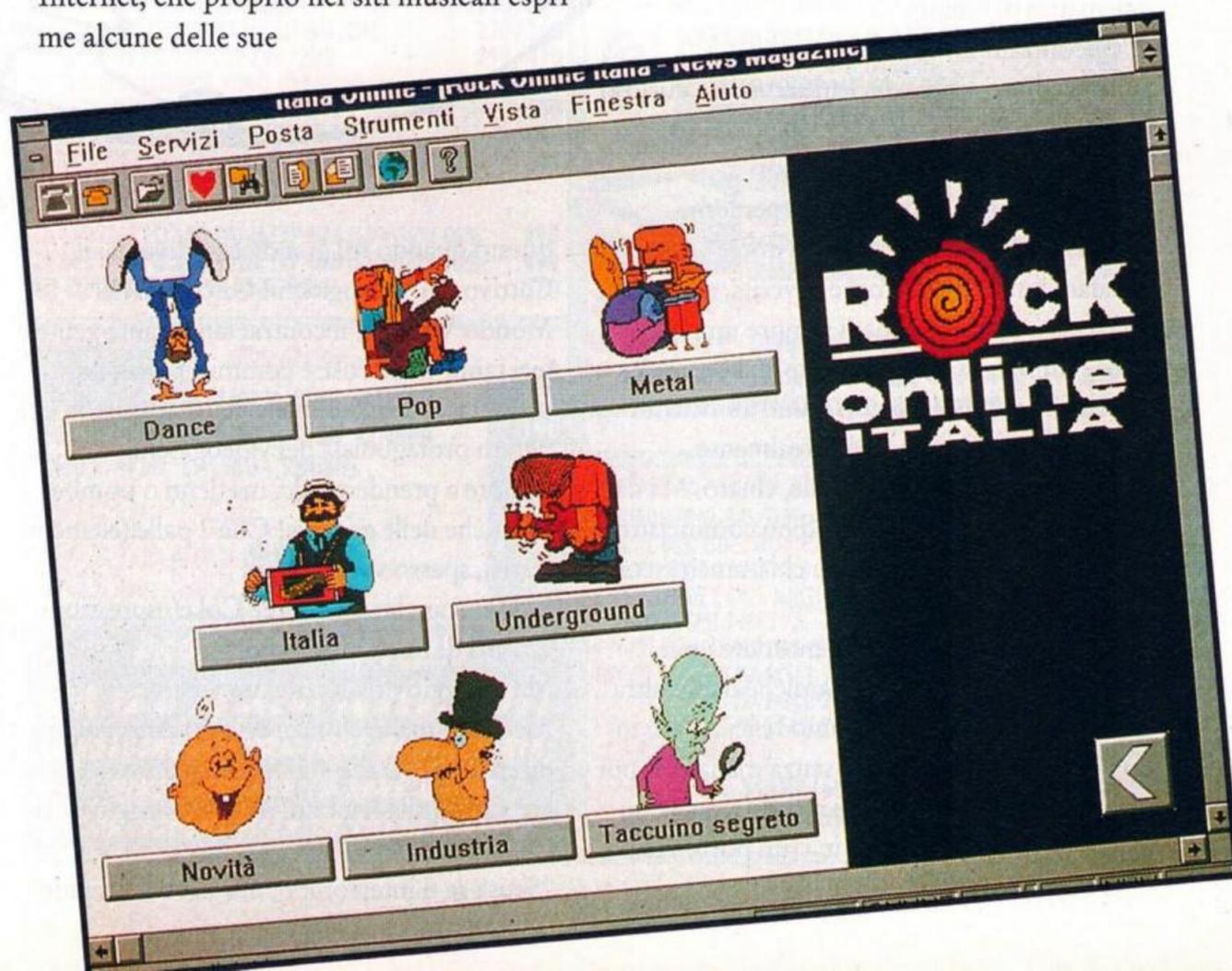
Insomma, Rock Online Italia è un progetto importante e ambizioso. E, francamente, anche di non facile realizzazione, visto che è l'unico del genere: muove, infatti, dall'intento di realizzare il primo servizio telematico di argomento musicale completo, in grado di fornire notizie sempre aggiornate agli utenti appassionati di musica e di inserirle in un

quadro ben più ricco. Il nostro scopo è creare un ambiente in cui il costante lavoro redazionale si integri con i contenuti editoriali di specialisti del settore, un vero e proprio magazine telematico sul rock. Non una sorta di Reuter musicale, non una successione di "lanci" di agenzia, non un mezzo dedicato agli addetti ai lavori, ma una base di consultazione destinata ad un pubblico vasto. Con un fine preciso: quello di fornire all'utente, con il trascorrere del tempo e con l'accumularsi di notizie e informazioni, un enorme database musicale, in cui incrociare agevolmente passato (l'archivio), presente (gli aggiornamenti quotidiani) e futuro (le anteprime). Un obiettivo ambizioso, appunto, che garantisca alla musica rock, pop e leggera trattata in lingua italiana e filtrata attraverso la realtà italiana di divenire parte integrante dell'immenso panorama di Internet, che proprio nei siti musicali esprime alcune delle sue

pagine più creative.

Rock Online Italia cerca di superare alcuni limiti tipici del sito musicale singolo: la naturale ma per certi versi eccessiva specializzazione di ogni genere musicale (l'utente in cerca di notizie "underground" dovrebbe visitare diverse riviste alternative americane, l'angolo dei Nirvana, quello dei Mudhoney e quanti altri ancora?); il potenziale isolamento di una particolare notizia (quanto tempo si perde a cercare le informazioni che interessano: si deve dipendere dai newsgroups per sapere che Plant & Page hanno aperto un sito tutto loro?); e l'inevitabile "ghettizzazione" di alcuni argomenti (dei Pearl Jam si deve parlare solo in relazione alla loro appartenenza alla scena di Seattle o si preferisce sapere qualcosa sul loro attivismo anche da fonti alternative?).

Organizzare notizie e informazioni in un





magazine musicale telematico: ecco la novità. Come? Percorrendo tre strade: la costituzione di una nutrita redazione composta da giornalisti specializzati; la realizzazione di partnership tra editori di testate capaci di completarsi tra loro; la collaborazione di un provider commerciale. E, se i primi due punti possono suonare addirittura ovvii, non altrettanto si può dire del terzo: il ruolo del provider commerciale, quale è Italia Online, è cruciale nel garantire all'utente una serie di servizi di base che facciamo da premessa, da cornice e, a volte, da corollario alla navigazione in Internet. Senza l'erogazione del servizio attraverso Italia Online, Rock Online Italia non avrebbe potuto essere gratuito per gli utenti.

La facilità di consultazione e di lettura è una caratteristica essenziale di Rock Online Italia. Il servizio, fruibile gratuitamente per gli abbonati di Italia Online direttamente dalla macroarea "musica" evidenziata sulla homepage, propone nella schermata di apertura sei "bottoni" principali posti sotto altrettante icone, che immettono successivamente nelle zone dedicate a "news", "classifiche", "edicola", "archivio", "concerti", "radio/TV"; queste ultime sono a loro volta ulteriormente articolate in sottosezioni.

Tale struttura, come premesso, poggia su un duplice contributo: un servizio di notizie continuamente aggiornate in tempo reale, e la presenza in formato elettronico di un gruppo di note testate editoriali specializzate in vari e diversi segmenti di genere.

Le "news" sono redatte da un pool di giornalisti specializzati attraverso un continuo collegamento telematico con la redazione elettronica di Rock Online Italia che riceve, rielabora e smista da una sorta di mailbox dedicata le informazioni che le possono pervenire, tramite modem, in ogni momento e in tempo reale. La redazione, pertanto, è "virtuale": il proprio luogo di appartenenza non è un posto fisico, ma un angolo di cyberspazio ritagliato nella porzione occupata da Italia Online. Le news sono riorganizzate nell'ambito di un NEWS MAGAZINE, al fine di poterle suddividere in otto aree di pertinenza:

- Dance (tendenze nella musica dance e disco)
- Metal (heavy metal e hard rock)

- Pop/Rock (pop e rock nella loro accezione più vasta)
- Underground (scena alternativa)
- Italia (musica leggera italiana)
- Industria musicale (ogni genere di informazione riguardante l'ambiente discografico ed il settore più in generale)
- Novità discografiche (riguardante le pubblicazioni italiane e straniere)
- Taccuino Segreto (uno spazio dedicato a indiscrezioni e curiosità varie).

La seconda sezione è la HIT PARADE, nella quale trovano spazio alcune tra le più significative classifiche di vendita discografiche italiane e internazionali ed in cui saranno ospitate anche le classifiche di network radiofonici, giornali, televisioni e quant'altro.

Uno spazio assolutamente fondamentale del servizio, come già accennato, è costituito dall'EDICOLA, composta da una parte redazionale - formata da una Rassegna Stampa tratta dai più importanti giornali musicali italiani e stranieri e dalle Anteprime, con anticipazioni su sommari e articoli delle maggiori testate specializzate - e da un'area contenente i contenuti editoriali in linea di 6 riviste musicali.

Le testate sono rappresentative di alcune nicchie di settore e consentono di prelevare le più svariate informazioni sotto forma di interviste, inchieste e recensioni.

L'area dedicata ai CONCERTI contiene le segnalazioni dei più importanti tour, festival, rassegne e spettacoli musicali che si svolgono in Italia e all'estero, oltre a informazioni e curiosità relative ai concerti stessi.

Lo spazio RADIO/TV fornisce notizie e segnalazioni di argomento musicale (programmi, interviste, altre iniziative) provenienti dalle principali emittenti radiofoniche e televisive.

La zona ARCHIVIO è quella che, pur muovendo da una base più scarna, si avvia a costituire un patrimonio di grande valore nell'ambito di Rock Online Italia: in pochi mesi assumerà le dimensioni e la struttura di una vera e propria biblioteca musicale, con enciclopedie, biografie ufficiali, interviste tutte concorrenti a dare vita ad un gigantesco database musicale, destinato ad arricchirsi quotidianamente anche con le

notizie del giorno precedente.

Tutto quanto sopra è disponibile in formato nativo per gli abbonati a Italia Online, ma anche in formato WWW, accessibile a tutti gratuitamente da Internet durante l'intera fase di lancio. Ulteriore punto di contatto è fornito dai numerosi "link" diretti con i più disparati siti web che, mano a mano, saranno attivati e permetteranno di sperimentare pienamente la connessione tra servizi di argomento attinente forniti da provider lontani.

Ogni sottosezione di Rock Online Italia conduce ad un forum dedicato, concepito nella medesima forma dei tipici forum di Italia Online: anche in questo caso lo scopo dichiarato consiste nel promuovere una reale interattività tra i fornitori di tutte le componenti del servizio e gli utenti, che potranno gestire al meglio i file disponibili e, soprattutto, dire la loro, segnalare, suggerire. Se la fantomatica "bit generation" esiste realmente, allora Rock Online Italia si propone come la sua sede naturale e spontanea, grazie alle sue potenzialità, all'immediatezza d'impiego, al fatto

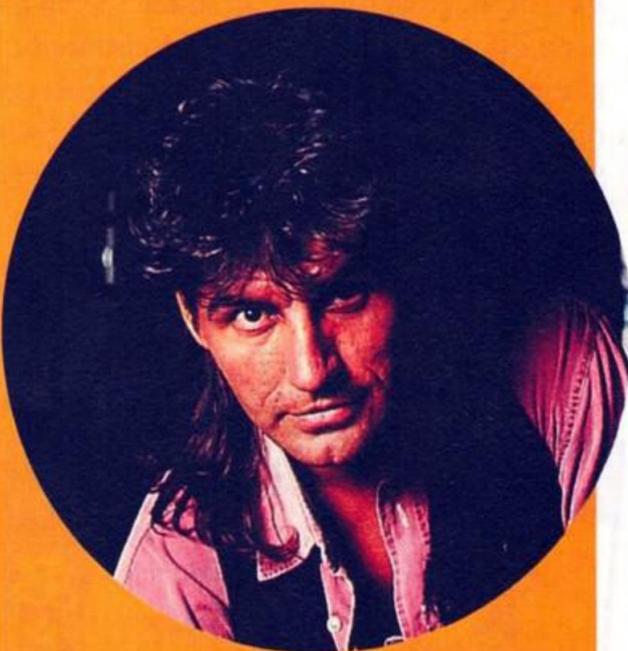


di essere redatto in lingua italiana e di costituire il primo esempio di effettivo interscambio tra "lettori", "giornalisti" e "editori". Cosa aspettate ad abbonarvi a Italia Online o a venirci a trovare attraverso Internet? In questo secondo caso dovete digitare: <http://www.iol.it> Vi aspettiamo...

Rock News online ITALIA News

LIGABUE SU ROCK ONLINE

Rock Online va gonfie vele. Da qualche settimana, per esempio, ospita il primo sitoweb di un importante artista italiano. Luciano Ligabue, lo Springsteen padano, ha deciso di lanciarsi su Internet e a scelto noi di Rock Online come partner per la sua avventura. Così, in occasione della pubbli-



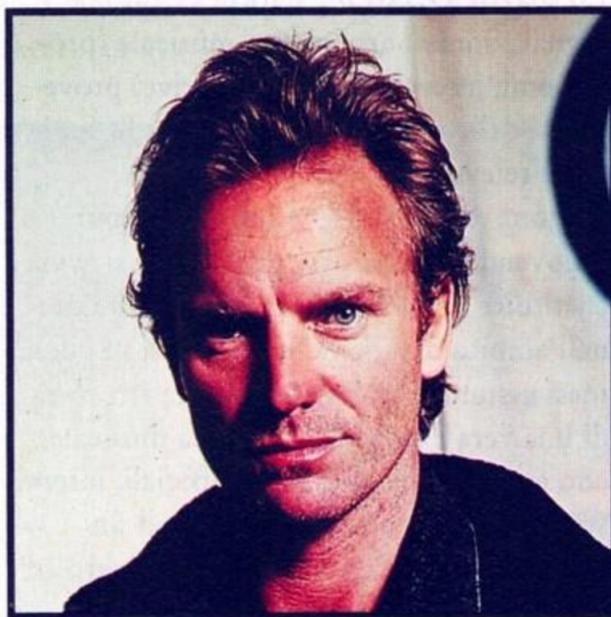
cazione del suo ultimo album, "Buon compleanno Elvis", abbiamo dato il via al suo sito web. All'interno del suo sito troverete tutte le informazioni sul suo ultimo album, le date del suo imminente tour (con relativi indirizzi di tutte le prevendite italiane e le indicazioni per raggiungere i palasport dove si terranno i concerti) e una serie di sorprese multimediali che non vi sveliamo: scopritele voi, raggiungendoci all'indirizzo: <http://www.iol.it>. Ligabue, comunque, è solo il primo di una lunga serie di artisti con cui Rock Onlne ha deciso di collaborare. Tra pochissimo, per esempio, sarà possibile dialogare con loro attraverso delle "chat" che stiamo allestendo. Ed è solo l'inizio...

UN VIDEOGIOCO SUI BEATLES

Flippati per i Beatles? I fans dei Fab Four ora hanno a loro disposizione un nuovo gioco su computer che contiene centinaia di domande sui quattro. Il gioco, ordinabile solo per posta, si ottiene scrivendo alla SportsWare South, P.O.Box 23774, Knoxville, TN 37933, USA. Costa 21 dollari e funziona su tutti i computers IBM compatibili.

STING, SITO WEB E DOPPIO CD-ROM

Anche Sting ha fatto il suo debutto on-line nei giorni scorsi, con un sito incluso nella "città musicale virtuale" Rocktropolis. Raggiungendo il sito (<http://underground.net/Rocktropolis>), si accede ad informazioni relative agli album, ai film e alle tournées dell'ex Police, con la possibilità di scaricare sull'home computer porzioni audio e di videoclip. Nei prossimi mesi saranno presentati in anteprima in rete estratti del doppio CD-ROM interattivo "All This Time", di cui è stata annunciata la pubblicazione entro Natale (ad un prezzo



inferiore ai 50 dollari). "All This Time", ancora in corso di lavorazione, conterrà molto materiale audio e video inedito, secondo le anticipazioni fornite dagli sviluppatori del software e dallo stesso Sting, ed è solo il primo di una serie di CD-ROM che il musicista di Newcastle ha intenzione di pubblicare in futuro.

A OTTOBRE CD-PLUS DEI SOUNDGARDEN I

Soundgarden hanno appena pubblicato su etichetta A&M il loro primo CD Plus, intitolato "Alive In The Superunknown" (come suggerisce il titolo, il contenuto del CD è legato all'album "Superunknown" e alla successiva tournée che ha toccato anche l'Italia per una sola data nei giorni scorsi). Un'anteprima del primo titolo multimediale della band di Seattle è contenuta in un CD Plus "sampler" distribuito in omaggio agli acquirenti di computer equipaggiati con il nuovo software Windows '95 della Microsoft: la società di Bill Gates, insieme con Apple, Philips, Sony e l'associazione dell'industria discografica statunitense RIAA è fra i promotori e i sottoscrittori del "Blue Book", il documento che detta le specifiche tecniche e gli standard produttivi del formato CD Plus. Nello stesso sampler, che garantisce la possibilità di un link diretto on line, sono contenuti "assaggi" di titoli multimediali in uscita di artisti come Mary Chapin Carpenter, Randy Newman e Sky Cries Mary. Nel frattempo, i Soundgarden sono stati anche fra i primi artisti ad inaugurare un sito nella sezione musicale di Microsoft Network, il servizio commerciale online inaugurato da Gates lo scorso 24 agosto, in corrispondenza con il lancio mondiale di Windows '95.

Intitolato "The Virtual Tour" e incluso nel music forum "Microsoft Music Central", il



sito consente fra l'altro agli utenti di vedere foto digitalizzate inviate dai fans immediatamente dopo i concerti. Il gruppo dispone anche di un sito Web nell'ambito dell'arena Rocktropolis: l'indirizzo è <http://Rocktropolis.com/Soundgarden>.

GRAN BRETAGNA, VENDITA DI SPARTITI SU INTERNET

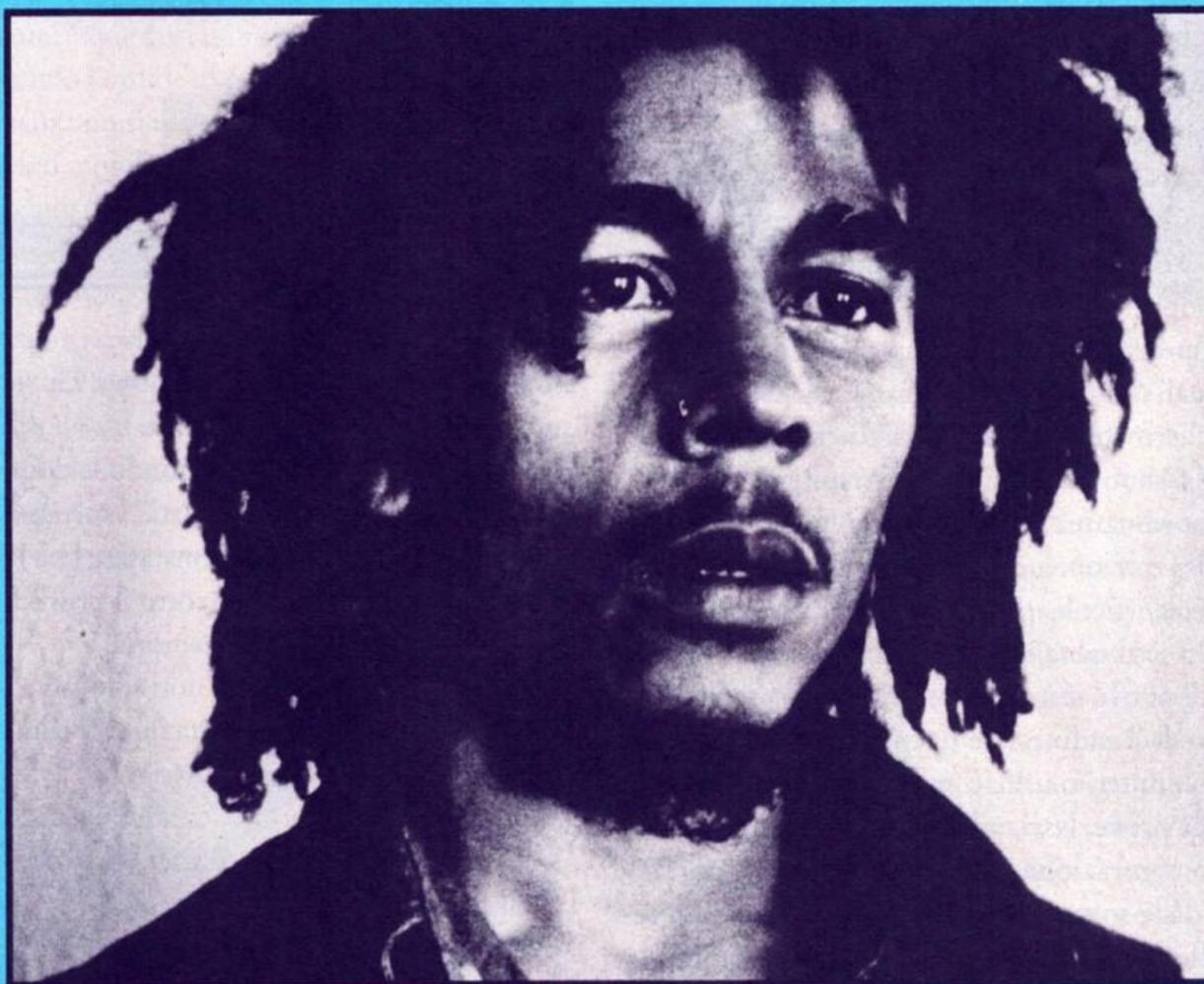
La ditta londinese Music Sales, uno dei leader mondiali nel settore della musica stampata, ha allestito il servizio Internet Music Shop, attraverso il quale rende disponibile on line un catalogo di oltre 20.000 articoli fra spartiti, software musicale e materiale di supporto: i prodotti possono essere ordinati via E-mail direttamente dal sito allo stesso prezzo di vendita praticato nei negozi specializzati che distribuiscono il catalogo della società. Una lista di questi ultimi è inoltre a disposizione degli utenti del servizio. Oltre a rendere disponibile un ampio catalogo di musica classica, il sito Internet di Music Sales propone servizi come Hot in the Shop, che offre in vendita le 50 raccolte di musica stampata più vendute in Gran Bretagna (Beatles, Phil Collins, Thin Lizzy, ecc.) e ProMusic MIDI Heaven, che consente all'utente di selezionare brani da un catalogo di 1.300 titoli per farsi realizzare CD su misura dalla ditta specializzata ProMusic. Tra le altre opportunità offerte ai consumatori collegati on line, vi è la possibilità di acquistare prodotti via mail order, di scaricare sul computer domestico campioni di musica stampata e di files MIDI e di essere aggiornati sulle novità in arrivo. Intanto negli Stati Uniti anche gli editori G. Schirmer/Associated Music hanno inaugurato una home page su Internet, destinata a fornire informazioni, dati biografico-storici e aggiornamenti sul catalogo; non è prevista per il momento la vendita di prodotti online.

C'E' DYLAN TRA I PRIMI CD PLUS I

I primi CD Plus realizzati dalla Sony Music, da tempo annunciati, dovrebbero arrivare sul mercato americano agli inizi di ottobre. Si tratta di "Jar Of Flies" degli Alice In Chains, "Christmas Album" di Mariah Carey, "Greatest Hits Vol. 3" di Bob Dylan e "Dulcinea" di Toad The Wet Sprocket, pubblicati tanto in versione Macintosh che PC compatibile. Nonostante non ne venga fornita alcuna indicazione sulla copertina, nella inlay card o altrove, anche la raccolta "Besides" dei Sugar, pubblicata in America dalla Rykodisc, è un CD Plus mascherato (funzionante solo su sistemi Windows): il programma del CD nasconde infatti una traccia multimediale che dà accesso alla visione del videoclip del brano "Gee Angel".



BLACKWELL MULTIMEDIALE



Chris Blackwell, fondatore della gloriosa Island Records (oggi di proprietà della PolyGram) si è unito allo studio cinematografico americano New Line Cinema e alla società di comunicazioni francese Havas per

allestire una struttura, Anonymous Entertainment, dedicata allo sviluppo di software per applicazioni multimediali. La società si dedicherà alla produzione di giochi interattivi e di titoli multimediali di argomento didattico ed educativo.



Giocare con Windows

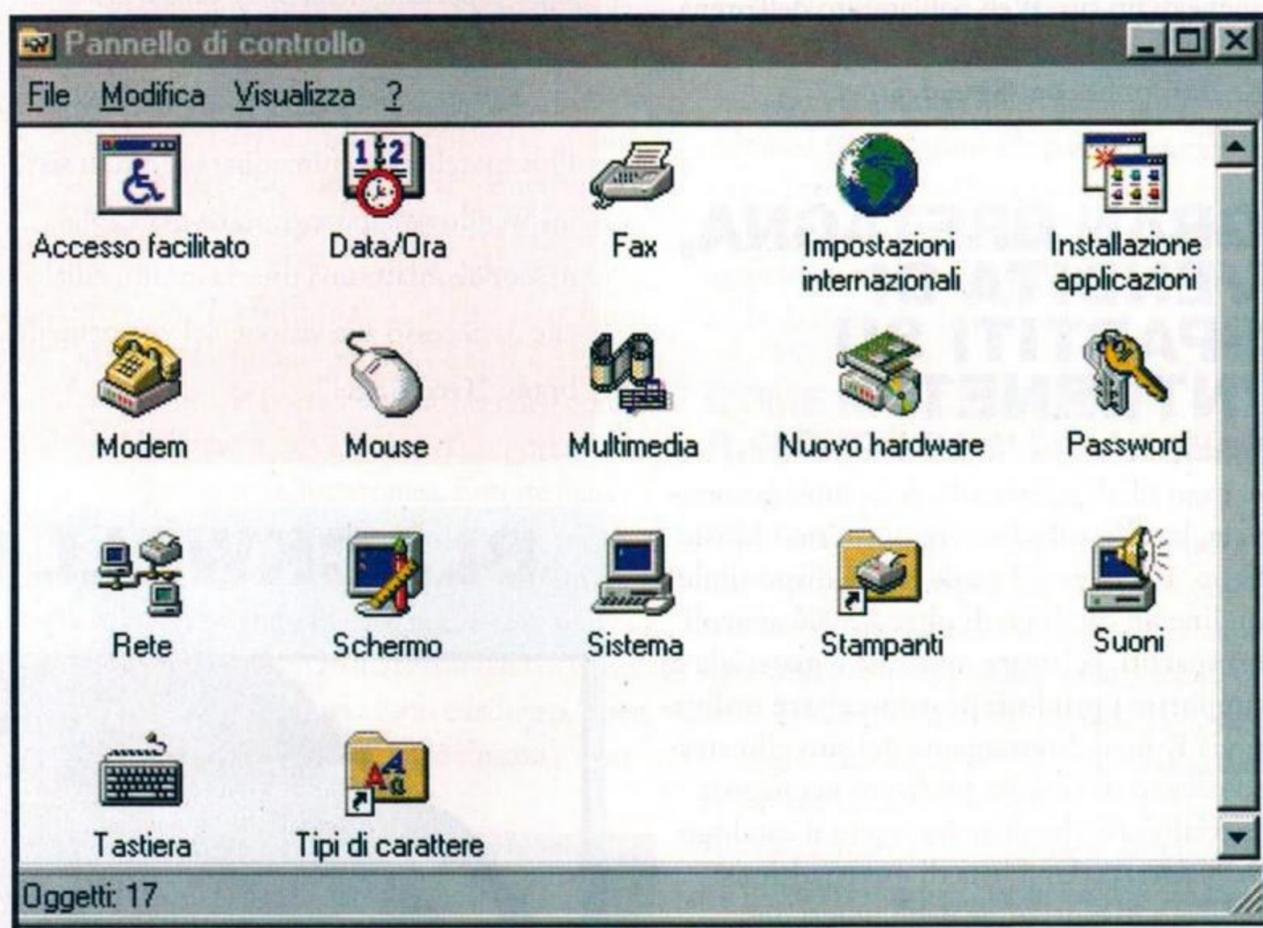
Il nuovo sistema operativo Microsoft apporterà un nuovo modo di operare col proprio personal computer, ma con quali vantaggi?

Se avessi effettuato questo articolo due mesi fa, il contenuto sarebbe stato molto differente.

Da buon beta-tester avevo installato immediatamente Windows 95 sul mio personal computer di casa, per intenderci quel computer con cui effettuo tutte le simpatiche recensioni alle quali vi ho da tempo abituato. Ho passato una settimana di patimenti, piangendo di quando in quando sotto lo sguardo di compatimento di mia moglie. Non mi funzionava più nulla, soprattutto gli screen capture, utility con le quali noi redattori riusciamo a catturare le schermate video delle fasi di gioco, e Massimo Carboni, il nostro mitico coordinatore, cominciava ad "ululare" dalla disperazione perché ritardavo nella consegna degli articoli.

Un settimana è durato il mio primo rapporto col nuovo sistema operativo Microsoft... poi ho deciso di testare tutte le nuove release sul computer in ufficio appositamente dedicato alle prove, lasciando inalterata la perfetta configurazione del Pc di casa. Ciò ha portato a delle sostanziali migliorie: ho potuto effettuare ancora delle recensioni di giochi sul mio Pc in tempi ragionevoli, e Massimo Carboni è ritornato a "scodinzolarmi" intorno come un tempo.

Scherzi a parte, il succo della storia si può riassumere come segue: ho testato tutte le pre-release di Windows 95, incontrando, soprattutto per quanto riguarda il settore



ludico, notevoli difficoltà.

Dopo l'uscita definitiva di Windows 95, quella cioè che viene attualmente commercializzata in tutto il mondo, e dopo averla immediatamente installata... sorpresa delle sorprese... ho potuto constatare che i giochi, anche più complessi sotto il profilo della configurazione della memoria, funzionano egregiamente, e non solo: sono aumentate anche le loro prestazioni finali. Effettuerò una prima e sommaria panoramica sul rapporto che esiste tra i giochi che abitualmente utilizzate sul vostro Pc e il nuovo sistema operativo della Microsoft.

PERCHE' WINDOWS 95?

La risposta non potrebbe essere più semplice: perché è la novità del momento. Inoltre perché il nuovo sistema operativo rivoluziona, se così si può dire, l'uso del personal computer, che detiene il primato del

maggior numero di videogiochi scritti e sviluppati per questa tipologia di macchina. Difatti, per il mondo Macintosh, ad esempio, di videogiochi se ne vedono pochini, e il più delle volte sono ormai obsoleti per il mondo MS-DOS. E' giusto, dunque, trattare questo nuovo nato con tutti gli onori.

Windows 95 è un sistema operativo, non una interfaccia utente come Windows 3.1 o 3.11. Il DOS viene mantenuto per quelle applicazioni che lo richiedono, ma il COMMAND.COM è di Windows 95. Provate a digitare VER al prompt dei comandi, e otterrete la conferma di ciò che dico.

FUNZIONA DAVVERO TUTTO?

La risposta, anche se non è dettata dalla fatidica legge di Murphy, è affermativa! Microsoft garantisce che il nuovo sistema operativo è compatibile al 99,9% di tutte le applicazioni MS-DOS... ad eccezione, come

sempre, della vostra! La campagna di pre-release di Microsoft per quanto riguarda Windows 95 è stata decisamente ingente. Si pensi che sono state mandate in giro per tutto il mondo più di 300.000 copie di beta, senza contare tutte quelle copie pirata che si sono passate "gli amici degli amici degli amici". Il campione utilizzato per le pre-release è stato quindi ingente e significativo per rilevare tutte quelle anomalie al quale il sistema stava andando incontro.

E' presumibile, perciò, che Windows 95 non abbia alcun problema... ad eccezione di quella applicazione sconosciuta che non è stata provata dall'artigiano di Olgiate Olona durante le fasi di test del prodotto, mettendo in crisi l'hot-line Microsoft e gli sviluppatori del neonato sistema operativo.

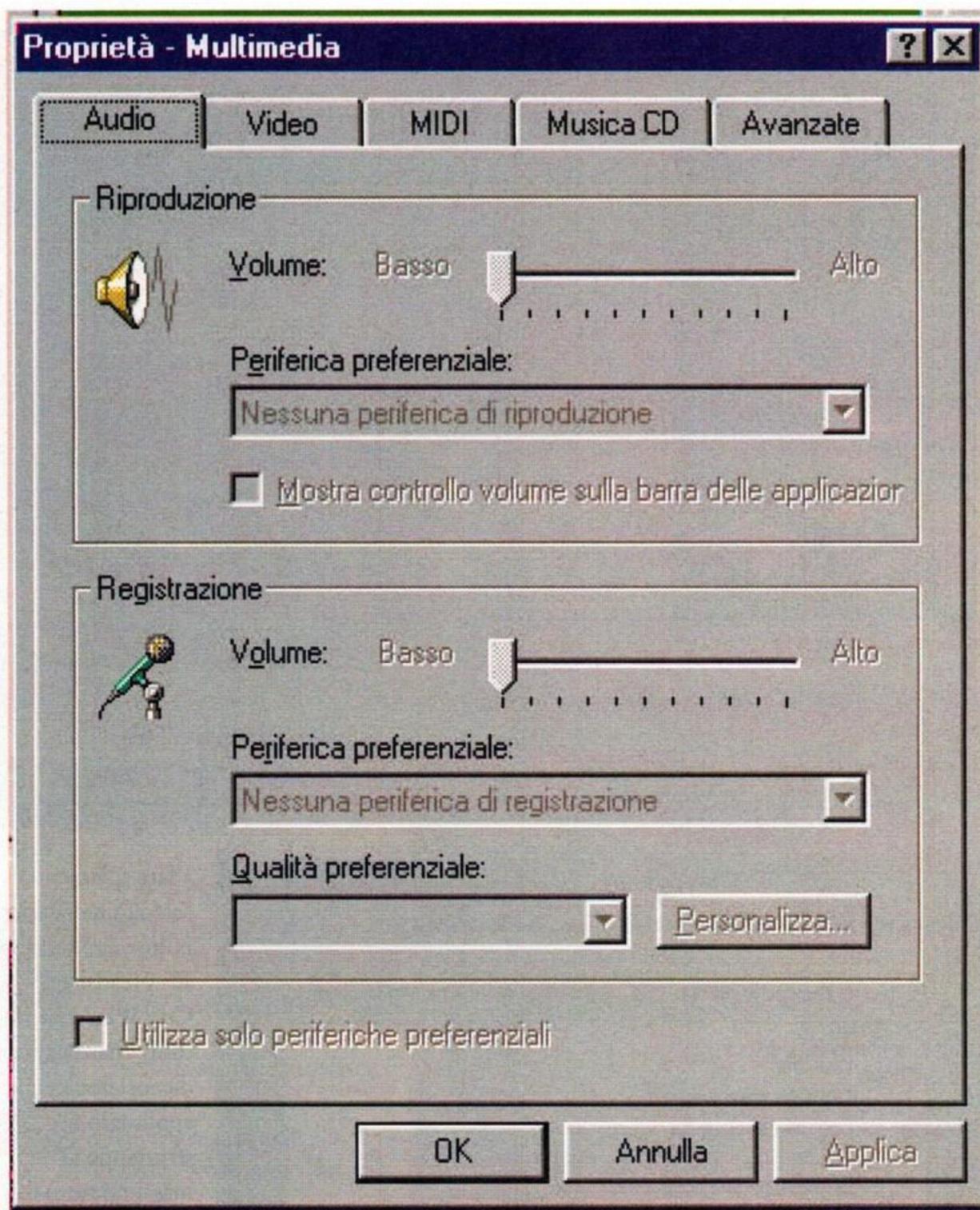
Possiamo affermare con sicurezza che Windows 95 non solo mantiene il supporto a tutte le applicazioni DOS, ai device driver e

Un nuovo sistema operativo che rivoluziona l'uso del PC

ai TSR, ma offre una migliore compatibilità, rispetto al "vecchio" Windows 3.1, a tutti quei programmi DOS che fanno un uso intensivo e prioritario dell'hardware, come i giochi.

Anche in Windows 95 è possibile eseguire una Virtual Machine MS-DOS, utilizzando la conosciuta icona "MS-DOS prompt", ad eccezione del fatto che ora esiste piena compatibilità anche per quei programmi che non riuscivano a "girare" correttamente con sessioni DOS lanciate dal mitico Windows 3.1.

Ma c'è di più. Ora, grazie ad una sofisticata finestra di dialogo, è possibile creare dei file batch personalizzati per un determinato programma DOS, configurandone, ad esempio, la memoria di utilizzo, o il tipo di schermo utilizzato. Inoltre è possibile associare ad una determinata applicazione DOS i propri file di configurazione quali il CONFIG.SYS e l'AUTOEXEC.BAT: in questo modo verrà eseguita una sessione DOS quasi totalmente prioritaria, che permetterà di utilizzare pienamente tutte le risorse del sistema. Windows 95 si "mette da parte" per fare posto alla sessione DOS, lasciando che essa sfrutti, anche in modo esclusivo, l'hardware del sistema.



E' una vera e propria rivoluzione per gli utilizzatori di sistemi MS-DOS e Windows. Non più "crash" di sistema, e maggior sfruttamento di tutte le risorse, comprese la memoria RAM.

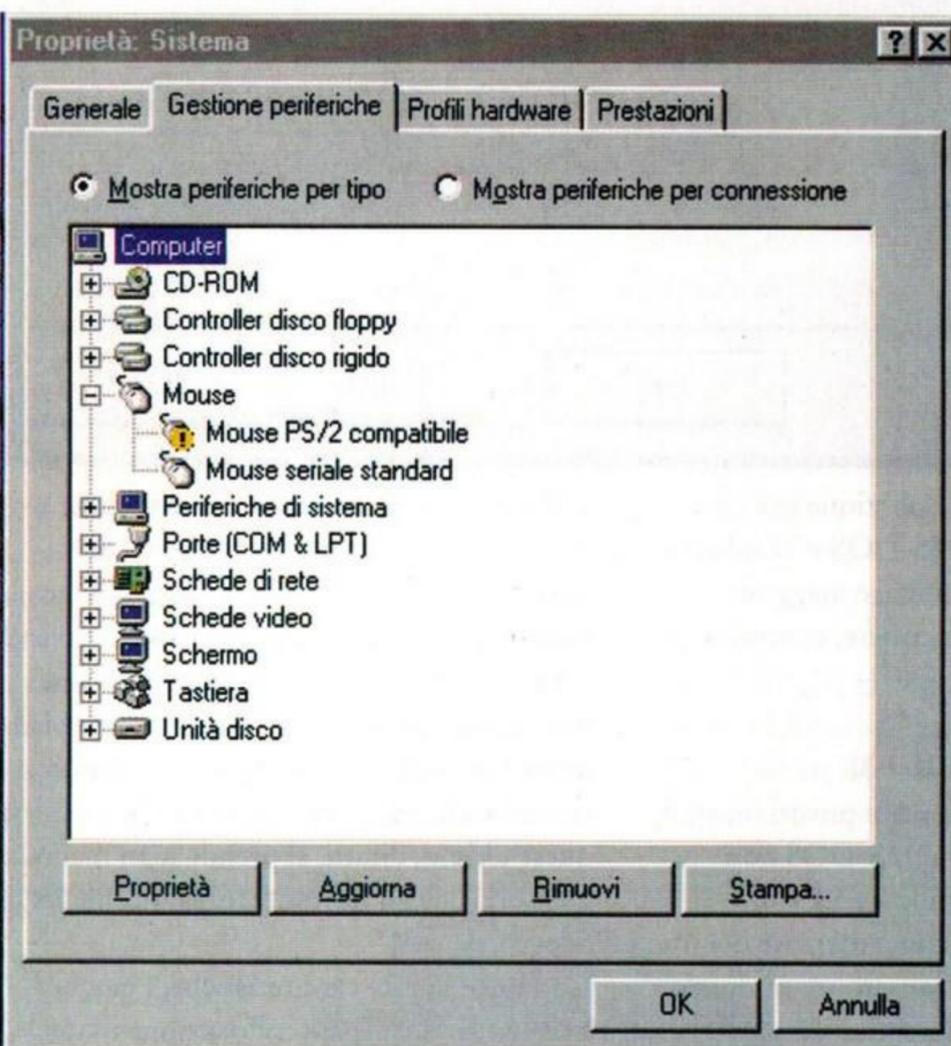
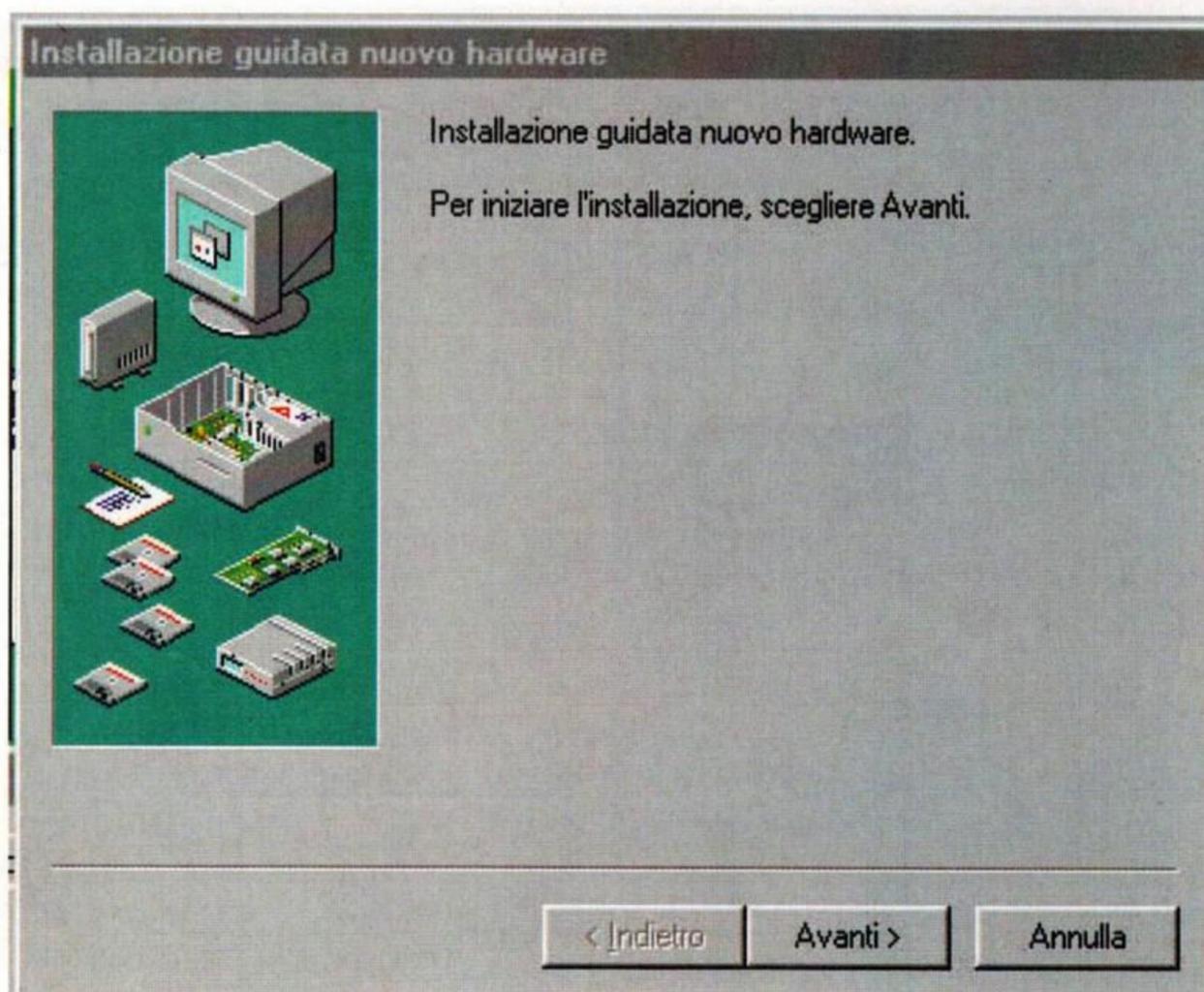
MULTI-CONFIG, ADDIO!

Per ragioni sconosciute a noi poveri mortali, alcune delle applicazioni MS-DOS non funzionano mentre Windows 3.1 è in esecuzione: spesso messaggi d'errore del tipo "l'applicazione xxx ha causato un errore di protezione generale nel modulo xxx" animano la console dell'operatore, mandandolo su tutte le furie e facendogli dire ciò che di solito non è solito raccontare. Windows 95 cerca di rendere disponibile per le applicazioni MS-DOS tutta la memoria convenzionale possibile, lasciando a disposizione dell'applicazione l'accesso a tutto l'hardware del computer, e rimpiazzando molti dei componenti scritti per la modalità in real-mode con dei moduli

a 32 bit che offrono stesse funzionalità, migliorando le prestazioni generali del sistema e soprattutto non utilizzando la memoria convenzionale.

I programmi che girano in MS-DOS sono una realtà, e non possono ancora utilizzare la memoria disponibile in maniera dinamica, come invece può fare Windows 95: quest'ultimo, difatti, si prende man mano la memoria che gli necessita, dinamicamente, appunto.

Con tutte queste caratteristiche, i giochi trovano la loro ideale collocazione in un sistema come quello di Windows 95, e possono quindi scrivere direttamente nella memoria video, possono manipolare le risorse hardware come il timer, oppure possono fare uso esclusivo di un dispositivo quale la scheda audio; il tutto grazie ai driver a 32 bit che lasciano libera tutta la memoria convenzionale per le sessioni MS-DOS. Non è più necessario, quindi, creare duecento dischetti di boot per ogni gioco,



sono presenti diversi moduli che garantiscono il funzionamento con ogni applicativo.

Ognuno di questi moduli si prende cura di una particolare categoria di servizi. Ad esempio, esiste un solo modulo che si occupa dell'interfaccia grafica (GDI), e tutte le applicazioni faranno uso di questa risorsa per funzionare.

Oppure possiamo trovare l'OpenGL, un gruppo di librerie che servono per la gestione della grafica tridimensionale.

Questa tipologia di architettura la sta utilizzando il System 7.5 di Apple. Pochi moduli gestiscono le richieste dei programmi, alleggerendo in questo modo tutto il sistema operativo ed il suo funzionamento.

CONCLUDIAMO, PER ORA...

Ciò che più mi ha colpito di Windows 95 è l'estrema cura con cui viene seguito l'utente durante l'installazione di ogni singolo accessorio hardware.

Non ci sono voluti i classici dischetti d'installazione per la configurazione del CD-ROM, della scheda Sound Blaster 16, della scheda SCSI-2.

Dato l'utilizzo prettamente professionale con cui faccio uso del mio computer, devo necessariamente adottare sistemi hardware particolari quali, ad esempio, schede per catturare le immagini dei giochi che funzionano in modalità protetta e la rilevazione dei codici cheat. Anche se Windows 95 non ha riconosciuto automaticamente questa particolare scheda, in quanto supporto hardware dalle caratteristiche singolari e non di largo consumo, ho utilizzato il driver originale della stessa, e, configurato un file batch per il lancio della modalità protetta, ho potuto continuare ad utilizzarla per tutti quei giochi che necessitano di una configurazione particolare della RAM.

Molte case produttrici di videogame si stanno sforzando a trasportare nel mondo di Windows 95 le loro applicazioni ludiche. Già esistente, ad esempio, il mitico DOOM II, che fatto girare in questa piattaforma acquista una veste nuova e più intuitiva. Tanti altri stanno arrivando. Se leggerete "K", se sarete veramente fedeli... allora avrete tutte le novità in anteprima. Se, invece, ci tradirete... beh... continuate pure ad impazzire di Interrupt I/O, di driver che vanno in conflitto, di schede video che non vanno d'accordo con il vostro monitor...

Windows 95 sarà sempre più simile al System di Apple... ma per noi dossisti sta veramente iniziando una nuova era.

Luca Monticelli

oppure evitare di creare multi-configurazioni chilometriche dalle istruzioni più svariate.

MULTIMEDIALITÀ PLUG & PLAY

Da un po' di tempo i Pc si sono trasformati in simpatici compagni di viaggio, soprattutto per quanto riguarda le applicazioni multimediali. Casse stereofoniche, schede sonore, schede video, hanno portato un deciso tono di colore ai personal abituati

operativo Microsoft vi garantisce la possibilità di effettuare upgrade o nuovi acquisti di hardware multimediale, e la garanzia di un uso ottimizzato dello stesso con qualsiasi applicazione, sia sotto Windows che sotto MS-DOS.

I giochi si trovano nel loro ambiente ottimale, e le prestazioni sono decisamente migliori grazie ai supporti a 32 bit.

Nel nuovo sistema grafico di Windows 95

a fare solamente calcoli finanziari e noiose applicazioni su spreadsheet. Con Windows 95 tutto l'hardware è a disposizione delle applicazioni, sfruttando al massimo tutto il sistema.

Sviluppato essenzialmente per il processore Pentium, Windows 95 utilizza la tecnologia plug & play per il riconoscimento dell'hardware installato. La moltitudine di driver presenti con il nuovo sistema

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete 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 i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

PHANTASMAGORIA	34
ULTIMATE DOOM	42
MECHWARRIOR	44
X MEN	50
MARCO POLO	53
CIVIL WAR	56
MASTER OF ORION	77
FADE TO BLACK	80
PITFALL	84
PRIMAL RAGE	88
COMMAND & CONQUER	92
BURIED IN TIME	96
LEMMINGS 3D	101
JOHNNY MNEMONIC	104

Si ringraziano **Pergio** e **MÉLANGE**

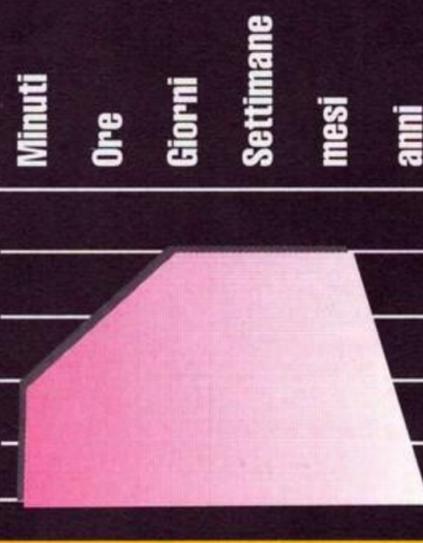


NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento



FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

CURVA D'INTERESSE



CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparattutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

K VOTO 750

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



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.



K PARAMETRI:

Contrassegnano in modo immediato alcune qualità assolute del gioco in questione. Il K hardware, novità assoluta, indica i giochi che richiedono un hardware particolarmente impegnativo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



PHANTASMAGORIA

L'abisso si spalanca sotto Adrienne Delany. Un urlo agghiacciante rompe il silenzio immobile della notte e un rivolo di sangue percorre le tortuosità del lenzuolo in vellato fino alla foce: un piccolo mare di sangue. L'orrore è cominciato!

"Siamo tutti giochi di sangue, ovunque ci apriate siamo rossi..."

(Liberamente tratto da Infernalità di Clive Barker)

Finalmente ci siamo: il primo vero gioco interattivo con ambientazione horror è pronto per terrorizzare i videogiocatori di tutto il mondo. Se l'introduzione vi è sembrata un po' troppo romanzata, e se nel corso della lunga e angosciante escursione nelle tetra magione del New England non troverete nulla di simile, niente paura... Anzi, abbiate paura, perché al di là del piccolo artificio giornalistico - un'introduzione ben fatta cattura sempre l'attenzione del lettore - vivrete orrori ancora più sconvolgenti.

Phantasmagoria merita una seria premessa. Si tratta sì di un gioco, di un punta e clicca sul genere 7th Guest, però visto da un altro punto di vista è un compendio perfetto di tutto quanto faccia atmosfera horror. Quindi l'approccio può essere molto diverso, se un giocatore ama alla follia Clive Barker, Stephen King, Sam Raimi, John Carpenter, Dean T. Koonts e compagnia, si inna-

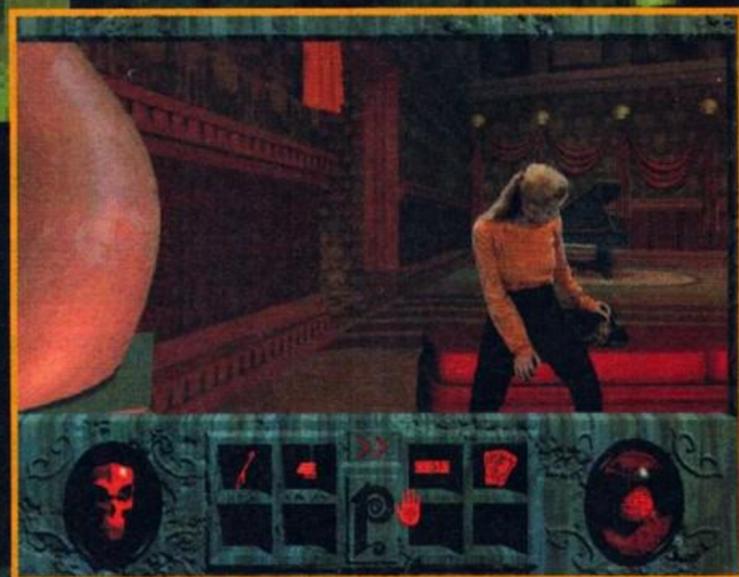
morerà di Phantasmagoria fin dalle prime claustrofobiche sequenze introduttive scandite da un crescendo di canti gregoriani in perfetto stile "Dario Argento".

Ma Phantasmagoria non è solo horror allo stato puro, dietro c'è anche una cura tecnica enorme. Il gioco si articola su ben sette CD!!! Una cosa mai vista. All'interno dei "fab seven" sono racchiusi, come in un tecnologico scrigno delle meraviglie: oltre 800 locazioni, cioè stanze, cunicoli, sotterranei e quant'altro sia esplorabile, una grafica in



3D ad altissima risoluzione e un accompagnamento sonoro degno della colonna sonora di un film.

Ma non è finita qui, la sceneggiatura di cui è artefice la "solita" Roberta William, ha richiesto una lunga stesura di circa 400 pagine, un vero e proprio malloppone, ma del resto le parti erano così tante e complesse che è stato necessario sacrificare "sti du platani" - in termini di cellulosa - per il bene dell'universo videoludico.



I protagonisti dell'avventura sono attori in carne e ossa, digitalizzati, e nello specifico: Donald Gordon, professione fotografo e Adrienne Delaney, scrittrice. In entrambi i casi ignoro il nome degli attori che li interpretano, però è opinione diffusa in redazione che non sarebbe spiacevole avere il numero di telefono della signorina; alias Adrienne Delany, che assomiglia vagamente alla nostra Silvia... O sbaglio?

Ok, il preambolo è andato, a questo punto non ci resta che concentrarci sull'avventu-



ra. Vedete quella piccola porticina in giardino? Sì, quella vicino alla catasta della legna, beh, apritela...

La splendida fanciulla bionda che vi sorride seduta al tavolo della cucina è proprio Adrienne. Affascinante vero?

La vostra saga orrorifica inizia proprio dalla cucina, naturalmente, volendo, potrete gustarvi la parte introduttiva con l'incubo della nostra eroina e un po' di sano sesso... ops, l'ho detto! Vabbé, per i più turbabili è possibile selezionare anche la versione censurata, assai più casta.

Dicevamo che l'avventura inizia proprio in cucina e da qui Adrienne prenderà a scorrazzare per la tetra magione nel tentativo di ricostruire un puzzle piuttosto complesso.

La casa è cosparca di strani ritratti, alcuni raffigurano la stessa persona, un certo Carno, alchimista vissuto cento anni prima e costruttore proprio della casa. Altri, raffigurano una fanciulla di inizio secolo terribilmente somigliante a Adrienne e poi... ci sono i ritratti di una bambina, la cui cameretta, ancora arredata, sembra pervasa da una presenza ectoplasmica inquietante e da un'atmosfera da: "Qui sta per succedere qualcosa!".

Insomma fin dall'inizio la tensione è altissi-

Sulla casa incombe una creatura diabolica: l'amministratore di condominio!



Avrete a disposizione ben 500 locazioni tutte cliccabili

qualcosa da prendere, Adrienne provvede automaticamente a posizionare l'oggetto nel suo archivio personale.

Gli attori sono stati doppiati e la localizzazione è perfettamente sincronizzata, e anche se la versione che ho giocato era quella in inglese i dialoghi sono pochi e abbastanza comprensibili, non ostacolando l'evolversi dell'avventura.

Cliccando sull'icona del menu principale oltre ad accedere agli aiuti potrete avere ben in vista il livello di evoluzione del

gioco. Infatti una barra con sette tacche, quante i CD che compongono Phantasmagoria, si colora progressivamente di rosso mano a mano che tutte le locazioni del CD vengono esplorate, e gli oggetti raccolti, fino all'esaurimento del CD su cui state giocando e alla richiesta del successivo.

Gli attori inseriti in questo filmone interattivo sono ben 25 e come Guest star figura Robert Miano, nei panni del terribile Carno. Complessivamente nel corso del gioco Adrienne avrà modo di dialogare con ciascuno di essi con inquadrature di stampo prettamente cinematografico: gli angoli di ripresa sono ben 500.

Nel corso dell'esplorazione potrete assistere a filmati che inframezzano il gioco per un totale di oltre 90 minuti: un film nel film!

Phantasmagoria si inserisce nella nuovissima generazione dei punta e clicca con attori

digitalizzati la cui schiera si arricchirà presto di grandi classici come Gabriel Knight, parte seconda, e proprio il seguito dello stesso Phantasmagoria. Chiaramente non sono tutte rose e fiori, anche per il piccolo gioiellino della Sierra, infatti, ci sono dei punti interrogativi. Primo fra tutti la giocabilità. Veniamo quindi ai "problems": qui in redazione

si è creato un enorme dibattito sull'engine stesso del gioco, infatti, alcuni dei nostri redattori sostengono che si tratta di una concezione "punta e clicca" ormai superata: ci sono, d'accordo, più di ottocento locazioni, ma diverse di esse sono soltanto accademiche e infatti non c'è niente ma proprio niente da fare se non contemplare



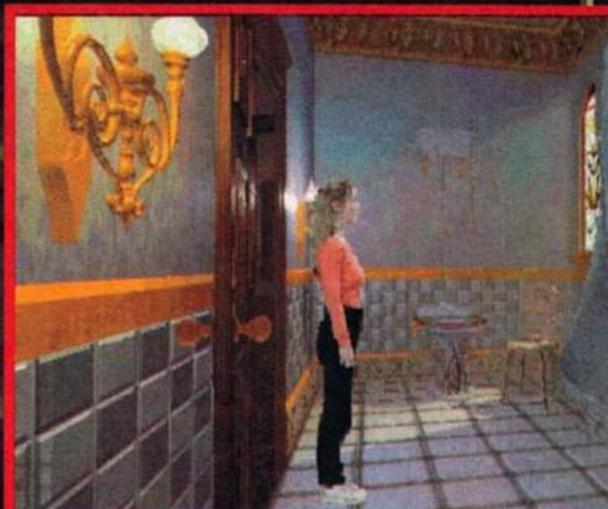
ma e l'accompagnamento sonoro contribuisce non poco a fare sprofondare il giocatore in una completa immedesimazione nelle vicende del gioco.

L'interfaccia di Phantasmagoria è semplicissima, il puntatore quando individua in una stanza qualcosa con cui si può interagire passa dal colore giallo al rosso e se c'è

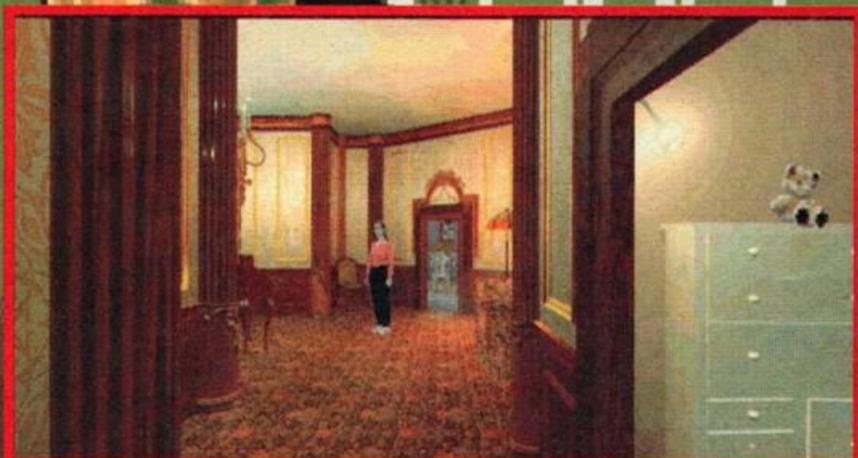


PHANTASMAGORIA

Finalmente un po' di sano orrore... Ma sarà poi tutto vero? O forse è solo un incubo dovuto a problemi digestivi? Non vi resta che addentrarvi in Phantasmagoria per scoprirlo!



Il bagno della misteriosa magione, al primo piano, sembra non nascondere nulla di preoccupante... sarà poi vero?



Ecco il secondo piano della casa. avanti, sulla destra, c'è la camera di una bambina con una presenza ectoplasmica non proprio rassicurante!

GAME



Adrienne è una biondina niente male... Alcuni in redazione sostengono che assomigli a Silvia. Mah, sarà...

OLD

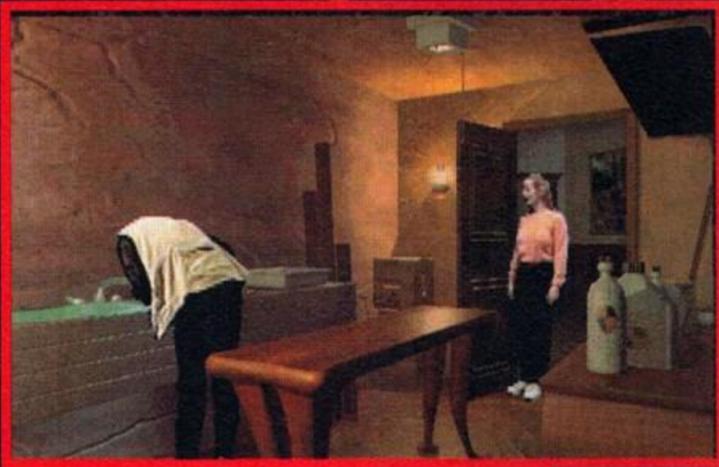
T



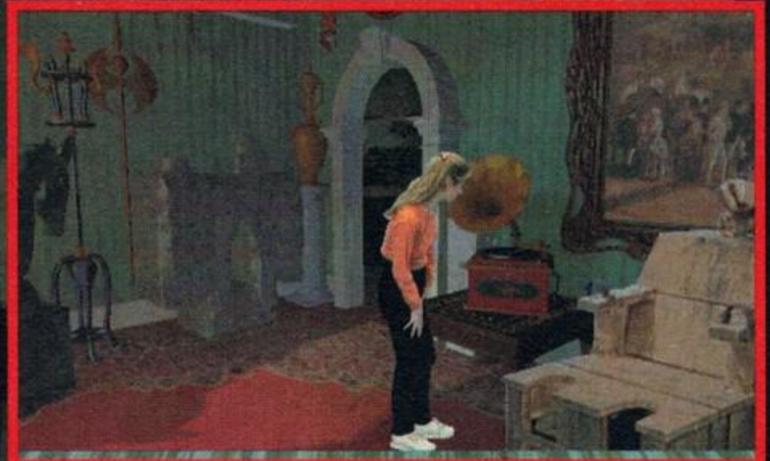
Le locazioni da visitare sono circa 500 e i minuti di filmato inseriti ben 90. C'è di che divertirsi!

Ecco un bel "simil-planetario" che irradia la stanza di una grande quantità di luce... è uno dei pochi casi, per il resto l'ambientazione è piuttosto cupa!





Adrienne sorprende il marito intento a sturare un lavandino... lui di professione non fa l'idraulico, ma il fotografo, però in caso di necessità...



Ohhh... finalmente una bella stanzetta delle torture. Diciamoci la verità: ci eravamo un po' stufati di stanze anonime. Vuoi mettere una bella poltrona per l'elettroshock in sala... E' tutto un altro arredare!



Camminando per la casa "maledetta" si troverà a visitare stanze puramente "virtuali", dove non accade nulla di interessante ai fini del gioco.

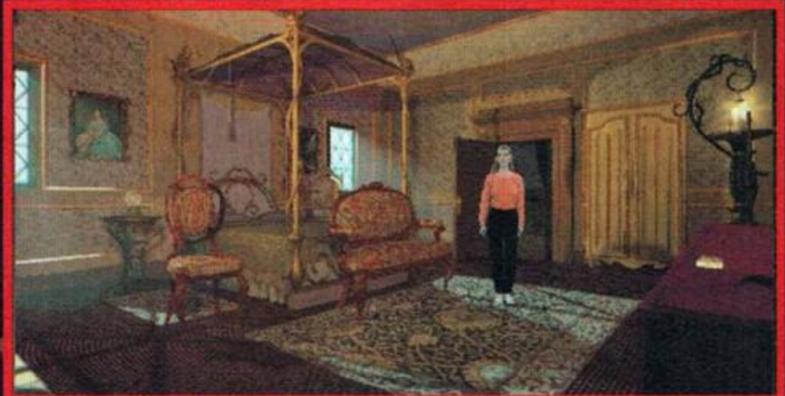


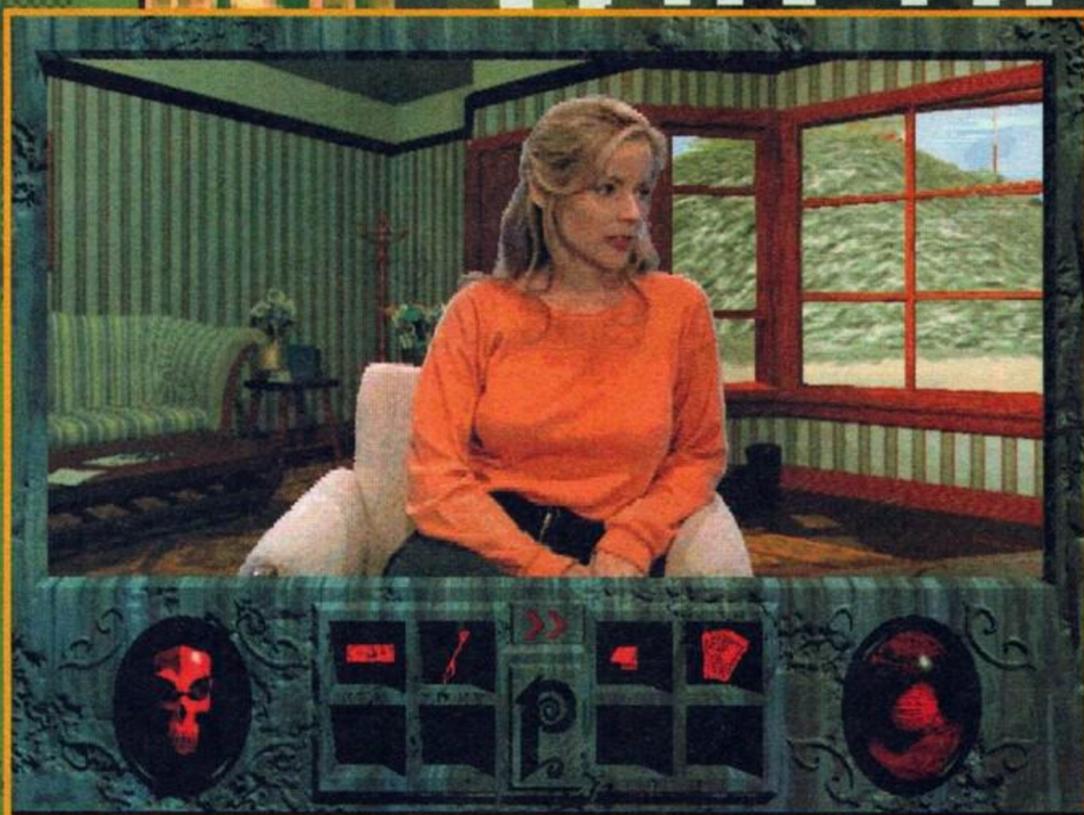
Ecco un'inquietante camera da letto. Vi suggerisco di portare Adrienne sul letto... Ohè! Cosa avete capito! Dicevo che vi consiglio di cliccare sul letto, Adrienne si sdraierà... e succederà qualcosa di interessante!



Un bella scalinata in stile "maniero pieno zeppo di spettri". Più avanti c'è una specie di attrazione da Luna Park, se avete con voi qualche spicciolo (raccolto nelle altre stanze) potrete divertirvi!

Un'altra camera da letto, apparentemente meno opprimente della precedente... nel cassetto del comodino c'è una lettera interessante.





HARDWARE

SONORO

GRAFICA

confezione c'è scritto 486 a 25Mhz con 8 Mb di RAM, ma si tratta di un dato tecnico da dimenticare, infatti, io ho giocato Phantasmagoria su un 486 a 66 Mhz con 8 Mb di RAM e sono stato afflitto da scattosità assortite e caricamenti comunque un po' lenti. Per godere decentemente l'introduzione grafica ho dovuto diminuire a livelli infinitesimali la finestra del filmato e anche così la fluidità non era il massimo...

La schiena è stata attraversata da un brivido e un interrogativo inquietante si è materializzato nella mia testa: "Non è che ci vuole un Pentium per far girare 'sta roba?".

Comunque a parte la perplessità per il comportamento del gioco in termini di fluidità, il coinvolgimento rimane altissimo, personalmente ho goduto come un maiale in questa favolosa horror. Per ritrovare un simile coinvolgimento devo tornare indietro ai capolavori di Carpenter: "Fog", "La Cosa"... bei tempi!

Bisogna naturalmente tenere presente che il mio giudizio personale è condizionato da una "mostruosa" cultura horror che si articola attraverso centinaia di libri e pellicole. Può darsi che i profani del "genere" siano meno coinvolti, perciò bisogna tenere presente uno scarto di una decina di voti in meno per questi ultimi.

A conti fatti, l'attesa che si era creata per l'uscita di questo ennesimo annunciato "capolavoro" era giustificata, in effetti Phantasmagoria apre nuovi orizzonti nel settore del classico punta e clicca e si propone come la più interessante storia horror mai comparsa su PC, avvicinata solo dal mitico 7th Guest un piccolo classico per gli amanti di questo genere "palpitante".

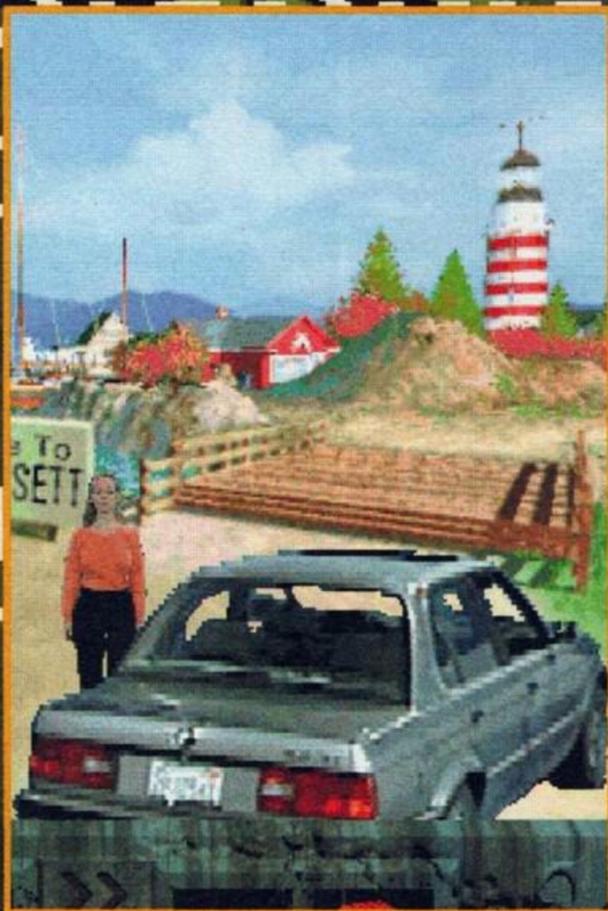
Sempre rimanendo in tema di argomenti

Atmosfere horror alla Carpenter e King: per gli amanti del brivido

la grande grafica renderizzata. Quindi il rischio è di girare per diverso tempo a vuoto senza fare nulla di concreto per l'evoluzione del gioco.

In effetti in termini di giocabilità pura e semplice sette Cd sono anche troppi, probabilmente il gioco vero e proprio poteva essere compresso in uno spazio inferiore, però è anche vero che anche l'occhio vuole la sua parte...

Un'altra nota preoccupante è l'hardware richiesto per giocare senza problemi. Sulla



Phantasmagoria è un ottimo punta e clicca in chiave horror e con attori veri, forse la miglior avventura horror in circolazione. Se amate le emozioni forti vi consigliamo 7th Guest e il suo imminente seguito The 11th Hour.

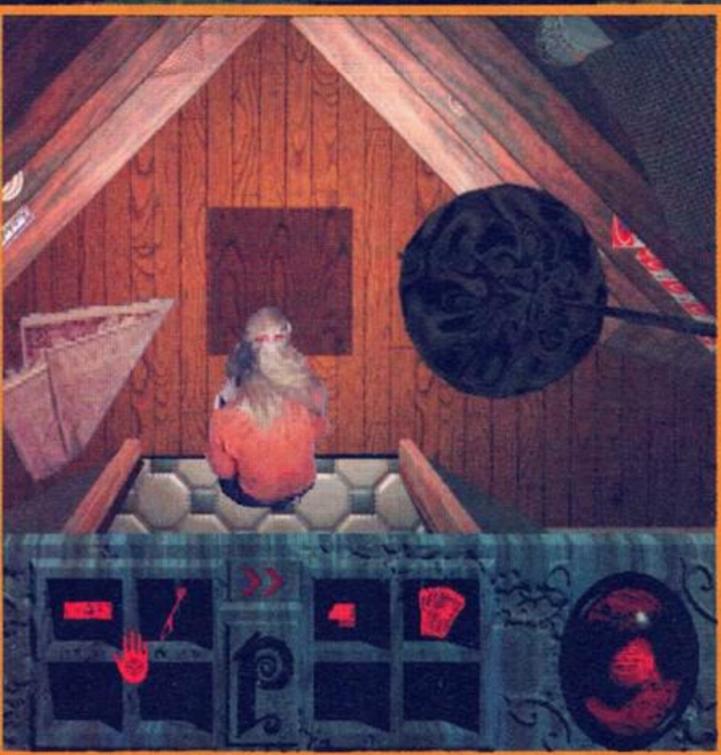


Il prezzo di Phantasmagoria fortunatamente non è "da paura"



spaventosi, appena finita la recensione del gioco e riposti i sette dischetti argentei nell'elegante porta CD sono stato assalito dall'ennesimo dubbio: non è che la cosa più spaventosa alla fine sarà il prezzo? Sai com'è, con sette CD da ammortizzare... Beh, state tranquilli perché il prezzo è comunque ai livelli di mercato, com'è testimoniabile dall'indicatore qualità/prezzo... Quindi non mi resta che augurarvi un lungo brivido di terrore. Ricordatevi di queste quattro righe quando vi troverete faccia a faccia con il male e il vostro disperato grido di aiuto morirà in gola. Arrivederci all'inferno...

Claudio Poli



Genere: Punta e clicca
Casa: Sierra
Sviluppatore: Roberta Williams



Pro

Atmosfere horror perfettamente riprodotte.
Grande grafica.
Sonoro da film.
Gran numero di locazioni da esplorare.



Contro

Un po' "scattoso" con configurazioni hardware basse.
Giocabilità non eccelsa.

PC-CD ROM



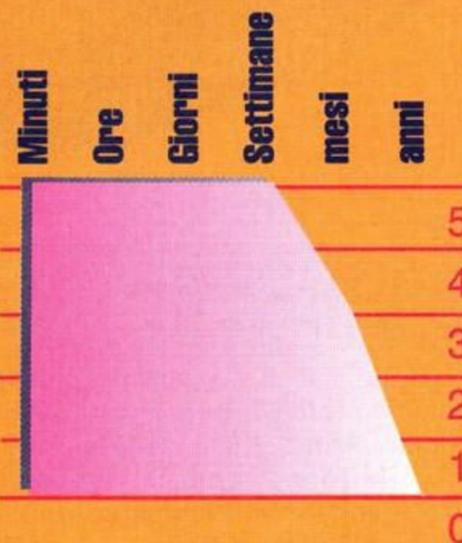
Phantasmagoria occupa ben sette CD-ROM e per girare richiede al minimo un 486 a 25 Mhz con 8Mb di RAM, 5 Mb di spazio sul disco rigido e lettore CD-ROM a doppia velocità. Inoltre Windows 3.1 o superiore, DOS 5.0 e scheda SVGA (640x480). Comunque si consiglia caldamente almeno un 486 a 66 Mhz.

K VOTO 901

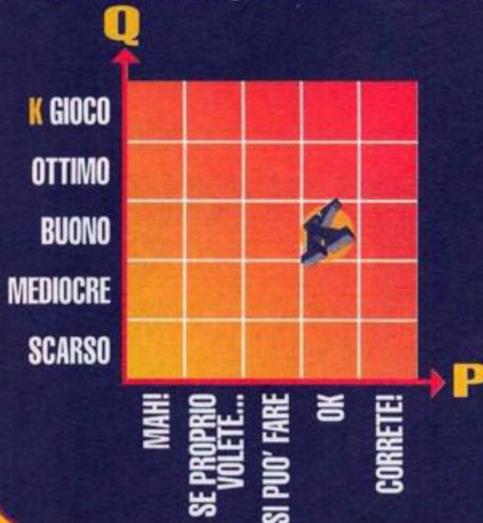


Phantasmagoria è un ottimo punta e clicca che si inserisce molto autorevolmente nel filone horror finora monopolizzato dal grande 7th Guest. Ottimo in tutti i suoi elementi e con un sonoro davvero mozzafiato, il gioco della Sierra ha i suoi punti deboli nella richiesta di hardware secondo noi non eccessivamente contenuta e nella giocabilità non sempre ai massimi livelli. Per gli amanti di Stephen King e compagnia, un titolo da non perdere assolutamente, con un ottimo rapporto qualità/prezzo, considerando che vi danno ben sette CD!

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

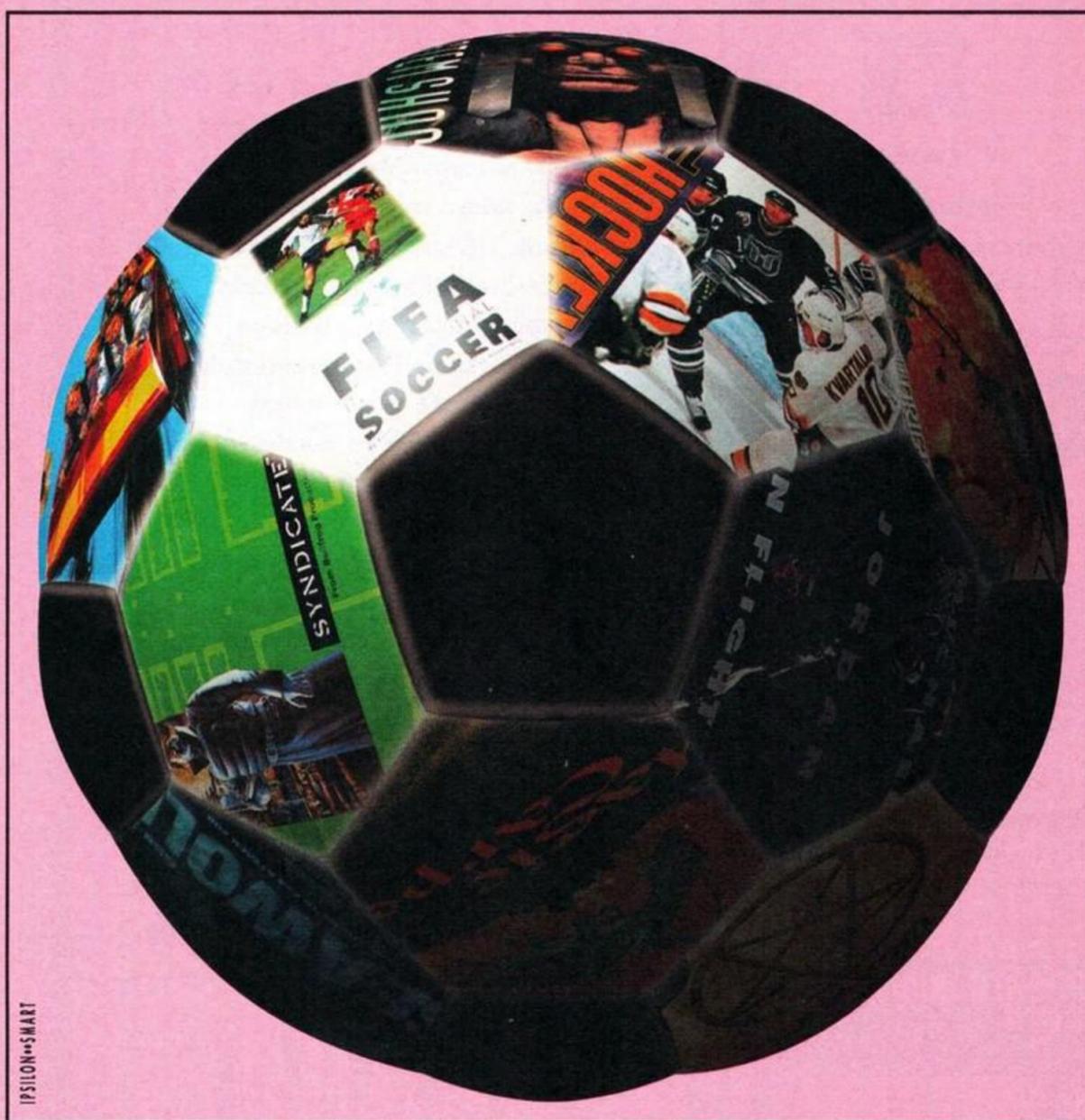


L'ITALIA IN GIOCO!

La Nuova Collezione Cd-Rom gioca in casa e vince solo dai Rivenditori Autorizzati C.T.O.

Sfide mozzafiato

**"Electronic Arts"
una squadra U.S.A.
che parla italiano.**



IPSILOH+SMART



SSN-21 Seawolf, NHL Hockey, Michael Jordan in Flight, FIFA International Soccer, sono marchi registrati della Electronic Arts.
Theme Park, Syndicate Plus, Magic Carpet, sono marchi registrati della Bullfrog Productions Ltd.
System Shock, Strike Commander, Ultima VIII - Pagan, sono marchi registrati della Origin Systems Inc.
Electronic Arts, EA Sports e il logo EA Sports, sono marchi registrati della Electronic Arts.

10 BIG ALLA RISCOSSA

Zola Predosa (Bo)
Dopo il piazzamento entusiasmante della Prima Collezione d'Autore, l'Edicola C.T.O. scende nuovamente in campo con una seconda raccolta di CD-ROM che comprende 10 fuoriclasse scelti.

La squadra è di prim'ordine, agguerrita e ben assortita perché vanta i migliori specialisti sia all'attacco del mercato, che in difesa delle eccezionali quote di vendita fin ora raggiunte.

F.T.



ELECTRONIC ARTS®

by C.T.O.

Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051/6167711

**TUTTI I CD-ROM CONTENGONO IL MANUALE
ELETTRONICO COMPLETO**

PREZZO SPECIALE
L. 43.500
CADAUNO+IVA

ASSEDATI I CLUB DEI TIFFOSI C.T.O.

RIVENDITORI AUTORIZZATI:

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA TORINO • ALEX COMPUTERS C.so Francia 333/4 - V. Tripoli 1796 • AMERICAN'S GAMES AND SYSTEMS V. Sacchi 26/b • AUCHAN C.so Romania 460 • COMPUTER DISCOUNT TORINO C.so Enaudi 8 - V. Lanza 15 • COMPUTEL C.so G.Cesare 56 BissC.R.E. Lungodora Napoli 62 • COMPUTING NEWS V. Marco Polo 40/e • EVOLUZIONE COMPUTER C.so Francia 11 Bis/c • METRO PIEMONTE V. Veronese 205 • OFFICINA MULTIMEDIALE V. Po 43/d • PC PLANET C.so Saccardi 15/G • PLAY GAME SHOP V. C. Alberto 39 • QUEEN COMPUTER SHOP C.so Dante 2 • TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 383 • COMPUTER CENTER V. Caccia 78 Ang. Vicolo Lagano CASALE MONFERRATO (TO) • PIEMONTE COMPUTER V. Po 22/a CHIASSO (TO) • ALEX SHOPVILLE LE GRU V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • EUROMERCATO V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • FLASH GAMES V. Valderi 12 • SENDEL COMPUTER Str. della Pronda 98 GRUGLIASCO (TO) • MAGLIOLA V. Porpora 1 • MAR-CHISIO V. Pallozza 6 • RAIST V. della Rocca 21 • SOFTEL V. Nizza 45/1 • AZZONI V. Torino 134 IVREA (TO) • INFORMATICA ELKA V. Torino 241 • MIRAST V. Palestro 62 IVREA (TO) • AGARHI V. Montegrappa 112 RIVOLI (TO) • PIEMONTE COMPUTER V. Torino 13/3 ROILETTO (TO) • PIEMONTE COMPUTER V. Po 22/a CHIASSO (TO) • PROTOPIA TEAM V. Moncenisio 141 S. ANTONIO DI SUSA (TO) • VIDEOSERVICE V. Le Vittorie 34 ALPIGNANO (TO) • METRO PREALPI V. Savona 97 MONCALIERI (TO) • COMPUTER WORK V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO) • PIEMONTE COMPUTER V. Italia 94 SETTIMO TORINESE (TO) • PIEMONTE COMPUTER 2 V. Cavour 15 SETTIMO TORINESE (TO) • COMPUTER MANIA V. Vochieri 107 ALESSANDRIA • DELTAINE COMPUTER V. del Guasco 121 ALESSANDRIA • P.C. Via Gramsci 49 ALESSANDRIA • COMPUTER CENTER V. Caccia 78 ang. V. Legnano CASALE MONFERRATO (AL) • M.D. COMPUTER V. Alfieri 36 VALENZA (AL) • TERABYTE P.zza Don Ezio Vitale 8/9 VALENZA (AL) • ALL IN ONE COMPUTER S. P. Micca 33 BIELLA • CABELLA E FAVA V. Garibaldi 71/77 NOVI LIGURE (AL) • ANTICA LIBRERIA GOGGIA C.so Alfieri 299 ASTI • ALL IN ONE COMPUTERS V. Galimberti 28 BIELLA • CAMELOT V. P. Micca 33 BIELLA • C.SI TEOREMA V. LOSANA 9 BIELLA • HOBBYLAND V. Bertoldano 1 BIELLA • THE NEXT WORLD V. Cottolengo 5 BIELLA • FATIM SYSTEM V. Silvio Pellico 10 CUNEO • ROSSI COMPUTER C.so Nizza 42 CUNEO • ALBA UFFICIO C.so Pieve 68 ALBA (CN) • ALGER C.so Roma 62 SAVIGLIANO (CN) • COMPUTER DISCOUNT NOVARA V. Biglietti 4/m NOVARA • PROGRAMMA 3 V.le Buonarroti 8 NOVARA • PUNTO VIDEO C.so Risorgimento 39/b NOVARA • K & G V. Ranzoni 2 NOVARA • PENATI V. Mattei 49 NOVARA • MYTOS V. Brunelli Molini 13 BORGOMANERO (NO) • RISPARIAMONE S.S. 229 Km. 22 SUENO (NO) • ELIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA INTRA (NO) • TELEMATICA SYSTEM V. Cana 6 VERBANIA INTRA (NO) • ELECTRONICA C.so Fiume 33 VERCELLI • MEGA-LO MANIA V. G. Ferraris 92 VERCELLI • BYTE SHOP V. Vittorio Veneto 4 BORGOGESIA (VC) • BEST RECORD V. de Tillier 68 AOSTA • BRUNO TEX 2 Loc. America 135/139 QUART (AO) **LOMBARDIA** MILANO • AG INFORMATICA V. Silva 49 • BCS V. Montegani 11 • BRICOMPUTER V. Palmieri 25 • COMPUTER DISCOUNT MILANO V. Cenisio 12 ang. P.zza Coneva • COMPUTER DISCOUNT MILANO 4 P.zza Principessa Clotilde 8 - Stazione Centrale lato IV Novembre • COMPUTER DISCOUNT MILANO 5 P.zza Cadorna 13 • COSI Lgo Augusto • EDS C.so Porto Ticinese 44 • GALIMBERTI C.so Buenos Aires 64 • G. RICORDI Gall. Vitt. Emanuele • HOMIC SHOP P.zza De Angeli 3 • I.BELLE V. Lorenteggio 22/24 • JOYSTICK FUN V.le Lorenteggio 38 • KOMODO V. General Govone 29 • LU.MEM V. Sta Monica 3 • MARCUCCI V. F.lli Bronzetti 37 • MONDADORI INFORMATICA C.so Porto Vittoria 51 • NEWEL V. Mac Mahon 75 • NIKI SHOW ROOM V. Tovazzano 14 • NOVIDEA V. Leoncavallo 15 • PC POINT V.le Monza 48 • PC POINT 3 C. Comm.le BONOLA • PERGIOCO V. S. Prospero 1 • PERGIOCO V. Aldrovandi ang. V. Pina • RIVOLA V. Vittoria 43 • VIRGAMES V. Vittoria 37 • TC CENTRO Gall. Corsia Servi 11 • SUPERINFORMATICA V. Bell'Italia 43/a PESCHIERA DEL GARDA (VR) • RIVOLI RETAIL P.zza Duomo 8 • VIRTUAL V. Razzi 18 • VIRTU-DO V. Fiamma 6 • VOBIS V. Broggi 13 • WAREHOUSE C.so Buenos Aires 53 • COMPUTER SHOP V. Cairoli 8 ABBATEGGIASSO (MI) • SICURDATA COMMUNICATIONS V. Mazzini 113 ABBATEGGIASSO (MI) • EUROMERCATO V.le Milanofiori ASSAGO (MI) • GALIMBERTI V. Naz. dei Giovi 28/36 BARLASSINA (MI) • EUROMERCATO Strada Prov.le 208 Km.2 CARUGATE (MI) • METRO CUB V. Croce Nuova Str. Vigev. CESANO BOSCONI (MI) • NOVIDEA V. Matteotti 5 CESANO MADERNO (MI) • METRO LOMBARDA V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) • GREEN HOUSE P.zza Novello 24 COLOGNO LODI (MI) • PENATI V. Simone 49d CORBETTA (MI) • ARIVIVIS P.zza I Maggio 13 CORCIO (MI) • MICROMIX V.le Italia 23/25 CORCIO (MI) • ARCA V. Trieste 13 GORGONZOLA (MI) • INFOTECA V. Saronnesse 16 LEGNANO (MI) • NOVIDEA V. Roma 24 LENTATE S/SEVESO (MI) • CI • BI V. G. Rosso 8 LODI (MI) • TUTTOSOFTWARE V. Monti 5 MELEGNANO (MI) • BIT 84 V. Italia 4 MONZA (MI) • PC POINT DUE V.le Borgazzi 30 • MONZA (MI) • PREMIERE V. Pennati 17 MONZA (MI) • SERDATA S. S. Sempione 22 NERVIANO (MI) • IL CURSORE P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE MILANESE (MI) • EUROMERCATO BRIANZA Strada Provinciale 44 PADERNO DUGNANO (MI) • DIEN NAU V. Garibaldi 99 RHO (MI) • THESI V. Stoppani 9 RHO (MI) • METRO PADANA V. XXV Aprile 23 S. DONATO MILANESE (MI) • AUCHAN V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI) • ATLANTIDE V. Rossini 43 SEREGNO (MI) • EASY SOFTWARE ITALIA V. Gramsci 52 SESTO S. GIOVANNI (MI) • TERZA GENERAZIONE V. L. de Vinci 155 TREVIGIANO S/N (MI) • TUTTO UFFICIO V. Quarto 10 TREVIGIANO DADDA (MI) • HIGH FIDELITY P.zza Volta 6 VAREDO (MI) • KING GAME'S P.zza Unità d'Italia 3e VIMERC-

TE (MI) • MISTER BIT Gall. Città Mercato VIMODRONE (MI) • COMPUTER SERVICE V. Corridoni 2b BERGAMO • MEGABYTE 2 V. Scuri 4 BERGAMO • PLUG & PLAY V. S. Caterina 88a BERGAMO • TINTORI V. Brosetta 1 BERGAMO • VIDEO ON-LINE V. XX Settembre 94 BERGAMO • MEDIA WORLD V. Fermi CURNO (BG) • DIMENSIONE UFFICIO V. Monte Svelto 12a BRESCIA • MASTER INFORMATICA V. F.lli Ugoni 10b BRESCIA • METRO SEBINO V. Noca 116 BRESCIA • PIERROT LUNAIRE V. Cremona 150 BRESCIA • TC CENTRO V. Malta 12 BRESCIA • MEGABYTE V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) • COMPUTER DISCOUNT V.le Masio 16/18 COMO • GALIMBERTI V. Paoli 47a COMO • IL COMPUTER DI FERRARI V. Indipendenza 88/90 COMO • VIDEO ISLAND V. Marzozzone 13 COMO • FUMAGALLI V. Cairoli 48 LECCO (CO) • NOVIDEA C.so Martiri Liberazione 152/a LECCO (CO) • MEDIA WORLD V.le Lombardia 6 MIRABELLO DI CANTU' (CO) • ERRE INFORMATICA V. Milano 2g CREMONA • MONDO COMPUTER C. Comm.le CREMONA 2 V. Berlogner GATESCO P.D. (CR) • FUSO.CO. V. della Macina PESCAROLO (CR) • COMPUTER CANOSSA Galleria Ferri 2 - V. Trieste 71 MANTOVA • MEGABYTE 4 V. Frontini 19 MANTOVA • R.G.B. COMPUTERS V. Gnutti 38 CASTIGLIONE STIVIERE (MN) • ASSITEC V. Trieste 97 a/b PAVIA • LA VOCE DELLA LUNA C.so Mazzini 1 b PAVIA • SENNA V. Calchi 5 PAVIA • MEDIA WORLD C. Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) • ALPHABETA C.so Milano 13 VIGEVANO (PV) • COMPUTER ON LINE V. Boldirini 2 Ang. C.so della Repubblica VIGEVANO (PV) • MULTIMEDIA BY EDI SOFT SYSTEM C.so Novara 22 VIGEVANO (PV) • PENATI V.le Industria 321 VIGEVANO (PV) • MAGIC SCREEN V. Mazzini 44a SONDRIO • MAGIC SCREEN V. Foboni 18 MORBEGNO (SO) • FLOPPY V. Marozzone 2 V. Carrubbo 13 VARESE • MASTER PIX V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • METRO ALIT V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) • INFORMATICA AMICA V. Bontesi 3/bis S.S. Varese Km. 41.100 CASTIGLIONE OLONA (VA) • MEDIA WORLD V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) • VIDEOLINE V. Carcano 12/14 SARONNO (VA) • TRIVENETO VENEZIA • CSS COMPUTER SUPPORT SHOP C. Comm.le VALLE CENTER MARCON • SAVING BY GUERRA COMPUTER V. Mattei 1 C. Comm.le VALLE CENTER MARCON • SARTORELLO V. Duca d'Aosta 4 CEGGIA (VE) • NONSOLOVIDEO V. S. Gallo 57/c LIDO DI VENEZIA (VE) • SME V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • AUCHAN V. Don Totato (V. Biella) MESTRE (VE) • GUERRA COMPUTER V. Bissuolo 40 MESTRE (VE) • METRO VENETO S.S. Romeo MESTRE (VE) • SME V. Torino 101 MESTRE (VE) • TREKILOWATT V. Felisati MESTRE (VE) • SAVING BY GUERRA COMPUTER V. Gramsci 52 MIRANO (VE) • SARTORELLO V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • SME V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • COMPUMANIA V. Leoni 32 PADOVA • COMPUTER DISCOUNT PADOVA V. Giotto 29 PADOVA • COMPUTER SHOP V. Venezia 61 C. Comm.le GOTTARDO (VI) • ELIOT TA BIT V. Belzoni 120 PADOVA • SARTO COMPUTER P.zza Eremitani 17 PADOVA • COMPUTER POINT Borgo Padova 79 CITADELLA (PD) • OTC V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) • CLINICA R. DEL COMPUTER V. R. Margherita 7/9 ROVIGO • CENTRO PRODOTTI TECNICI V. della Cooperazione 37 BORSENA (RE) • GUERRA COMPUTER P.zza Trentini 6 TREVISO • COMPUTER SHOP V. Europa C. Comm.le I GUARDINI DEL SOLE CASTELFRANCO VENETO (TV) • MCE ELETTRONICA V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • UP TO DATE V. Vittorio Veneto 43 BELLUNO • PC POINT COMPUTER V. IV Novembre 6 AGORDO (BL) • COMPUGAMES C.so Cavour 5a VERONA • GUERRA COMPUTER V. XX Settembre 48 VERONA • MEGABYTE 3 V. XI Settembre 18 VERONA • METRO ADIGE V. Torricelli 17 VERONA • POWER MEDIA P.zza S. Tomaso 10 VERONA • COMPUTER POINT V. de Gasperi 98a BUSSOLENIGO (VR) • JURIS INFORMATICA V. Bernini 25 LEGNAGO (VR) • MULTIPOWER V. degli Arusanti 3/g PARONA DI VALPOLLICELLA (VR) • EFFEGI COMPUTER V. Bell'Italia 43/a PESCHIERA DEL GARDA (VR) • COMPUTERS CENTER V. Cantore 26 VILLAFRANCA (VR) • CASH V.le Trieste 427 VICENZA • CONSOLE SHOP Gall. S. Lorenzo 11/13 VICENZA • GUERRA COMPUTER C.so S.Felice 152 VICENZA • HAL V.le Anconetta 119 VICENZA • MEGABYTE 5 Contrà Mare Porto Nova 26 VICENZA • OTC V. Divis. Folgore 24 VICENZA • OTC V. Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) • GUERRA COMPUTER MONTECCHIO V.le Trieste 84 MONTECCHIO MAGGIORE (VI) • TECNOCITY V. Volposiana 55 THIENE (VI) • CSS COMPUTER SUPPORT SHOP V. Pola 20 C. Comm.le LE PIRAMIDI TORRI DI QUARTESOLO (VI) • SYNERGY V.le Trento 150/152 VALDAGNO (VI) • TRENTO • COMPUTER DISCOUNT TRENTO Lgo Savoia 6 • CRONST V. Galliei 25 • MUSIC CENTER V. Bolzano 39 • INFO POINT V. S. Caterina 84 ARCO (TN) • MUSIC CENTER V. Bepi Todesca 14/17 GARDOLO (TN) • AL RISPARIAMIO ROVERCENTER V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN) • COMPUTER POINT V. Rovigo 22/a BOLZANO • METRO DOLOMITI V. Volta 8 BOLZANO • MICROSTORE V. Pieve 24/b BOLZANO • ONLY CD-ROM V. Carducci 11 MERANO (BZ) • PIANETA VIDEO V. Parrocchia 2 MERANO (BZ) • TRIESTE • CENTRO TRIESTINO INFORMATICA V. Pascoli 4 • GUERRA COMPUTER V. Fonderia 5a • MURRISOFT V. Torrebianca 26 • UNIVERSALTECNICA V. Carducci 4 • VIDEO-LANDGAMES V. Rismondo 4sRADIO AMULIA Lgo Amulia 2 MUGGIA (TS) • EL COM SHOP V.le S. Marco 7 MONFALCONE (GO) • SME V. Levia 3 ZOPPOLA (PN) • MOFFERT 5 V. Leopardi 24 UDINE • MICHELLE V.le Ungheria 60, V.le Palmanova 217 UDINE • TERMINAL SYSTEM SHOP C. Comm.le ALPE ADRIA CASACCO (UD) • TERMINAL SYSTEM SHOP C. Comm.le CITTA' FIERA V. Canonica 22 MARTIGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** BOLOGNA • BRAIN PUMP V. Timavo 7b • CARTOLERIA PORTANOVA V. Portanova 18/a • CARTOLERIA STERLINO V. Murri 73/75, Indipendenza 66 V. Lombardi 43-V. S. Stefano 30/2 • COMET V. Michelino 105 • COMPUTER DISCOUNT BOLOGNA V. Bovi Campoggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5 • COM-

PAGNIA ITALIANA COMPUTER V. Emilia Ponente 56 • MONDADORI INFORMATICA Gall. Falcone e Borsellino 24 a/b • PLAY-MAKER V. degli Ortolani 34 • CENTRO STILE BUDRIO V. Taberlini 2 BUDRIO (BO) • GUERRA COMPUTER V. Scarlotti 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • NONSOLOSOFTWARE V. Parrettana 382/4 CASALECCHIO DI RENO (BO) • VILLE 93 SHOPVILLE GRAN RENO V. Marilyn Monroe 2 Int.33 CASALECCHIO DI RENO (BO) • METRO EMILIA V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO) • HARD & SOFT SERVICE-CITTA' COMPUTER V. Carducci 37 IMOLA (BO) • HI-FI ALTA FEDELTA' IMOLA V. Cavour 16 IMOLA (BO) • SPAZIO BIT P.zza Codronchi 1 a IMOLA (BO) • VIRTUAL SHOP V.le A. Costa 8/a IMOLA (BO) • NONSOLOSOFTWARE V. E.Levante 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • MASTER V. Brodolini 9c S. PIETRO IN CASALE (BO) • IL RISVEGLIO V. Tosarelli 179 VILLANOVA (BO) • C.R. SYSTEM V. Garibaldi 35e ZOLA PREDOSA (BO) • BUSINESS POINT V. Bologna 108/110-V. Mayr 85 FERRARA • CEMM V. Ravenna 145/153 FERRARA • COMET V. Bologna 475 FERRARA • COMPUTER DISCOUNT FERRARA V. Bologna 53 FERRARA • DIMENSIONE INFORMATICA Ipercoop 11 CASTELLO V. Negri 7 FERRARA • SOFT GALLERY V. Mortara 40b FERRARA • COMPUTER VIDEO CENTER V. Campo di Marte 122 FORLÌ • NERI PUNTO GAMES P.zza Vittoria 13 FORLÌ • NOVA COMPUTER V. Isotta 27 CATTOLICA (FO) • HANGAR 71 V.le Marconi 355 CESENA (FO) • HANGAR 72 V. Savoia 252 CESENA (FO) • MEDIA WORLD P.zza Zolare Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • COMPUTER HOUSE V.le Tripoli 193/d RIMINI • GAME START V. Bertola 6 RIMINI • VISERBA COMPUTER SERVICE V. Dati 99/b VISERBA DI RIMINI • CHECK COMPUTER Strada S.Fraustino 6/8 MODENA • COMPUTER DISCOUNT MODENA V.le Gramsci 263/265 MODENA • DIMENSIONE INFORMATICA Ipercoop 1 PORTALI V. dello Sport 50 MODENA • IL PIANETA Strada Morane 500 MODENA • LASER SYSTEM V. Nonantolana 685/n MODENA • LASER SYSTEM c/a Centro Commerciale Torrenova MODENA • NOVIMPRESA P.zza Cittadella 30 MODENA • ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 C. Comm.le I PORTALI V.le dello Sport 50/2 MODENA • RED & BLACK V.le Monte Sabinone, 1e CARPI (MO) • SILMAR V.le Carducci, 34 CARPI • VOBIS MICRO-COMPUTER P.zza Garibaldi 14 CARPI (MO) • DOM INFORMATICA V. Circondaria Sud 109f CASTELFRANCO EMILIA (MO) • COMET V.le Garzavallone Est 13 MIRANDOLA (MO) • MICROINFORMATICA V. Tien an Men 15 SASSUOLO (MO) • WORLD GAMES V. Cavallotti 139/9 SASSUOLO (MO) • BLUE C. Comm.le CENTRO TORRI V. S. Leonardo 69a Int. 42 PARMA • COMPUTER DISCOUNT PARMA V. Trento 14 PARMA • CD-ROM MULTIMEDIA Str. H. Bixio 135 a/b PARMA • METRO PARMA V. Mantova PARMA • PAC-MAN V. Paccioudi 2/e PARMA • ZAINCHELLI V. Casa 6 PARMA • ZETA INFORMATICA V. Emilio Lepido 8c PARMA • CD ONE V. Pertini 45 COLLECCHIO (PR) • E.M.A. V. Vito Almi 2 FIDENZA (PR) • POLARIS INFORMATICA V.le Martiri della Libertà 32 FIDENZA (PR) • ZUL COMPUTERS V. Stradone Fornese 2 PIACENZA • ELECTRONIC FUN C.so V. Emanuele 12 DEL. PIACENZA • COMPUTER HOUSE V. Trieste 134 RAVENNA • SYSTEMA V. Bossano del Grappa 34/b RAVENNA • PC SERVICE V. Alberoni 32 RAVENNA • ZUCCHERELLI V. Cavour 74 - V. Cattaneo 4 RAVENNA • PC PROFESSIONAL COMPUTER V. Bontesi 4 FAENZA (RA) • ELECTRON INFORMATICA V. F.lli Cortesi 17/19 LUOGO (RA) • COMPUTERLINE V. S. Rocco 10c-V. Kennedy 151 REGGIO EMILIA • COMPUTER DISCOUNT REGGIO EMILIA V. E. Ospizio 52ab REGGIO EMILIA • ETA BETA C. Comm.le ARIOSTO REGGIO EMILIA • INSERT COIN V. Emilia 5 Stefano 17/a REGGIO EMILIA • VIDEO HOUSE V.le Olimpia 14a REGGIO EMILIA • NUOVI SISTEMI V. Roma 21a S. ILARIO D'ENZA (RE) • MEGABYTE INFORMATICA V. 28 Luglio 59 BORGOGGIO (RM) • SANMARINO INFORMATICA V. Cantù 16 DOGANA (RM) • COMPUTER TIME V. IV Giugno 29 SERRAVALLE (RM) • ELECTRONICS V. G. de Carpi 209 SERRAVALLE (RM) • LIGURIA GENOVA • ABM COMPUTER P.zza de Ferrari 2r • CD-MANIA SOLO SOFTWARE SU CD-ROM V.le Brigata Liguria 63 r Int.3 • CIDI OFFICE V. Rispoli 108/e • COMPUTER DISCOUNT GENOVA V.le Brigata Bisagno 25r • ELITE COMPUTER V. Orsini 31r • FOTO MAURO V. Canepari 183/r • GAMEMANIA V. Piacenza 294-295 r • HOME DIGIT-GAMMA GROUP C. Comm.le COOP BISAGNO P.zzale Bigliay 14 • IL CENTRO CONTABILE V. Brigata Liguria 45r • NUOVA INPUT V. Lungomare di Pegli 47/r • PAGIALUNGA Vico Liceti 6 • RAINBOW COMPUTING V. Gestro 10a • SYSTEMA V. Assarotti 56 r • TELEPHONE CENTER V. Campello 1/3 • VIDEO PARK V. Carducci 57 r • METRO LIGURIA V. Romaine 4n BOLZANETO (GE) • BIT SHOP V. R. Orsi 31/7 CHIAVARI (GE) • SALINI DAVIDE V. Entello 172 CHIAVARI (GE) • COMPUTER UNION V. Storace 4/6 r • SAMPIERDARENA (GE) • OFFICE & GAMES P.zza Bianchi 9 IMPERIA • CENTRO HI-FI VIDEO V. Repubblica 38 SANREMO (IM) • MICRODATA SHOP V. Manzoni 45 SANREMO (IM) • C.D. HARDWARE P.zza Matteotti 14 LA SPEZIA • SOFTMANIA P.zza Caduti della Libertà 25 LA SPEZIA • OFFICE LINE V. Emiliano Var. Aurelio SARZANA (SP) • BLASTER Vico dei Savona 13/r SAVONA • DIGITAL LABS P.zza Martiri Libertà 25/27r CREMONA • CELESIA ENZA V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • DF 24 C.so Europa 6 b/c LOANO (SV) **TOSCANA** FIRENZE • AZIMUTH V. Peretola 76r • COMPUTER DISCOUNT FIRENZE V.le Matteotti 9r-V.le Talenti 53 • DEDO SISTEMI V. Novelli 42b - V.le Europa 96 - V. Cavour 170r • GPL MARZOCCO V. de' Martelli 6 • HOBBYTRONICS V. Corridoni 15a • NEW COMPUTER SERVICE V. degli Alfani 2r • PAOLOTTI FERRERO V. Pratese 24 • PUNTO SOFT V. Torricoda 1r • PUNTO SOFT 2 V. Taddei 39b • PUNTO SOFT 3 V.le Guidoni 77 b • TELEINFORMATICA TOSCANA V. Brancino 36 • DEDO SISTEMI V. Panati 24 B.S. LORENZO (FI) • BELLANTI Lgo Palestrina 317 CASELINA SCANDICCI (FI) • WAR GAMES V. Sanzio 126a EMPOLI (FI) • DEDO SISTEMI V. Paoli 11 SCANDICCI (FI) • PUNTO SOFT 4 V. Alfieri

10 SCANDICCI (FI) • METRO TOSCANA V. del Cantone 4 Loc. Osman-noro SESTO FIORENTINO (FI) • COMPUTER DISCOUNT AREZZO V. Perennio 58 AREZZO • IL GATTO E LA VOLPE V. Fiorentina 117 AREZZO • MULTIDET P.zza Risorgimento 10 AREZZO • EUROMEDIA V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR) • COMPUTER SERVICE V. dell'Unione 7-V. Bonghi 2a GROSSETO V. Piro 21 ORBETELLO (GR) • EMMECI V. del Vigna 12 LIVORNO • ETA BETA V. S. Francesco 30 LIVORNO • FUTURA 2 V. Cambini 19 LIVORNO • ETA BETA P.zza Costituzione 69 PIOMBINO (LI) • SHASTA Loc. Ant.Saline PORTOFERRAIO (LI) • CIPOLLA V. Vitt. Veneto 26 LUCCA • IL COMPUTER V. Colomba 216 LIDO CAMAIORE (LU) • DEDO SISTEMI V. Foscolo 2 VIA-REGGIO (LU) • LOGICA D.D.P. V. Sforza 16 AVENZA CARRARA (MS) • FLOATING POINT Gall. da Vinci 32 MASSA (MS) • COMPUTER DISCOUNT PISA V. Matteucci 36-V.le Gramsci 13 PISA • GAME OVER V. Battelli 35 PISA • MEDIA WORLD V. Matteucci PISA • TECHINOVAS P.zza Guerrazzi 19 PISA • METRO ARNO V. Fagnano Spa OSPEDALETTO (PI) • ELECTRONIC DREAMS V. Dante 77 PONTEDERA (PI) • COMPUTERMANIA V.le Adua 183b PISTOIA • ELECTRONIC SHOP V. della Madonna 49 PISTOIA • CONSOLE GAMES V. Empolesa 36 MONSUMMANNI (PT) • IDEE UFFICIO V.le Tripoli 3 MONTECATINI (PT) • GIOCOMANIA V. L. Andreotti 11 PESCIA • BIANCHINI V. Ferrucci 154 PRATO • LIBRERIA CASTELLO V.le Pieve 2 PRATO • MOBILMACCHINA V. S. Vincenzo 15 PRATO • RED POINT V. Zanini 184 PRATO • COMPUTER DISCOUNT SIENA V. Camollia 28 SIENA • LO STRILLOME V. Fiorentina 107 SIENA • TRUST V. Massetana Romana 54 SIENA • ELETTROMERCATO V. Giovanni XIII MONTERIOSA MONTERIGLIONI (SI) • PUNTO SOFT 3 V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** PERUGIA • LA FONTANA V. della Pallotta 14/d • MIGLIORATI V. S. Ercolano 3/10 • WARE V. Cairoli 1 CITTI DI CASTELLO (PG) • EMME LABS V. Acacia 69 CORCIANO (PG) • ETA BETA P.zza S. Domenico S.N. FOLIGNO (PG) • SYNTHESIS 91 V. Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) • ETABETA V. Filosofi 79 SPOLETO (PG) • L'INFORMATICA V. Cimarosa 44 S.SISTO (PG) **LAZIO** ROMA • ADDOGRAFICA V. Lungo Tevere Inventori 28 • BIT SHOP V. Serrà 26a • CAMPA ADOLFO V. Prencinata 426 • CENTRO DIFFUSIONE GRANDI MARCHE V. Valbrondano 107 • C.D.R. V. Tripoli 1 • COMPUTEL V. Ralli 33 • COMPUTER DISCOUNT ROMA V. Anastasio II 338 - V. Muraluna 245-V.le M. F. Nobilitore 16/22 • CREMI GIOVANNI V. S. Piero di Bastelica 91 • D • D V. Luca Valerio 22 • DR.SOFT & MR. HARD V. Amatrice 24 • ELECTRONICS 69 C. Comm.le LA ROMANINA • EURO 2000 V. degli Ubbaldi 21 • FIVE 2000 V. Ozanam 78/b • FULL SERVICE V. P. Valerio 90 • GAME 94 V. del Clementino 95-95a • GEMAR V. Cavalleggeri 65 • GIOCO FOLIA V. Parma 5 • M. ELECTRONIC C. Comm.le I GRANAI V. Navolari • MAFER V.le Giustiniano Imperatore 248 • METRO AURELIA G.R.A. 33 Pescaccia/V. di Brava • MICROCENTER V. Grande Muraglia 6264 • MICROLINK V.le Tirreno 207 • MULTIMEDIA CD-ROM CENTER V. Valerio 22 • NEW PLOTTER CENTER V. Casale Agostinelli 94 a/b • ODIS P.zza Ponte Lungo 3 • P.C.C. COMPUTER HOUSE V. Casilina 2836 • PULSAR V. Magna Grecia 71 • ROBIMAX V. Varvariana 14 • ROCCHI ILVO V. Boldini 14 b • PERGIOCO V. degli Scipioni 109/111 • SPAZIO PC V. Chopin 27 • TAKE AWAY V. Tripolitania 164 • TECHNOGRAPH INFORMATICA V. dell'Imbrecciato 70b • VOBIS COMPUTER P.zza Mancini 37a - V. Anastasio II 438 • GEDY V. Bengasi 20 ANZIO (RM) • METRO LATINA V. Laurentina Km. 9 CECI-GNOLETTA (RM) • COMPUTER SCHOOL 2000 V. Mura dei Francesi 99/101 CIAMPINO (RM) • COMPUTERTIME V. Col di Lana 11/15 CIAMPINO (RM) • PC WARE V. Pirzio Birelli 60 CIAMPINO (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER V. Case Nuove CIVITAVECCHIA (RM) • INFOLANDIA V. Fontana dell' Oste 20 COLLEFERRO (RM) • COMPULANDIA V. delle Ombre 35 FIUMICINO (RM) • ZEAMME COMPUTERS V. R.Margherita 21a LADISPOLI (RM) • COMPUTER SHOP V. Kennedy 100 MONTE ROTONDO (RM) • M.M. SOFTWARE V. Olivieri 59 b OSTIA LIDO (RM) • METRO INCO G.R.A. Km. 360 Loc. La Rustica TOR SAPIENZA (RM) • MICROTECH V. de Nicola 175 CASSINO (FR) • MONDOVISION V.le S. Domenico 33 SORA (FR) • COMPUTER DISCOUNT LATINA C. Comm.le MORRELLA LATINA • KEY BIT ELETTRONICA V. Caidini 8 LATINA • COMPUTER SHOP C. Comm.le EMMEZETA RIETI • SER.IN V. Loggia dei Mercanti 14 ORVIETO (TR) **MARCHE** ANCONA • ELAN COMPUTER V. Torresi 37 • MICROWORLD V. Flaminio 232 • PELLEGRINI Zona P.I.P. BARACCOLA (AN) • PELLEGRINI C. Comm.le METAURO V. Enaudi BELLOCCHI DI FANO (AN) • TECNOWAVE V. Leopardi 12 FANOCARARA (AN) • EMU P.zza Repubblica 5 JESI (AN) • PRISMA V. S. Francesco 24 JESI (AN) • PC SHOP Partici Ercolani 14 SENIGALLIA (AN) • COMPUTECH Contr. Massa 45 FERMO (AP) • MULTIMEDIA MANIA P.zza del Popolo 22 FERMO (AP) • TRIOZEN INFORMATICA V. Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP) • COMPUTERMANIA V. Trento 94 S.B.DEL TRONTO (AP) • ZERO UNO COMPUTER V. Ulpiani 25 BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • BEST COMPUTER V. Roma 20a MACERATA • EFTE TRE P.zza Garibaldi 12 MACERATA • MEDIA SHOP V. Lanza 42 PESARO • PERSONAL COMPUTER V. Ponchielli 2 PESARO • COMPUTER CENTER V. Garibaldi 108 FANO (PS) • SISTEMI INFORMATICI V. XXVIII Luglio 17 MERCATELLO SUL METAURO (PS) • OLIPRESS C.so Matteotti 70 PERGOLA (PS) **ABRUZZO/MOLISE** • COMPUTER EXE V. Trieste 58 AVEZZANO (AQ) • VIDEO COMP V. Trieste 18 AVEZZANO (AQ) • H & S INFORMATICA V. M. Capuani 98 TERAMO • PDA COMMERCIALE V. Camorra 80/82 CHIETI • COMPUTER MARKET V. Trieste 79/ 81 PESCARA • COSMOS 3000 V.

Mazzini 38 PESCARA • DIMENSIONE INFORMATICA V. Fontanelle 83 PESCARA • IL PIANETA DEL COMPUTER V. Bardet 69 PESCARA • INFOLAND V. Pape 89 PESCARA • MEGA COMPUTER V. Naz. Adriatico 76 PESCARA • MICRO POINT V. Tirino 170 PESCARA • SITA V.le Marconi 129 PESCARA • CANTORO EMIDIO V. Nazionale 165 ROSETO DEGLI ABRUZZI (TE) CAMPOBASSO • ECOM SYSTEM V. Albino 11/13 • VIGLIONE COMPUTER V. D' Amato 1a **CAMPANIA** NAPOLI • BRAVO PC V. S. Carlo 14 • COMPUTER DISCOUNT NAPOLI V. Tosti 28/30 • COMPUTERMANIA V. Carelli 35 • GIOCO E STRATEGIA Solito Arenella 22a • IDC V.le Augusto 138 • KNOW HOW V. Giordano 51 • LA CAMERA OSCURA V. Castellino 22 • SACA V. Medina 67 • SAGMAR EUROMERCATO CAMPANIA Circon. Esterno CASORIA (NA) • DE GREGORIO & RUSSO C.so Italia 159 PIANO DI SORRENTO (NA) • INFORMATICA ESSE V. Libertà 258 PORTICI (NA) • COMPUTERLANDIA V. Nicotera 58 VIICO EQUENSE (NA) • LANZETTA GIOCATTOLE V. Carducci 45 AVELLINO • COMPUTER & ... V. Calandrà 21/25 BENEVENTO • NEW MEDIA V. de Gasperi 42/44 CASERTA • ITACA V. Mauri 60 SALERNO • NEW COMPUTER MARKET C.so Garibaldi 65 SALERNO • EDICOLA LIBRERIA CANFORA CAVA DEI TIRRENI (SA) • COMPUTER SERVICE V. L. da Vinci 91/93 SCAFFATI (SA) **PUGLIA** BARI • AS. COM. V. dei Milia 59 • CARICOM V. Pansini 14 • COMPUTER DISCOUNT BARI V. Capruzzi 128 • CENTRO COMPUTER V.le Unità d'Italia 61 • COMPUTER CLUB V. Re David 199b • COMPUTER SERVICE V. Dovanzati 31 • INFOMANIA P.zza Garibaldi 41a • LEVANTE COMPUTER V. de Gioia 73 • METRO LEVANTE V. la Rotella Zona Ind. • NEW DELCOM V.le Enaudi 14/14a • WILLIAM'S COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79 • MASTROVITO ANTONIO V. Gravino 59/61 ALTAMURA (BA) • LOPPERFIDO V. Bologna 80/82 ANDRIA (BA) • COMPUTER SHOP V. Carli 17 BARLETTA (BA) • AUCHAN V. Nocentoro 2 c CASAMASSIMA (BA) • E.L.E.I. V. Galiberti 9 GIOIA DEL COLLE (BA) • DESARIO INFORMATICA E UFFICIO V. Carmine 199 NOICATTARO (BA) • AMORE E COMPUTER V. Latorza 28 PUTIGNANO (BA) • MC ELETTRONICA V. S. Barbara 16 RIVIO DI PUGLIA (BA) • P.A.G.E.M.I. ELETTRONICA V. Crociate 30 TRANI (BA) • DMC V.le Stazione 10 TREGGIANO (BA) • G.I.COM V. Ragusa 15 BRINDISI • INFOPROGRAM V. Isonzo 40 BRINDISI • COMPUTER HOUSE V. Ferruzzi 53 FASANO (BR) • MILONE GIOVANNI V. S. F. D'Assisi 219 FRANCAVILLA FONTANA (BR) • POSITION COMPUTER & COMPONENTI V. Isonzo 22 MANFREDONIA (FG) • QUASAR COMPUTER V. Adriatico 73 SANNICARDO GARGANICO (FG) • G55 SOFTWARE V. Fleming 4 VIESTE (FG) • COMPUTER DISCOUNT LECCO V. Marrella 26 LECCO • QUALITY INFORMATICA V. Mazzarella 31/33 LECCO • PROGETTI INFORMATICI V.le Magna Grecia 108b TARANTO • TECHBOT V. Platano 68 d TARANTO **BASILICATA** POTENZA • CD-ROM SHOP Mag. Risan. Disc. S. Gerardo 23 • DATABANK V. Vaccaro 348 • GEA INFORMATICA V. Maratea 2/4 • DATACOMP INFORMATICA V. Nazionale 62 FRAZ. VILLA D'AGRI MARSI COVETERE (PZ) **CALABRIA** REGGIO CALABRIA • SOUTHWARE COMPUTER V. Bixio 32/a • COMPUTER DISCOUNT COSENZA V. Rodotà 15 COSENZA • POINT COMPUTER C.so d'Italia 117/119 COSENZA • COMPUTER POINT P.zza Zumbini 3 Palazzo Nicastro COSENZA • SIRANGELO V. Alimena 27 COSENZA • COMP. EXPO V. Nazionale 148/150 CETRARO (CS) • CONSOLE POINT V. Alfieri - Pal. Gamelli RENDE (CS) • COMPUTER DISCOUNT REGGIO CALABRIA V. Vitt. Veneto 35 REGGIO CALABRIA **SICILIA** PALERMO • BASIC V. Sommaripa 32 • COMPUTER DISCOUNT PALERMO V. Ausonia 114 • HOME COMPUTER V.le Alpi 50 • MASTER GAMES V. Cavour 115 • MED'INFORMATICA V. G. B. Lullì 50/52 • MULTIMEDIA CENTER V. Libertà 95a • QUALITY INFORMATICA V. Campolon 39 • RANDAZZO V. Lullì 20/40 - V. R. Settimo 55 • UNIVERSAL INFORMATICA V. Suor Maria Dolores di Maio 22 • LA ROSA V. Dante 9a/b BAGHERIA (PA) • AG COMPUTER V. S. Girolamo 7 AGRIGENTO • COMPUTERLINE & ELECTRONICS V. Calicratide 104 AGRIGENTO • M.R. V. Giardino 6 PORTO EMPEDOCLE (AG) • COMPUTER SOFTWARE DESIGN P.zza Storzo 14 CALTANISSETTA • SYSTEM 2000 D.V. G. Calafato 27 CALTANISSETTA • SIDAM V. Palazzi 41 GELA (CL) • TECNO FURNITURE V. F. 39 B GELA (CL) • AZETA V. Canfora 140 CATANIA • COMPUTER DISCOUNT CATANIA V.le Africa 120 CATANIA • SICIL INFORMATICA V. Massimo 64 ADRANO (CT) • DBS ELETTRONICA V. F.lli Cairoli 53 GIARRE (CT) • DIGIT LAB V. Catania 4 GIARRE (CT) • LO PRESTI INFORMATICA V. Falautano 3/7 ENNA • CELI OFFICE V. Garibaldi 116/a MESSINA • NUOVA DIMENSIONE V. Reg. Elena 143 - V.le S. Martino 264 MESSINA • PROGETTO IMMAGINE 3000 V. Nazionale 59 VENETICA MARINA (ME) • COMPUTER CENTER V. di Vittorio 177 RAGUSA • HOME COMPUTER V. Galvani 29 RAGUSA • VESAV V. S. Giuliano 111a MODICA (CL) • TELECOM V. Cavour 388 MODICA (RG) • H.A.S.A. V.le Panagia 136/1 SIRACUSA • LINEA UFFICIO P.zza V. Veneto 24 AVOLA (SR) • COMPUTER TIME V. Garibaldi 116a FLORENTIA (SR) • COMPUTER'S HOUSE V. Calatofimi 16/18 TRAPANI • L'EDICOLA V. Fardella 78 TRAPANI • BASIC C.so VI Aprile 332 ALCA-MO (TP) • R.T.O. V. Mazzini 7a CASTELVETRANO (TP) **SARDEGNA** CAGLIARI • COMPUTER DISCOUNT CAGLIARI V. Pesina 7/b • COMPUTER HOUSE V. Cavallotti 7 • COMPUTER POINT V. Cavour 21/b 21/c • G.M.C. V. Romagnola 7 • OLISARDA V.le S. Avendrace 236 • ARTEREGALO V. Gramsci 33/35 CARBONIA (CA) • ATHENA V. Carlo Felice 12 SASSARI • COMPUTER DISCOUNT SASSARI V. Duca Abruzzi 48 SASSARI • VIDEO GAMES V. dei Milia 17 SASSARI • MD COMPUTER V. L. Enaudi 2 ORISTANO.

THE ULTIMATE DOOM

Parlare male di un gioco come *Ultimate Doom*, non è proprio possibile, ma rimanerne perplessi ci sembra legittimo

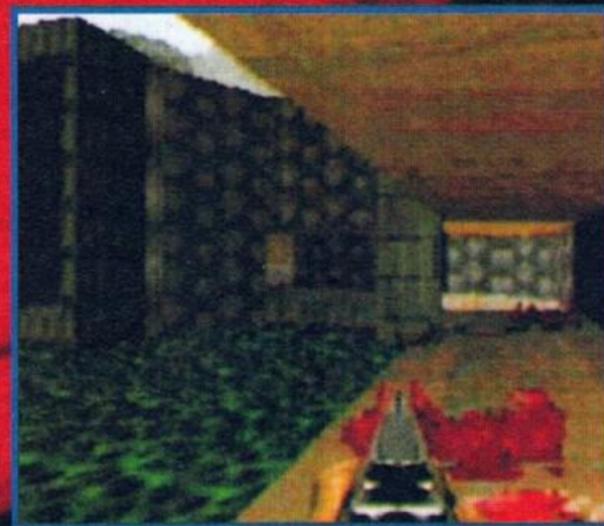
DOOM... DOOM... DOOM..., 'sarà il temporale!'. 'No, è una frana!'. 'Ma che dite, sono gli echi di un terremoto!'. Non ci siamo neanche questa volta, eppure, nessuna delle tre possibilità è completamente strampalata. In effetti non è altro che l'ennesimo - ma quanti



ne dovremo vedere ancora? - capitolo della saga iniziata addirittura dal mitico ed ormai mesozoico *Wolfenstein 3D* ed arrivata al suo apice con la creazione dell'insuperabile, per molti versi, *Doom 2* - o se volete da *Dark Forces*, anche se si tratta di un'altra serie. In quanto a temporali, frane e terremoti, *Ultimate Doom* non scherza affatto, soprattutto se si considera che le drammatiche conseguenze di tali cataclismatici eventi, vengono fedelmente riprodotti dalla pioggia di proiettili che i nostri soliti amici, che abbiamo già avuto il piacere di

conoscere nei capitoli precedenti, scaricano su di noi ancora prima di aprire le porte delle missioni. Missioni? Forse conviene andare con ordine: *Ultimate Doom*, da un punto di vista tecnico, si compone di quattro differenti avventure, tutte originali, sempre che nessuno di voi abbia mai giocato a *Doom* o *Doom 2* - cosa di cui dubito fortemente - altrimenti bisogna ridurre il numero delle novità a... una sola. Le prime tre, infatti, altro non sono che degli episodi tratti paro, paro, dai primi due *Doom*, armi, mostri ed acidi compresi. Niente di nuovo, insomma! Per quanto riguarda il quarto episodio - *Thy Flesh Consumed* - il discorso in qualche modo cambia. Demoni del Kaos, Imp, Anime Perse, Non Morti, Baroni Dell'Inferno, Cyberdemoni e tutti gli altri, fanno ancora allegramente parte della combriccola che ci accompagnerà lungo tutti i piani dell'avventura scelta e con loro i nostri attrezzi da campeggio, come il BF9000 o il fucile a pompa. Le modalità di gioco, ovviamente, non differiscono di un millimetro da quelle di *Doom 2* ed antenati, tant'è che senza il canonico tamburellamento di ogni millimetro quadrato di muro, non si riesce a trovare alcunché di quanto ci potrà aiutare nella soluzione di questo difficilissimo episodio. 'Ma come... io sono riuscito a finire *Doom 2* al livello *Nightmare* andando avanti a cazzotti e saccagnate, ci ho messo sei mesi ma l'ho fatto!'. Buon per chi può vantarsi di un tale record, tuttavia difficilmente la cosa potrà ripetersi con *Ultimate Doom*. Forse l'unica vera novità di questo gioco, infatti, è rappresentata dall'estrema difficoltà dei livelli proposti. Basti pensare che per andare avanti un po' spediti - ma assolutamente non troppo - bisogna cimentarsi non oltre che al secondo livello, mentre al *Nightmare* non si riesce nemmeno ad uscire dalla prima porta. Dopotutto, considerate il fatto che mostri come i Baroni dell'Inferno, che in *Doom 2* si incontravano piuttosto avanti nella missione,

in *Ultimate Doom* fanno la loro comparsa fin dal primo quadro, quando si possiedono solo una pistola ed un fucilino a pompa (per altro abbastanza scarichi). Al massimo, se proprio va bene, si riuscirà a fronteggiare due di quei grossi così rosa contemporaneamente e dopo aver fatto un bel bagno nell'acido, tanto per individuare un passaggio segreto che permetterà di recuperare un lanciamissili, naturalmente con solo con cinque pilloline a disposizione.... Vi pare sufficientemente complicato? Probabilmente quelli della ID hanno voluto proprio puntare sulla difficoltà di *Ultimate Doom*, per riuscire a convincerci a spendere i nostri pochi soldi per questo ennesimo clone. Tuttavia posso dire in tutta sincerità che hanno decisamente esagerato!! Per quanto concerne la grafica, infatti, avrebbero potuto cambiare almeno qualcosina, mentre si sono limitati solo a tingeggiare con un colorino diverso il cielo, senza modificare nient'altro. Stesso discorso vale per il sonoro e per gli effetti speciali. Se vogliamo andare a dare un'occhiata al target di *Ultimate Doom*, quindi, sconsigliamo chi ha già avuto la fortuna di cimentarsi con i suoi predecessori dallo spendere altri soldi. Certamente, se vi è rimasto l'amaro in bocca dopo aver ultimato *Doom 2* e le sue varie espansioni e ritenete di avere ancora





adrenalina sufficiente in corpo per imbarcarvi in altri nove piani di paura... de gustibus... Naturalmente fareste meglio a risparmiare per investire in qualcosa di nuovo o, ad esempio su di un Dark Forces - sempre che non lo abbiate già. Discorso opposto vale per quanti di voi, magari avendo acquistato sol recentemente un PC come si deve, non hanno ancora provato le emozioni forti che si avvertono a vedersi piombare addosso una palla di energia verde lanciata da un Barone. In questo caso la decisione da prendere non è assolutamente facile: spendere una cifra ragionevole per questo mix di Doom e Doom 2, o spendere quasi il doppio per il solo Doom 2? Considerate anche il fatto che i cheat validi per bypassare i problemi ed i momenti difficili di Doom 2, non servono a nulla nella risoluzione di Ultimate Doom, per il semplice motivo che proprio non vanno. Detto questo, non mi pare che ci sia più null'altro da aggiungere: parlare male di un gioco come Ultimate Doom, non è proprio possibile, ma rimanere perplessi per una pubblicazione del genere... mi sembra decisamente legittimo. A voi la scelta sul da farsi dunque, ma comunque... sempre occhi e orecchi pronti: il nemico vi osserva!

Daniele Falzone

NB Ovviamente le emozioni che si possono provare su Ultimate Doom possono essere avvertite anche su tutti i suoi predecessori e sugli sparatutto in genere. Ma l'unica alternativa veramente di livello, resta senza dubbio Dark Forces.



Genere: Sparatutto
Casa: ID Software
Sviluppatore: ID



Pro

Costi contenuti per un gioco che non ha assolutamente nulla da invidiare ai suoi predecessori, dato che è identico.

Contro



Idea trita e ritrita. Assoluta mancanza di innovazione rispetto a Doom, Doom 2 ed evoluzioni. Eccessiva difficoltà dei livelli di gioco.

K VOTO
920/301

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G

A

QI

FK

La situazione è chiara: se non avete mai giocato alle varie edizioni di Doom, ok, Ultimate è veramente un gioco splendido. Altrimenti risparmiate pure i vostri soldi, a meno che non siate dei maniaci oltre ogni cognizione!

Anche il rapporto qualità/prezzo dovrebbe forzatamente risentire di questa differenziazione, tuttavia per esigenze di spazio abbiamo deciso di pubblicare solo il rapporto qualità/prezzo per i non possessori dei vari Doom: naturalmente è ottimo!

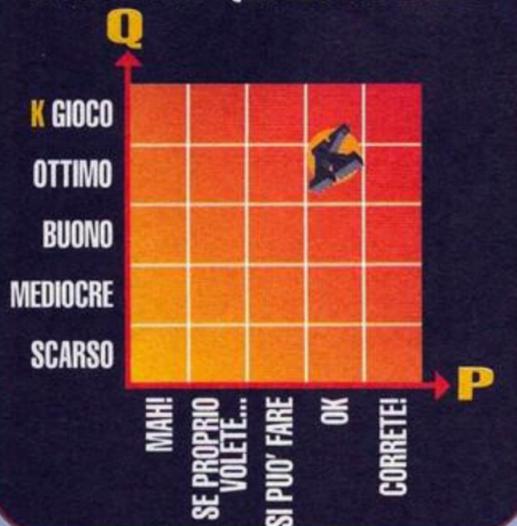
PC



Ultimate Doom richiede almeno un 386 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM - se ne raccomandano 8 - e 20 Mb di spazio sul disco rigido.

Inoltre, scheda grafica VGA e DOS 5.0. Supporta le principali schede grafiche.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



CURVA D'INTERESSE





Se i valori che animano la nostra società sono sempre meno nobili, non vuol dire che la loro presenza sia ormai diventata superflua, anzi, il futuro si muoverà solo grazie al motore di altissime virtù...

Tutti i prodotti definiti simulatori hanno come denominatore comune l'estrema contiguità alla realtà. Il loro obiettivo è quello di far provare all'utente la più vasta gamma di sensazioni reali di una determinata situazione, attraverso l'utilizzo di un mezzo del tutto fittizio. In questo modo oggi è diventata una possibilità alla portata di tutti guidare automobili d'epoca o da corsa, pilotare veicoli di linea o da guerra, ma anche disputare partite di calcio in stadi gremiti di spettatori o qualsiasi altro evento sportivo di una certa importanza. Per dirla breve, con i simulatori chiunque può cimentarsi con ogni fetta della realtà. Ma quando un programma simula una situazione che ancora deve avere una controparte reale è corretto parlare di simulazione? Simulare il futuro rientra nella fattispecie fin qui analizzata? Prima di azzardare una qualsiasi risposta è doveroso illustrare la fonte di tali interrogativi, ovvero un prodotto che prefiggendosi l'obiettivo di divertire i suoi utenti, ha involontariamente aperto le porte delle simulazioni a nuovi e sconfinati spazi.

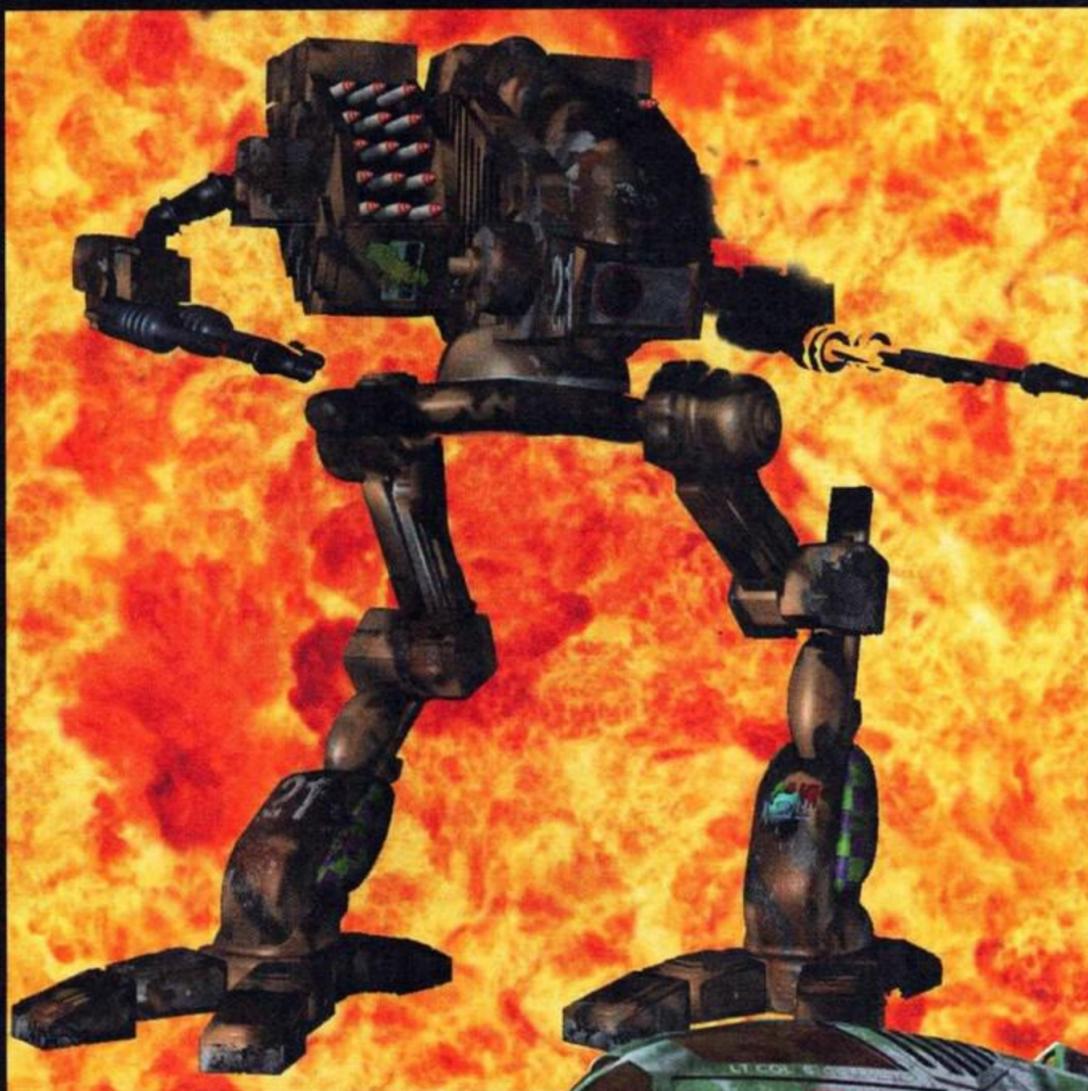
Mazinga sta ai BattleMech come una Skoda sta a una Golf...

SCONTRO TRA TITANI

Mechwarrior 2 è ambientato nel lontanissimo futuro del trentunesimo secolo, un'epoca che ancora una volta viene immaginata sconvolta da guerre. La colonizzazione di nuovi e remoti pianeti non è però il filo conduttore di questo gioco, tanto meno lo è un contatto con nuove forme di vita. Il vero fulcro è il BattleMech, il diffusissimo mezzo di combattimento, mentre la lotta tra clan e la carriera militare di un semplice MechWarrior (pilota del Battlemech) sono solo il pretesto per dare profondità e varietà al gioco. Il BattleMech non è altro che la sintesi perfetta dei cartoni animati giapponesi degli anni '70 basati sui famosi robottoni da combattimento (Goldrake, Mazinga etc.), vale a dire una fusoliera che, al posto delle ali, è dotata di braccia e si muove grazie a due rudimentali gambe meccaniche. A dire il vero la bellezza estetica dei vari Mazinga ha davvero poco da spartire con i goffi e inquietanti mostri meccanici di questo gioco, cos'



come nell'armamento e nei movimenti i BattleMech si dimostrano molto più "realistici" che non la loro controparte animata. L'aspetto che più colpisce è senza dubbio la singolare emozione che si prova trovandosi a bordo di un trampoliere del genere. Per prima cosa c'è la strumentazione elettronica, sofisticata e completa in ogni particolare, che, collegata all'elmetto neurale, appare colorata e lampeggiante davanti agli occhi del pilota, proprio come già succede con gli attuali HUD (Head Up Display). Tra gli apparecchi più importanti ci sono il satellite che affianca il radar a più scale in ambito di navigazione ed orientamento; il display



che mostra il target selezionato, sia nel suo aspetto reale, sia nella sua rappresentazione dei danni subiti; il display multi-funzioni, che mostra o lo schema dei danni subiti, o lo status dei vari reparti del robot, oppure una veduta esterna tra quelle disponibili. Tra i tanti dispositivi atti ad aiutare il MechWarrior nel combattimento, quelli più utili sono essenzialmente due. Il primo consiste nella possibilità di ruotare il dorso di alcuni gradi (dipende



dal modello di BattleMech impiegato), in modo da riuscire a sdoppiare la direzione di fuoco da quella di

spostamento. Il secondo dispositivo utile soprattutto in caso di battaglia è lo zoom, che permette di mirare meglio i nemici in lontananza. Ma non è ancora tutto, perché tra i tanti comandi ci sono quelli che permettono di dirigere lo sguardo del pilota e quelli che invece consentono di vedere l'azione al di fuori dell'abitacolo. E ancora, pieno controllo della velocità e del senso di marcia del 'Mech, sistemi di amplificazione della luce e rappresentazioni elettroniche del paesaggio nei casi di scarsa visibilità. Insomma, il giocatore è supportato da un ventaglio di comandi talmente ampio, che difficilmente potrà mai dirsi insoddisfatto o limitato in qualche modo.

UNA MACCHINA QUASI PERFETTA

Il gioco è articolato secondo il diffusissimo schema a missioni, ognuna delle quali è illustrata nei suoi obiettivi da briefing succinti ed esaurienti. Le situazioni sono sempre diverse, ma nonostante prevedano interventi di ogni tipo (pattugliare una zona, ispezionare un carico, fare un'incursione nelle basi nemiche, etc.), mai escludono un confronto con i 'Mech del clan nemico. Ampia varietà è comunque assicurata dalla possibilità di impiegare in ogni missione uno tra i quindici mostri meccanici disponibili, tutti caratterizzati in aspetto, peso, velocità e capacità particolari. Infatti, in base a questi parametri ognuno risulta adatto in determinate funzioni, cosicché sul giocatore vengono a gravare in maniera più decisiva le sorti di una determinata azione di guerra. Al fine di pianificare al meglio il proprio schema di combattimento sono presenti per ciascun modulo da combattimento diverse varianti, che sostanzialmente si differenziano per il tipo di armamento con i quali sono dotati. Ma non è

finita, perché, nel caso servisse, è possibile personalizzare quasi totalmente i diversi modelli, selezionando e disponendo a proprio piacimento armi ed equipaggiamento di ogni tipo. Di quest'ultima categoria fanno parte alcuni aggeggi opzionali, quali acceleratori di velocità e moduli jet per alzarsi in volo o scivolare rapidamente sul terreno per alcuni secondi. Tutte le singole componenti del 'Mech devono però fare i conti con il calore prodotto dal loro funzionamento. L'elevata temperatura è fatale per i 'Mech, quin-

Trampolieri meccanici con una spiccata predisposizione per lo scontro a fuoco

di ogni singola arma deve essere usata con moderazione.

Esistono tuttavia dei dispositivi atti a dissipare il calore, ma la loro efficacia

dipende dal numero di que-

sti aggeggi caricati sul robot.

Nel caso risultino insufficienti, esiste comunque un sistema di emergenza che disattiva per alcuni secondi l'intero 'Mech.

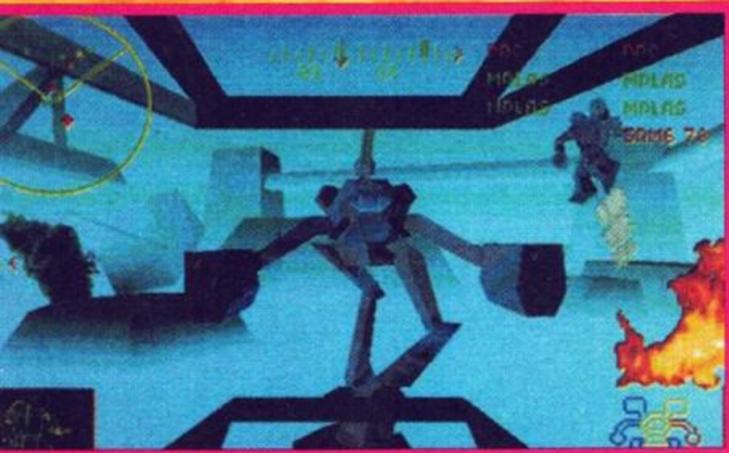
I rischi che ne derivano sono ovvi, ossia vedere il proprio mezzo disattivarsi nel bel mezzo di uno scontro.

SOLO PER ONORE

Il motivo per il quale viene chiesto al giocatore di rischiare in questo modo la propria pelle è l'onore, il valore basilare della casta dei guerrieri. Solo guadagnando riconoscimenti al proprio spirito combattivo è possibile ambire ad una carriera brillante, quindi solo attraverso il sacrificio e il massimo impegno si può sperare di raggiungere i vertici della gerarchia militare. E per scalare la lunga gradinata che divide i ranghi più bassi da

quelli più alti non si è costretti solo a fare del proprio meglio nelle missioni di guerra, ma anche disputare delle prove di combattimento contro 'Mech via via più agguerriti. Come dire che non si finisce mai di combattere. Ma l'originale modo di avanzamento di grado non è altro che uno dei piccoli particolari che rendono questo gioco uno tra i più



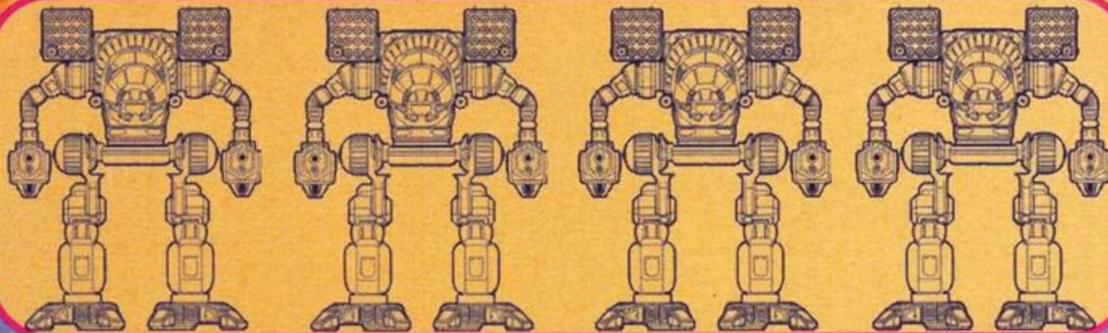


belli nel genere. La grafica è ottima, e se si ha un computer capace di farlo girare in massima risoluzione è un'esperienza unica. I poligoni con i quali sono costituiti gli elementi conferiscono all'apparato grafico un buon effetto 3D. Vedere con la telecamera esterna i mastodontici robot combattere tra loro non è solo altamente spettacolare, ma estremamente coinvolgente. Il sonoro, poi, grazie ad una buona serie di musiche di sottofondo e voci guida digitalizzate, crea bene un'atmosfera carica di tensione, sottolineando costantemente ogni frangente di combattimento, senza mai lasciare privo di commento un paesaggio che appare sempre cupo e desolato. Dal canto suo la giocabilità



non manca di esaltare il gioco in termini di realismo, visto che muovere un bestione da 60 tonnellate si rivela un'impresa ostica, ma molto gratificante. Anche se la maneggevolezza non è una dote dei Mech, guidarne uno diventa presto abbastanza facile, nonostante siano necessarie diverse partite di allenamento prima di riuscire a non presentarsi più come facile bersaglio sui radar nemici. Ad ogni modo, la frustrazione non ha mai la meglio sulla voglia di giocare...almeno fin quando non si gioca contro un amico in rete. Infine una risposta al quesito iniziale: anche se si tratta di un mezzo ancora immaginario, la cura dei dettagli di MechWarrior 2 è tale da riuscire ad ingannare con il suo "Realismo" anche il meno impressionabile dei videogiocatori.

Antonio Loglisci



Genere: Simulatore

Casa: Activision

Sviluppatore: Interno



Pro

- Sensazioni di realismo.**
- Ottima atmosfera.**
- Coinvolgimento assicurato.**
- Modo a otto giocatori.**



Contro

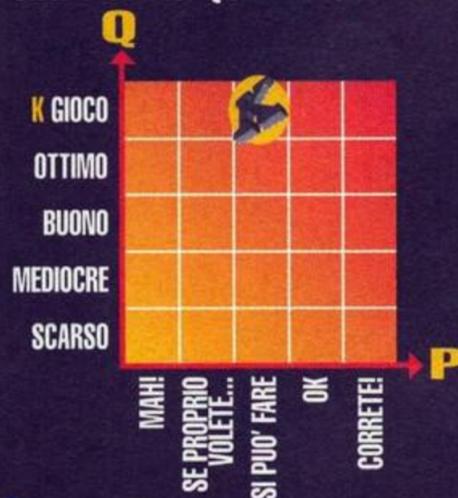
- Poco immediato.**
- Richiesta Hardware esosa.**
- Un po' troppo difficile all'inizio.**
- Le missioni non sono tantissime.**

PC-CD ROM

Richiede almeno un 486DX2/66 Mhz, 8MB di Ram, Cd-Rom doppia velocità, 45 MB di spazio libero su hard disk, scheda video VESA Local Bas o PCI. Tutte le schede sonore più diffuse sono supportate, così come joystick, pedaliere ed elmetti virtuali. Per il modem va bene un 9600 BPS o superiore.



RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

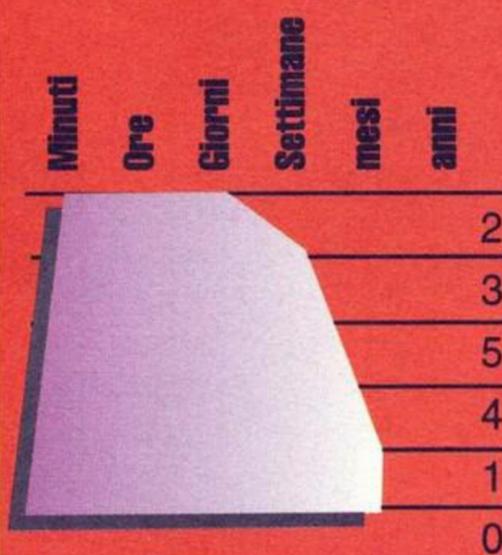


K VOTO
909



MechWarrior 2 è consigliato a tutti quelli che hanno voglia di imparare a giocare con un genere sempre più di moda, ma che deve ancora arrivare alla sua massima espressione. Giocarci non è facile, ma quando si prende la mano è molto gradevole, specialmente perché ben accompagnato da una colonna sonora molto evocativa. Se allora non vi spaventa il nuovo e siete in cerca di emozioni, sapete cosa fare.

CURVA D'INTERESSE



MECHWARRIOR II

Wow!

Dopo tanti anni ecco di nuovo l'Activision, mitica software house che ai tempi dell'Intellelevision e dell'Atari VCS2600 (antichissime consolle da casa: chi se le ricorda?) pubblicò grandi successi quali Pitfall e River Raid. Un ritorno in grande stile, non c'è che dire. Una incredibile presentazione per un simulatore di Mech decisamente straordinario.

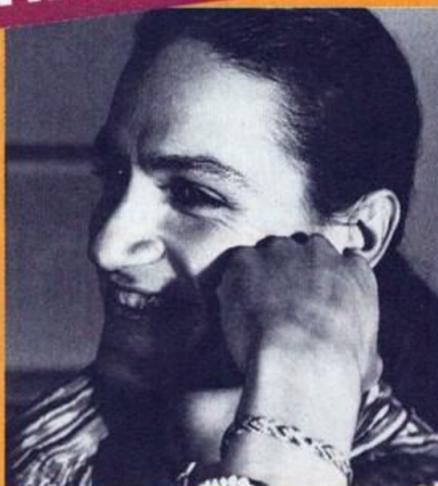
Per due motivi non mi dilungherò sul funzionamento del gioco e sulla descrizione delle varie parti: primo, perché probabilmente è già stato recensito da qualcuno più qualificato di me, secondo, perché gli aspetti significativi di questo gioco possono andare oltre la semplice recensione. Mechwarrior II è il quadro di quello che sta succedendo ora nel nostro amato settore dei videogiochi, che sempre meno è solo per appassionati e sempre più sta diventando fenomeno di massa internazionale. Facendo parte di un'azienda che produce edizioni multimediali ma soprattutto videogiochi, le cose che noto e che mi fanno pensare vanno ben oltre la semplice 'bella impressione'.

Anzi, sapete cosa vi dico?

Quando ho visto Mechwarrior non ho provato piacere: ho sofferto moltissimo. Proprio perché il gioco è... super. Super nella grafica, super nel sonoro. Super nel software. E sapete alle mie orecchie cosa vuol dire 'super'? Vuol dire COSTOSO.

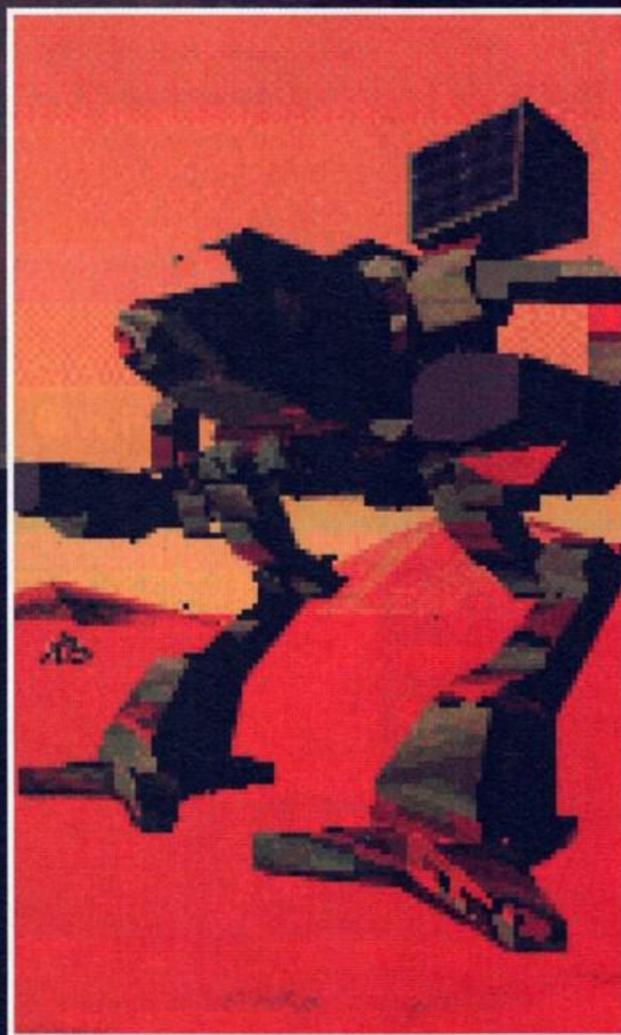
Ho provato così, tanto per gioco, a pensare a quanti sviluppatori, quanti grafici sono stati necessari per creare un gioco del genere. Dopodiché ho provato a moltiplicare un costo mensile per il

IVAN VENTURI



Nato a Bologna il 09/06/70, dove risiede tuttora; si è diplomato al liceo Artistico nel 1988.

Acquistato il primo computer a 14 anni, è stato uno dei primi programmatori italiani di videogiochi. Dopo l'attività di game-designer, è diventato direttore di produzione della softwarehouse bolognese Simulmondo, dalla quale si è licenziato nel settembre 1993 in seguito a serie divergenze professionali con il titolare della stessa. All'inizio del 1994, insieme al fratello Mirko e a un solido gruppo di collaboratori, ha fondato la COLORS S.r.l., società di produzione multimediale e videogiochi che al momento conta oltre 80 collaboratori.



*Un gioco
super... super...
super... super
super...*

tempo di sviluppo approssimativo... ed ecco il malore improvviso. Per farmi male fino alla fine, ho guardato i credits del gioco che, comprendendo anche i tester, ha assorbito il lavoro di più di 100 persone. Avete presente i film tipo Terminator II? Ecco: questo è il corrispondente di uno di quei film in versione videogioco. Un prodotto AMERICANO, più per il budget che per il concetto del gioco stesso, che in sé non è nulla di nuovo. Acquistato uno dei migliori Landscape immaginari esistenti (l'universo Mech della Fasa Corp.), assoldato un enorme numero di professionisti, pompato una montagna di soldi, per produrre un videogioco da vendere in tutto il



mondo a prezzo pieno. Un videogioco sul quale vale la pena di fare pubblicità internazionale, campagna stampa etc. Ecco perché ho sofferto: in Italia è impossibile realizzare un kolossal del genere. Non mancano né capacità tecniche né idee. Mancano semplicemente i soldi. Quindi, la mia opinione su questo gioco si tramuta in un invito, indirizzato a tutti quelli che hanno pensato (o pensano o penseranno) di sviluppare videogiochi, a sfruttare al massimo l'unica cosa nella quale noi italiani possiamo essere meglio di loro: l'originalità. Michelangelo Antonioni è italiano, ed è considerato un maestro di cinema anche in America. Gli Americani stessi gli hanno affibbiato l'immagine di 'maestro'. E poi, è vero o non è vero che la maggior parte dell'arte mondiale è nata proprio in Italia e nel Mediterraneo? Non voglio comunque essere frainteso. Le produzioni americane sono e probabilmente saranno sempre 50 volte più grandi e belle di quelle che noi potremo mai realizzare; ma non importa.

La mia speranza è che presto nascano dei Michelangelo Antonioni del Multimediale. Che si affermino sviluppatori italiani le cui intuizioni vengano prese a modello da tutto il mondo dei videogiochi. La situazione in Italia, comunque, sta cambiando. Dopo gli 'anni del buio', il nostro settore sta rinascendo e molte sono le realtà interessanti (a dir poco).

Graffiti di Milano, creata da Antonio Farina sta producendo Screamer, simulatore automobilistico che sicuramente conoscerete già di fama nonostante debba ancora uscire. Ebbene, i ragazzi di Milano (che la Forza sia con voi) hanno fatto sgranare gli occhi a gente di tutto il mondo all'ultimo CES. E Lightshock di Prato, fondata da Max Calamai, sta invece realizzando tantissimi titoli che sembrano essere assolutamente straordinari (a proposito, Max, quando mi inviti a Prato?). Ecco quindi cosa penso di questo superbo Mechwarrior II: che è un messaggio involontario da parte dei nostri fratelli americani per renderei consapevoli su quale deve essere la nostra strada. Il nostro mercato è stato per molti anni

Un prodotto Made in Italy di altissimo livello..

deluso dalla produzione italiana di videogiochi (io ne so qualcosa). Quanti tra voi lettori sono rimasti schifati da quello che si sono ritrovati a comprare in edicola? A quanto so, siete stati in molti. Molti e delusi. Però spero lo stesso che tutti voi, vecchi e nuovi appassionati del settore, possiate appoggiare pienamente queste nuove realtà, aiutandole a crescere il più possibile, stimolandole, credendo in loro e seguendole sempre con attenzione. Perché vedete, quei ragazzi HANNO LE PALLE. E allora potrà nascere un Mechwarrior firmato Graffiti o Lightshock, e noi potremo dire "CAZZO che grafica!"

Fine della trasmissione.

P.S.: Scusate, un ultimo appunto su Mechwarrior II. Probabilmente non faccio testo, dato che perdo pure ai videogiochi che scrivo io, ma avrei preferito un sistema di comandi un pochino più semplice. QUEI DANNATI MECH MI HANNO FATTO A PEZZI, DANNAZIONE!



La nuova fatica della Capcom, non promette meraviglie a livello grafico, vanta tuttavia una discreta giocabilità. Mega Man X, è un platform che vi garantirà ore di sano divertimento.

L'evoluzione dei Videogames ha fatto passi da gigante; abbiamo simulatori ultra-dettagliati e super-realistici che ci trasformano in veterani della cloche o in assi del volante, adventure ed RPG che spremono le nostre povere meningi fino allo spasimo, giochi di strategia in cui si prendono decisioni da cui dipende la sorte dell'intera umanità, ma... vi ricordate i cari vecchi platform-game? C'era Lui, il nostro alter ego elettronico con cui entravamo in perfetta simbiosi tramite quell'aggeggio infernale, ed al tempo stesso paradisiaco, chiamato JOYSTICK. C'era la tensione spasmodica che ti inchiodava gli occhi al monitor e ti faceva fare le smorfie più strane mentre sparavi al mostro di fine livello evitando la gragnuola di colpi ed acchiappavi i power-up. E c'era la soddisfazione di vedere la faccia del vostro amico dopo che avevate infranto per una manciata di punti il suo precedente record alla fine di un estenuante partita di mezz'ora! E sì, ogni tanto una bella sudatina davanti al monitor ci vuole, tanto per vedere se i riflessi si sono arrugginiti; quando poi il gioco è firmato Capcom il divertimento dovrebbe



essere assicurato, vediamo un pò ... Il solito scienziato geniale ha inventato l'ennesimo super robot in grado di spazzare via interi eserciti con una mano legata dietro alla schiena, il tutto ovviamente a fin di bene. Questa volta il nostro eroe d'acciaio, che sembra uscito da un cartone animato giapponese, mentre invece arriva da una console NINTENDO, si chiama MEGA-MAN X e viene fornito di serie con una super-arma (ti pareva che anche quella non fosse super ...) la cui potenza cresce se si tiene premuto il pulsante di fuoco (chi sa come mai mi viene in mente il glorioso R-TYPE). Morale della favola anche questa volta ci tocca liberare il mondo dai cattivoni a suon di schiaffazzi, anzi di blastate senza pietà, stando attenti a non calpestare le aiuole mentre raccogliamo i power-up che ci vengono magnanimamente elargiti in cambio di qualche cannonata. Nè la "trama" (le virgolette sono d'obbligo) ne lo stile di gioco sono particolarmente "innovativi"

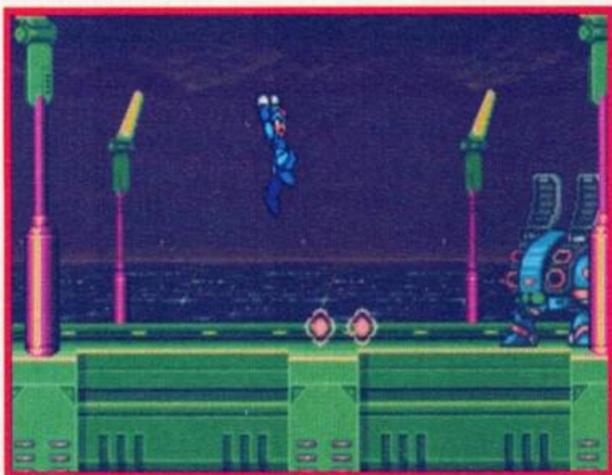
(aridaje con le virgolette), ma in fondo a chè serve la trama quando hai una mega-arma (o forse era super ...) con cui saltellare di piattaforma in piattaforma seminando sconquasso e distruzione a piene mani? Beh, vi assicuro che il nostro robottino saltella proprio bene, anche se la grafica non vi lascerà a bocca aperta. Sia i fondali che i cattivi avrebbero potuto essere un pò più curati, ma si sa che se la grafica è importante, la giocabilità lo è ancor di più, e da questo punto di vista MEGA-MAN X se la cava bene. La difficoltà sembra essere ben calibrata e se all'inizio vi chiedete come mai i nemici muoiono così facilmente dopo qualche scroll del fondale, vi sentirete pronunciare le faticose parole "Ma quando muore questo ?!". Da notare il notevole talento di free-climber di Meggy (quando lo chiamo così si arrabbia un casino, ma tanto adesso non mi sente), che è in grado di risalire le pareti più ripide con una





facilità sorprendente per poi prendere di sorpresa chi lo aveva dato ormai per spacciato. Che dire di più, MEGA-MAN X è un onesto platform che di sicuro non passerà alla storia come il migliore nel suo genere, ma nemmeno come il peggiore. Se avete voglia di farvi due risate senza impegnare troppo la materia grigia, oppure se volete testare la resistenza alle sollecitazioni del vostro nuovo joystick, l'ultima fatica della CAPCOM fa per voi.

Davide Puntel



I giochi a cui paragonare MEGA-MAN X sono più numerosi delle stelle nel cielo, si potrebbe partire dall'archeologico Donkey Kong, per arrivare al nuovissimo PITFALL The Mayan Adventure, che gira sull'ultimo sistema operativo sfornato da Billy Gates, passando per i piccoli capolavori firmati Walt Disney come THE LION KING e ALADIN. Vi dirò però che tutti i titoli citati come alternativa superano di gran lunga la qualità offertaci dalla CAPCOM con questo nuovo gioco; escludendo il mitico Donkey per ovvi motivi cronologici.



Genere: Platform Game
 Casa: Capstone
 Sviluppatore: Inferno



Pro

Stile di gioco super collaudato e sempre divertente. - Potrete allenare i vostri riflessi senza seguire un corso di arti marziali.



Contro

Grafica e sonoro non proprio al passo con i tempi. - L'azione è un po' troppo ripetitiva e senza colpi di scena.

PC-CD ROM

Ormai senza 486 dx 33 non si va più da nessuna parte, quattro mega di ram ce li hanno tutti, cinque mega liberi sull'hard disk li facciamo saltar fuori ed un lettore CD possibilmente DOUBLE

SPEED è diventato indispensabile più del cavo di alimentazione. Se si vogliono sentire gli effetti sonori basterà un scheda audio qualunque.



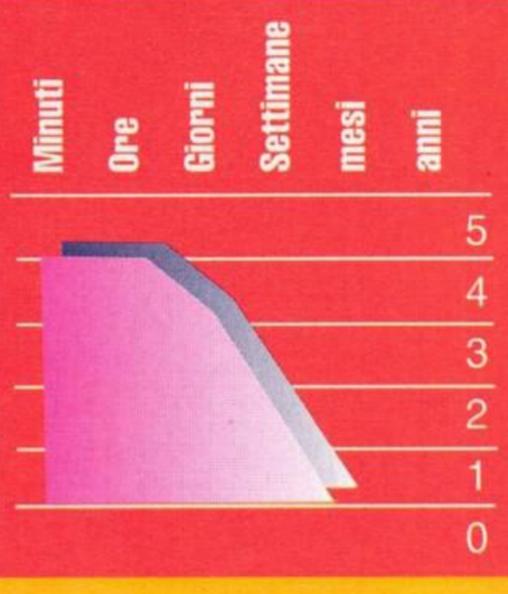
K VOTO
600

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Non c'è molto da raccontare, lo stile di gioco è quello del più classico dei platform, senza nessun fronzolo particolare. Il nostro eroe deve saltellare qua e là cercando di uccidere i nemici con il suo cannone a "carica-progressiva" (Traduzione per i non addetti ai lavori: più tieni schiacciato più spara forte), evitando se possibile di farsi fare a pezzi. La grafica non è il massimo della vita, e gli effetti sonori non vi lasceranno a bocca aperta. Insomma se vi piace il genere dategli un occhio, ma non aspettatevi un capolavoro.

CURVA D'INTERESSE

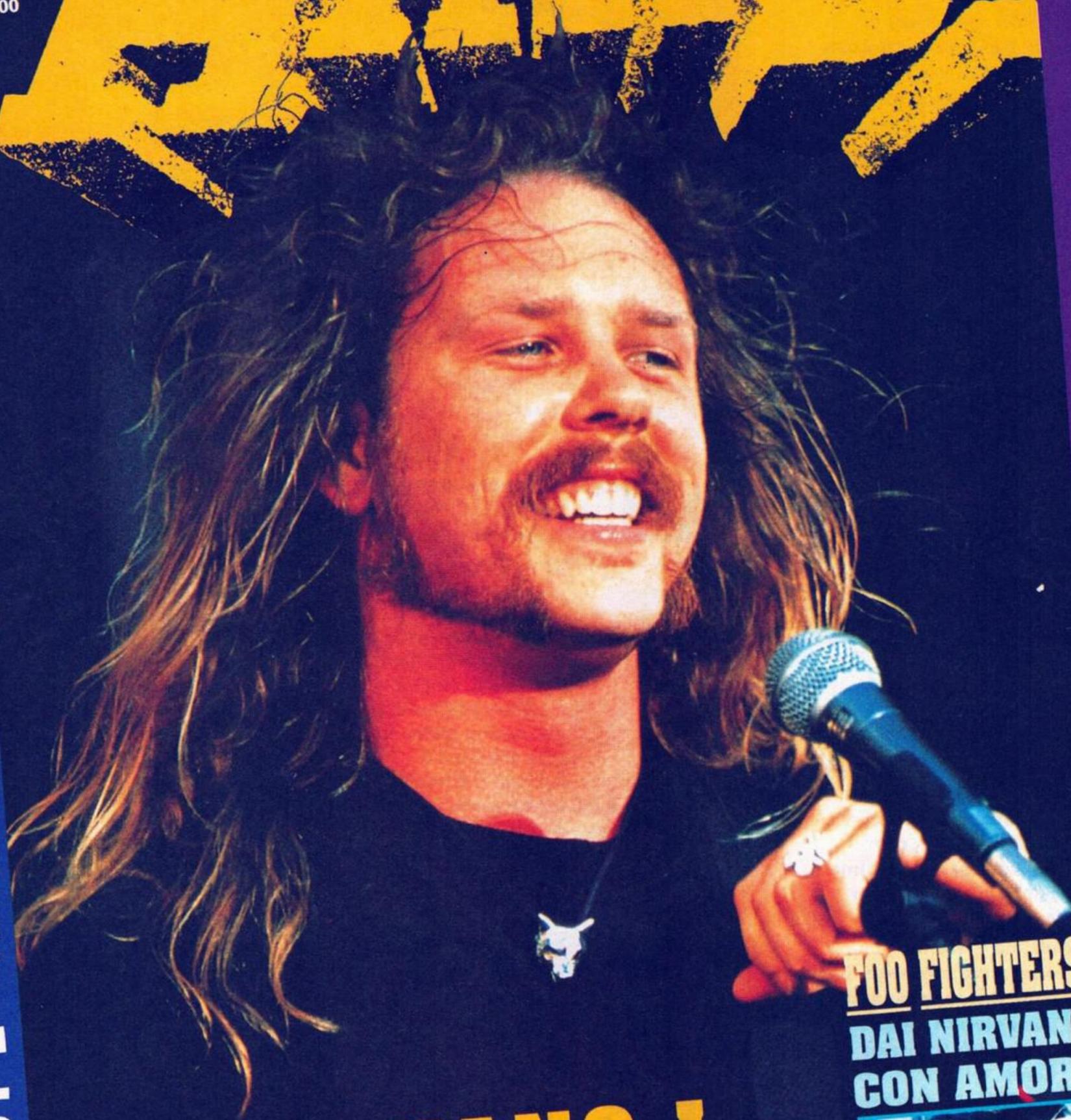


IN EDICOLA

SLASH A NUDO!

ANNO 6
numero 60
Agosto
1995
L.5900

BLABBER



FOO FIGHTERS:
DAI NIRVANA
CON AMORE



TORNANO I

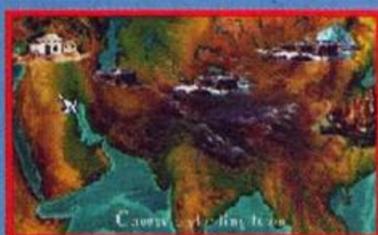
METALLICA

SERTI SPE IALI: NIRVAGAZINE & BON JOVI

MARCO POLO

Un'avventura esotica per gli appassionati di lunghi viaggi in paesi sconosciuti e ricchi di mistero. Uno sforzo di fantasia che richiederà abilità nell'arte del mercanteggiare ed acume tattico sopraffino.

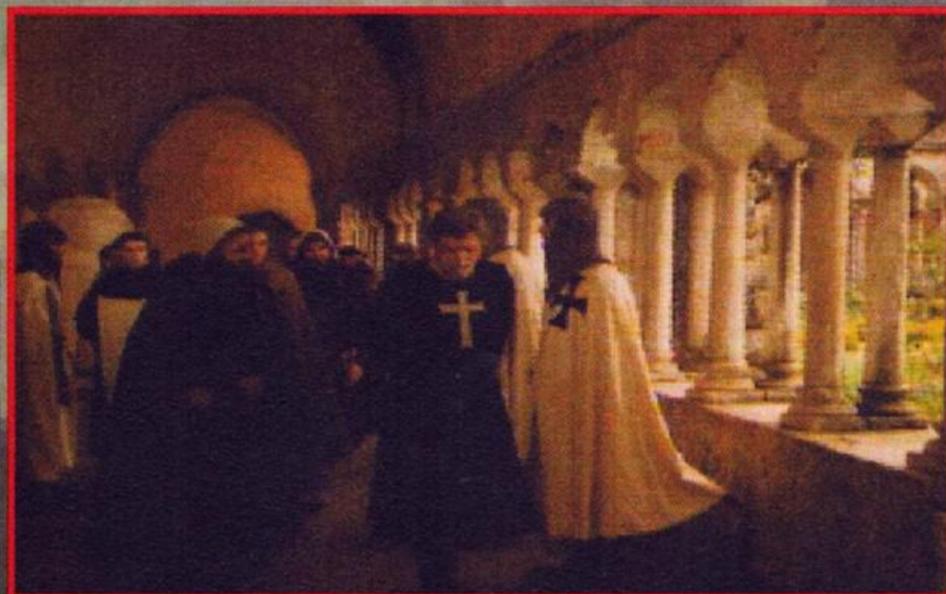
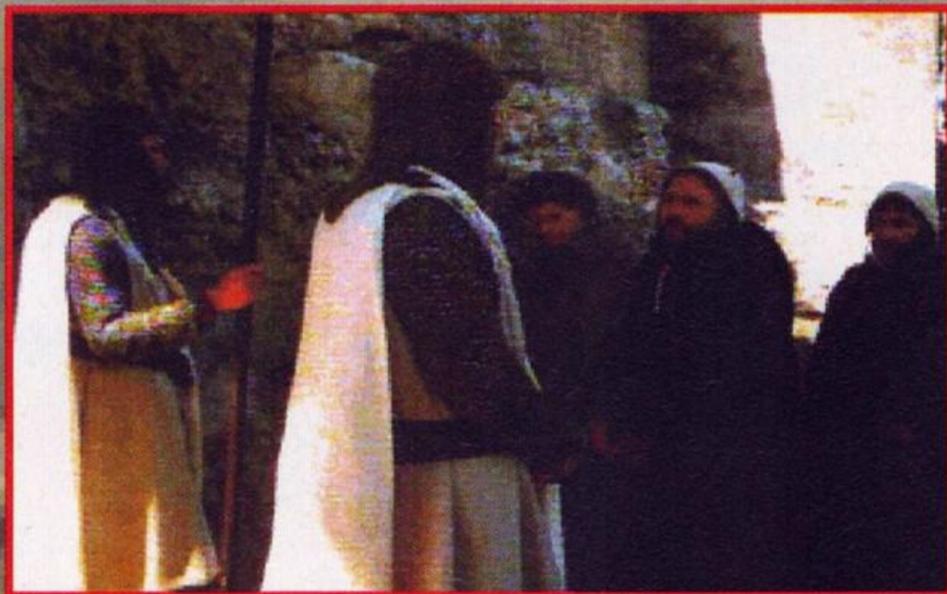
Un paio di lustri or sono, o forse più, la RAI ci propinò uno dei suoi classici mattoni a puntate che ci portò, almeno con l'immaginazione, in quei territori da sempre ricoperti da una misteriosa quanto affascinante aura di mistero e che fece scattare in noi, allora imberbi Tele-divoratori, la voglia di partire alla scoperta di territori impervi e immensi tesori. Il riferimento alla serie Marco Polo ed alle sue fantastiche avventure non è affatto casuale, poiché oggi la I-Motion ci offre proprio la possibilità di realizzare quei nostri sogni giovanili: un lungo viaggio nell'Estremo Oriente, sulle orme del famoso veneziano, per cercare di emulare le sue



gesta. Marco Polo è tutto qui, un viaggio nel quale dovete raggiungere due obiettivi teo-

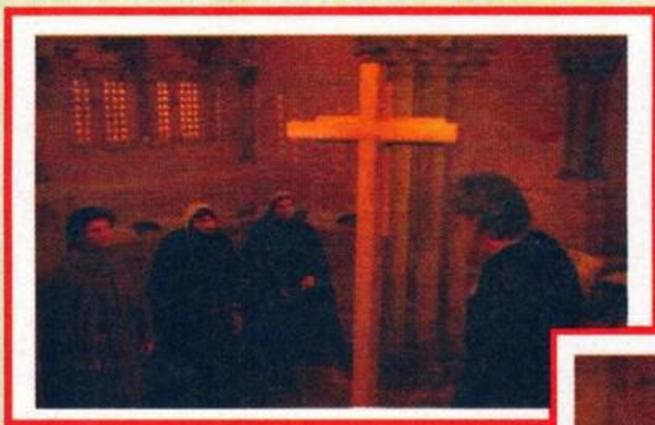
Potrete finalmente cavalcare un cammello: il sogno di una vita!

ricamente semplicissimi, che potreste - ve lo auguriamo di tutto cuore - realizzare anche nella vita di tutti i giorni: diventare ricchi e famosi. Un gioco da ragazzi, no?! Per riuscirci i modi sono molteplici: saltate in groppa ad un cammello, acquistate merci rare e preziose, armi e quant'altro, impegnandovi anche il sangue e rivendete il tutto a prezzi che farebbero gridare all'estorsione anche il più bieco degli usurai. In poco tempo diventerete ricchi. Da qui a diventare famosi il passo è breve, come ci insegnano quarant'anni di storia Italiana: cercate di conoscere tutta la gente più influente possibile e di ingrazarvela, magari con un losco traffico di bustarelle, regalie varie e viscidie leccate ed il gioco è fatto. Scherzi a parte, in Marco Polo potrete decidere se giocare una breve missione con un compito ben definito, o partire per un lungo viaggio nel quale



Un gioco caldamente consigliato a tutte le "anime viaggiatrici"

sarete liberi di muovervi come più vi aggrada per raggiungere gli obiettivi che vi siete posti. Nel primo caso, ci sarà un breve briefing pre-missione nel quale vi verrà detto cosa dovrete fare per portarla a termine (per esempio raggiungere una tale città nella quale liberare un tale ambasciatore e riportarlo a casa), mentre nel secondo... viaggiate, viaggiate, viaggiate! Incontrerete mercanti, principi e ladroni, che vi daranno preziose informazioni su come superare i vari ostaco-



li che incontrerete. All'inizio potrete contare su di un budget limitato, del quale disporre come meglio credete, acquistando manufatti di vario genere nei villaggi che incontrerete lungo la vostra strada e rivendendoli nei mercati delle grandi città, per poi acquistare nuovamente stoffe e spezie che vi torneranno utili durante la vostra peregrinazione. E qui arriva la particolarità più interessante del gioco: finalmente avrete la possibilità di dare libero sfogo al vostro lato genovese oscuro, contrattando selvaggiamente coi mercanti che si dimostrano interessati alle vostre merci e costringendoli a vendere la loro stessa pelle! - citazione testuale. Il movimento del gioco è affidato esclusivamente a sequenze filmate ed a fotografie - numerosissime - prese proprio dal film Marco Polo.

Queste vengono utilizzate per informarvi di quanto succede in seguito alle vostre decisioni, oppure per mostrare la vostra carovana in viaggio attraverso le steppe o alle prese con briganti e ladroni. Per questo motivo, la grafica risulta essere di altissimo livello, anche se, purtroppo, è limitata alle sequenze stesse: mappe, disegni ed icone varie, non possono contare su di una definizione

eccezionale. Una volta giunti nella città prescelta, una schermata vi presenta le varie opzioni che avete a disposizione, che potrete quindi scegliere semplicemente cliccando vi sopra: se deciderete di andare a farvi una "vasca" nel centro, potrete incontrare dei pellegrini al par vostro, che vi narreranno dei loro incontri coi banditi, piuttosto che di un'epidemia di peste scoppiata in un'altra città...

Vi daranno informazioni di vario tipo e di varia utilità, quindi. E cosa potete fare voi se non correre al più vicino accampamento e procurarvi un'adeguata scorta armata, a prova di predone, per raggiungere sani e salvi la vostra meta? C'è la peste?

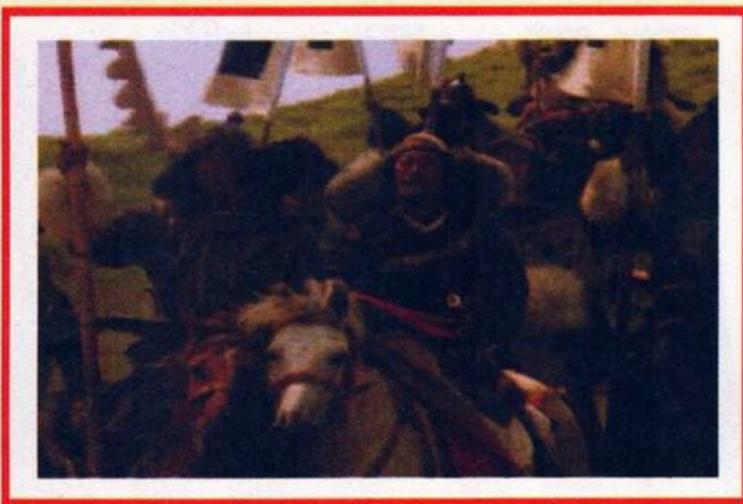
Nessun problema, un'occhiatina alla mappa strategica per disporre al meglio il vostro mini-esercito e per cambiare itinerario e via verso una nuova città!

Difficilmente vi potrà capitare di ripetervi nel corso delle varie missioni, grazie al fatto che il gioco si evolve in modo asso-

lutamente casuale nel susseguirsi degli eventi, in modo da non risultare scontato.



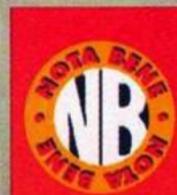
Vi capiterà di incappare, nel tragitto tra di una città ed un'altra, in una banda di predoni che scuierà selvaggiamente i vostri portatori e massacrerà brutalmente i vostri cammelli per farne succulente bistecche, costringendovi a fare dietro front e spender un altro capitale per ripristinare la vostra carovana. Se poi siete fortunati, durante la vostra peregrinazione scoppierà pure una guerra, che inevitabilmente creerà una certa penuria di foraggiamenti, a voi necessari per nutrire i vostri compagni di viaggio. Vi toccherà quindi aspettare la fine della settimana per procurarvi il necessario per continuare il viaggio. Come avrete capito, Marco Polo può contare su di una varietà pressoché infinita di situazioni ed imprevisti, che vi costringeranno a dare fondo alla vostra fantasia per venirne a capo, proprio



come in un viaggio vero proprio. Esiste anche l'opzione per giocare con più di un esploratore alla volta, che si alterneranno in turni successivi come in un esotico Gioco dell'Oca, dove il caso la fa da padrone e la vostra intelligenza ne è la controparte.

Marco Polo è un ideale incontro tra uno strategy alla Sim-Tower o alla Sim-City ed un utopico adventure, nel quale nulla viene subordinato ad alcun programma predefinito, lasciando via libera a qualsiasi decisione vogliate prendere. L'interfaccia di gioco è classica, essenziale ed immediata, poiché essendo sempre il computer a decidere gli esiti delle battaglie e quelli delle vostre contrattazioni, finisce per adempiere ad un ruolo di semplice catalogazione e memoria - non a caso prende il nome di Logbook. Un'interessante sistema di salvataggio fa sì che possiate giocare direttamente dal CD senza occupare un byte del vostro hard disk e sullo stesso

possiate scaricare solamente la vostra posizione, alla quale poi vi riaggancerete una volta deciso di riprendere l'avventura;



Definire Marco Polo un adventure è limitativo: se avete amato le varie espansioni di Sim, sicuramente apprezzerete anche questo Marco Polo.



*Vi capiterà di
incappare in una
banda di predoni
che scuoiereà
selvaggiamente
i vostri portatori
e massacrerà
brutalmente i vostri
cammelli per farne
succulente bistecche*



pochissima, quindi, la memoria richiesta sul disco fisso. Purtroppo Marco Polo propone dialoghi interamente in

inglese - al più si può visualizzare la conversazione in un secondo tempo - e ciò ne restringe nettamente l'utenza, a chi possiede delle buone nozioni della lingua di Sua Maestà. In termini di utenza, il gioco è consigliato a tutte le anime viaggiatrici ed agli avvoltoi del marketing in agguato mentre, mancando una parte dedicata all'azione, gli amanti degli sparatutto e dei giochi sportivi in genere, potrebbero rimanere delusi. Non vi resta quindi che accendere gli incensi per creare l'atmosfera adeguata nella vostra stanza, poi chiudete gli occhi per un secondo, riapriteli e... buon viaggio!

Daniele Falzone



Genere: SIM - Adventure

Casa: I - Motion

Sviluppatore: I - Motion



Pro

Varietà pressoché infinita di situazioni, imprevisti e possibilità di soluzioni. Sequenze filmate e fotografie numerose ed eloquenti. Limitata richiesta di hardware.



Contro

Eccessiva mancanza di azione oggettiva. Disegni ed icone poco affascinanti. Dialoghi solo in inglese.

PC-CD ROM

Marco Polo gira su di un normale 386 o 486 - IBM compatibile

al 100%, con un minimo di

25MHZ di microprocessore. Sistema

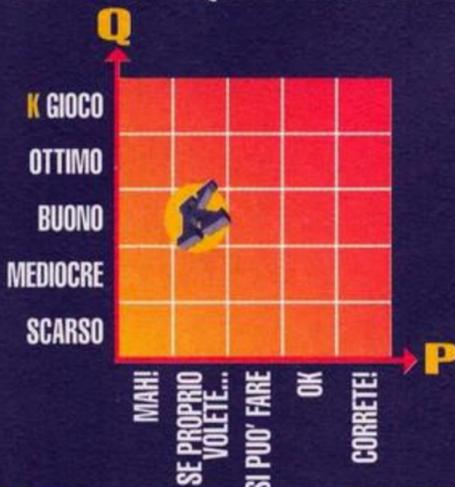
DOS 5.0 o seguenti, 2 MB di RAM,

scheda grafica VGA a 256 colori. Supporta le

principali schede sonore.

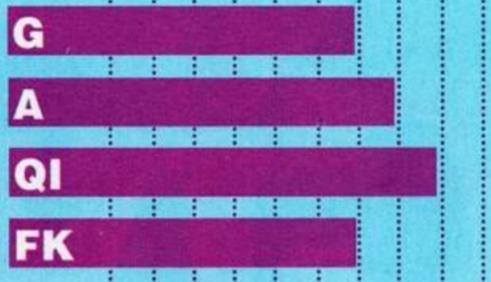


RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



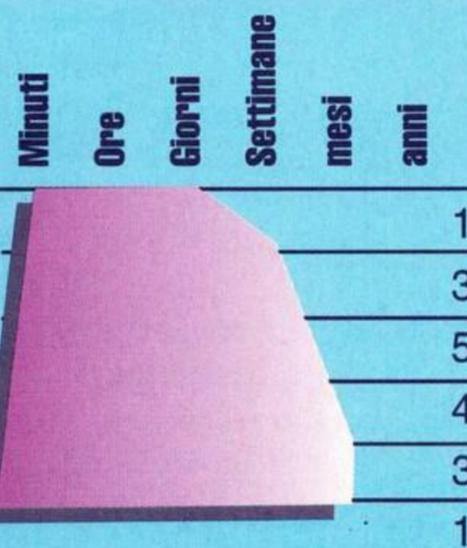
K VOTO 850

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Chi tra voi ha passato ore ad inventarsi assurde strategie per giochi da tavolo come Monopoli o Risiko, prima di passare al PC, troverà Marco Polo sicuramente all'altezza del suo acume tattico. Al contrario, chi si è sempre diletto solo con Mortal Kombat o Doom, difficilmente riuscirà sopportare per più di dieci minuti le sue intricate trame.

CURVA D'INTERESSE



THE CIVIL WAR



II o sempre sostenuto che l'organizzazione è alla base del successo. Questo gioco ne è la prova. Dovrete amministrare nel migliore dei modi addirittura una guerra civile!

L'occhiello è abbastanza esauriente, ma vale la pena soffermarsi per qualche riga sulla mia personale considerazione.

Mettiamo di essere un negoziante di scatolame, e di essere sempre ordinati nel riporre la mercanzia, di essere sempre puntuale con gli ordini e con i pagamenti, tanto da avere da parte dei fornitori ulteriori sconti per le forniture. Sarà possibile offrire alla propria clientela maggiore sconto, e di conseguenza ne deriverà un aumento di interesse verso il nostro negozio da parte della popolazione.

Mettiamo, ora, che siete un tipo decisamente disordinato, che non avete cura del vostro aspetto, tanto che una pantegana non vi distinguerebbe da un bidone della

spazzatura. Mettiamo che non avete la minima concezione di che cosa è l'ordine, tanto da non ricordarvi nemmeno dove vi siete coricati la sera precedente. Mettiamo



che una cliente che entra nel vostro negozio non sappia trovare la cipolla in scatola, dato che l'avete riposta (mentre rispondevate al telefono) sotto i vostri calzini umidicci di sudore... Pensate che l'ignara massaia ritorni al vostro negozio?!? Noooooo!!! Il paragone calza a pennello se pensiamo al favoloso gioco strategico e di simulazione che sto per presentarvi. Difatti l'ambiente è quello della

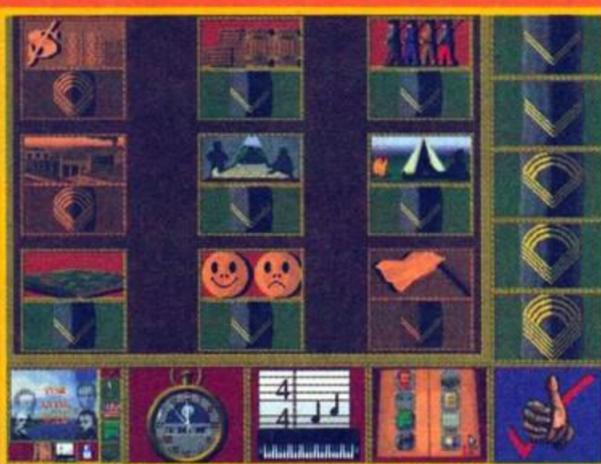
Guerra Civile iniziata nel lontano Aprile del 1861, e durata fino alle elezioni presidenziali dell'8 Novembre 1864, quando il Presidente Lincoln venne rieletto. Se si dispongono di adeguate doti strategiche e organizzative, potrete forse riuscire a costringere alla resa gli avversari prima di quest'ultima data... altrimenti dovrete mangiarvi crudi i vostri calzini umidicci. Potrete scegliere di essere il



comandante sia dell'Unione nordista o dei Confederati sudisti. Entrambi le fazioni presentano caratteristiche uniche e impegnative. Quella avversa può essere costituita sia dall'intelligenza artificiale del computer o da un altro giocatore, se si dispone di un adeguato collegamento tra due computer.

Sono ben due le possibilità di modalità di gioco. Una è quella di eseguire l'intera campagna come un complesso gioco di strategia che si svolge lungo tutta la sponda orientale americana, iniziando con un dislocamento di truppe storicamente accurato. Oltre a controllare le unità ad ogni livello, da Comandante d'Armata giù fino a Comandante di Brigata, dovrete curarvi delle proprie città fortificandole, reclutando nuove unità e costruendo servizi e attrezzature quali ospedali e depositi di rifornimenti. Avrete, inoltre, a disposizione delle forze navali, che possono essere utilizzate per bombardare le città nemiche o per tagliare le linee di rifornimento.

In alternativa potrete scegliere di eseguire una delle tante battaglie storiche, dove controllerete l'azione al livello del reggimento, vedendo realmente il campo di battaglia mediante una rappresentazione unica in 3D. Qui sono riprodotte tutte le principali caratteristiche del campo di battaglia, dove potrete osservare i singoli soldati che marciano o che cavalcano, che



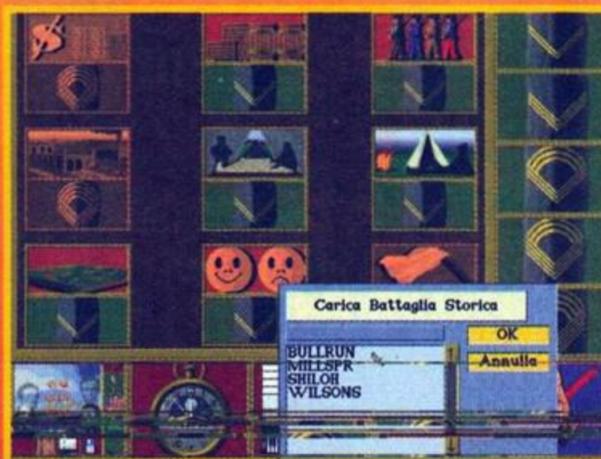
consentire altre funzioni più complesse mano a mano che aumenta la vostra comprensione ed abilità. Quando vorrete staccarvi un po' dall'azione, potrete passare un po' di tempo ad esplorare la nutrita enciclopedia in linea, che comprende saggi sulle battaglie principali, sulle personalità di gioco e sulla strategia militare. Le immagini riportate in questo articolo possono rendere ben chiaro al lettore la qualità di questo gioco, che richiede molta attenzione ed



Potrete scendere realmente sul campo di battaglia... in 3D

sparano e che si scontrano col nemico. Lo scenario della battaglia è presente anche nella campagna completa, in modo che, quando nel corso di quest'ultima si incontra una battaglia importante, potrete scegliere di giocare sul campo, oppure scegliere di lasciare che sia il computer ad elaborare il risultato.

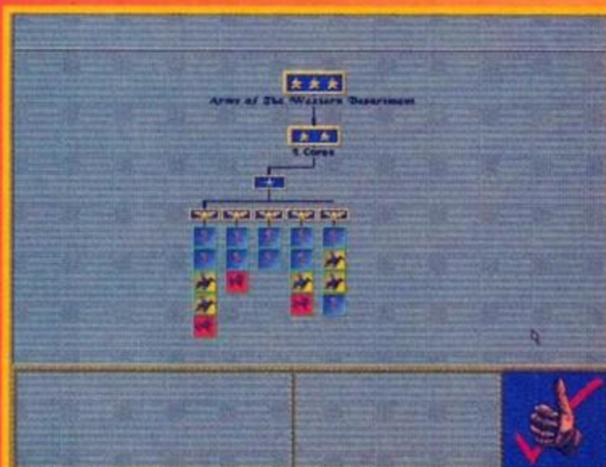
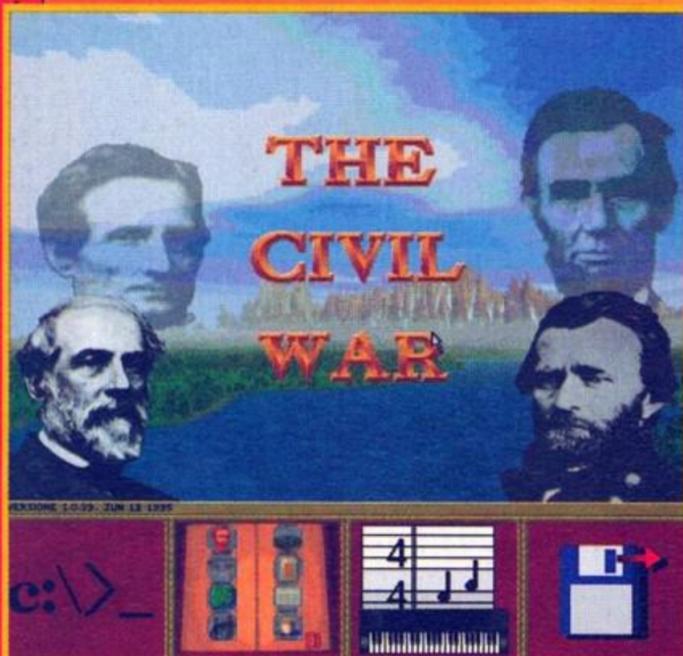
Ambedue le modalità di gioco dispongono di una serie di regolazioni del realismo, in modo da adattare il gioco ai vostri gusti e da



abilità per poterlo affrontare da vincente. La confezione comprende, oltre al Cd-Rom, un manuale in italiano chiaro ed esaustivo, un supplemento dei dati tecnici, e una cartina che illustra i movimenti effettuati dalle truppe durante il periodo di guerra. Il programma non richiede particolari configurazioni di memoria, purché vi siano a disposizione almeno 3.5 Mb di Ram, un Cd-Rom a doppia velocità, un mouse, un processore 486 DX e una scheda video SVGA. In fase di setup è possibile selezionare la tipologia di installazione, optando per scaricare sull'hard disk gran parte dei file contenuti sul Cd-Rom per aumentare la velocità di accesso ai dati,



Le atmosfere della guerra civile vi ricorderanno le riunioni di condominio



oppure scegliere di tenerli in gran parte residenti su Cd-Rom.

Il mouse è di vitale importanza, in quanto tutte le funzioni sullo schermo sono comandate da questo dispositivo.

Non mi resta che augurarvi piacevoli ore future in un tempo... passato.

Luca Monticelli



Genere: Simulazione
Casa: Empire Interactive
Sviluppatore: Dagger



Pro

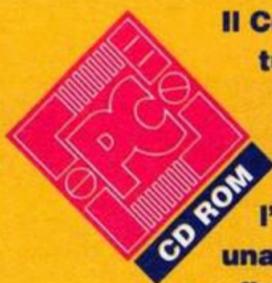
Interfaccia utente facile ed immediata. Simulazione avvincente, grazie alle zoomate da effettuare sul campo di battaglia. Buona l'idea di giocare via modem.



Contro

Difficile apprendere immediatamente le strategie di battaglia. Necessita di parecchia attenzione mentale.

PC-CD ROM



Il Cd-Rom contiene tutto il necessario per una corretta configurazione del gioco, che tra l'altro non richiede una particolare configurazione della

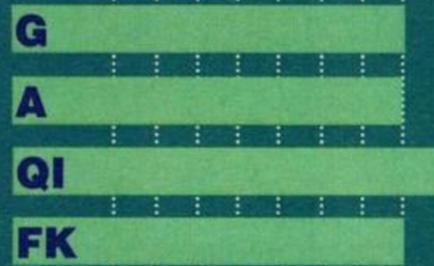
memoria. L'importante è che sia disponibile una certa quantità di memoria, non inferiore ai 3.5 Mbyte.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



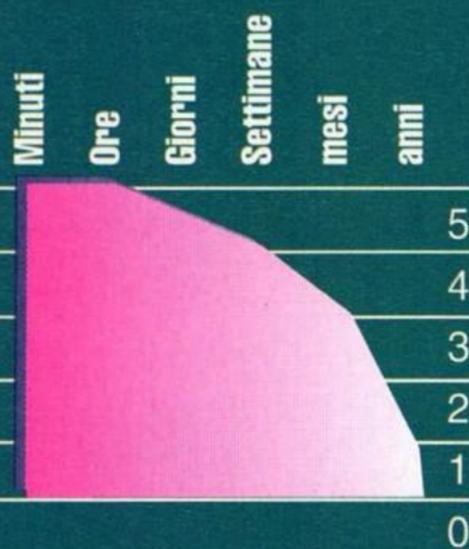
K VOTO
850

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Quando si tratta di scegliere di programmare un videogioco di simulazione, si ha sempre l'incertezza di scovare un ambiente che attiri il possibile acquirente. Penso che questo scenario, dotato di piccole e simpatiche animazioni, possa interessare per parecchio tempo gli appassionati del settore dei giochi di ruolo, soprattutto per la complessità delle scelte e delle azioni che si possono effettuare.

CURVA D'INTERESSE



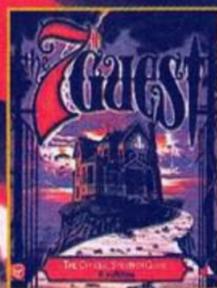
COMPUTER ONE®

VIA VELA 2/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

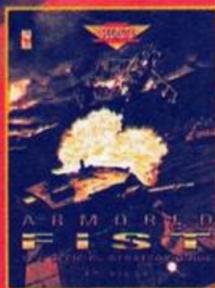
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI MANUALI E HINT BOOKS PER TERMINARE ANCHE I GIOCHI PIU' "IMPOSSIBILI"

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



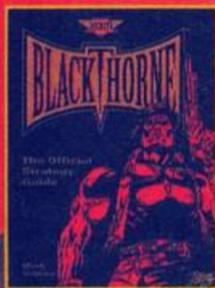
Official Guide
L. 35.000



Secrets
L. 35.000



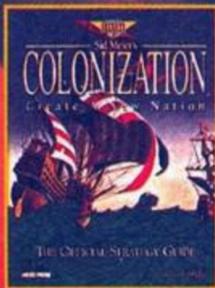
Official Guide
L. 35.000



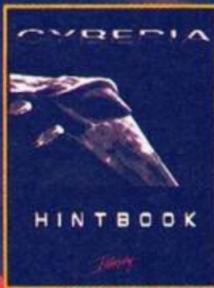
Strategy Guide
L. 25.000



Clue Book
L. 35.000



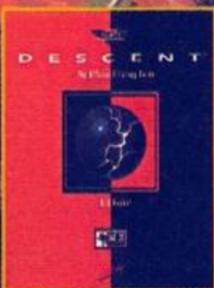
Hints & Strategy
L. 35.000



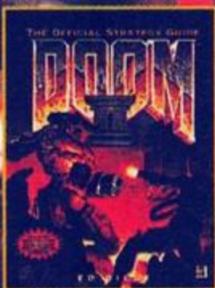
Hints Book
L. 26.000



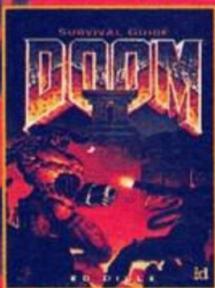
Clue Book
L. 35.000



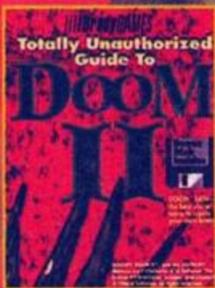
Official Guide
L. 39.000



Strategy Guide
L. 35.000



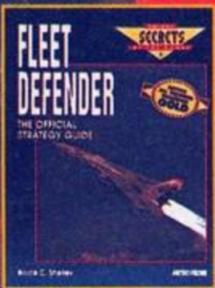
Survival Guide
L. 29.000



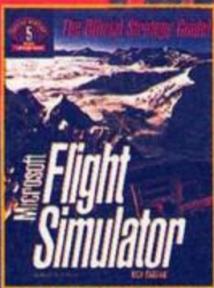
Totally Guide
L. 26.000



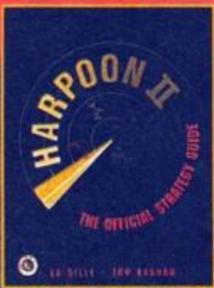
Official Guide
L. 35.000



Hints Book
L. 35.000



Secrets & Hints
L. 35.000



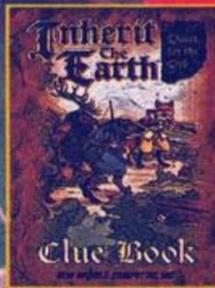
Official Guide
L. 35.000



Hints Book
L. 35.000



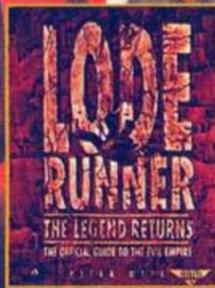
Official Guide
L. 35.000



Clue Book
L. 35.000



Hints & Clue Book
L. 33.000



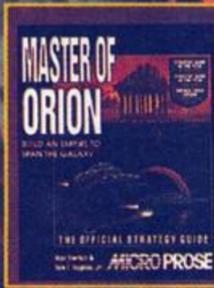
Strategy Guide
L. 35.000



Hints Book
L. 29.000



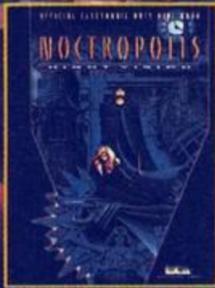
Official Guide
L. 35.000



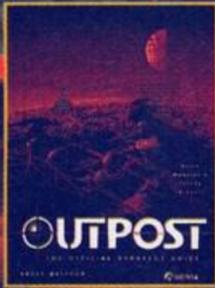
Hints Book
L. 35.000



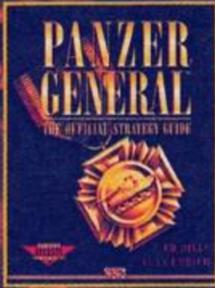
Strategy & Hints
L. 35.000



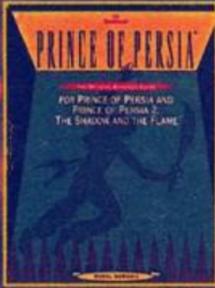
Official Guide
L. 26.000



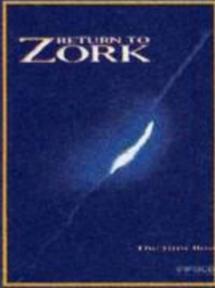
Strategy Guide
L. 35.000



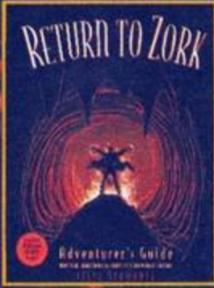
Strategy Guide
L. 35.000



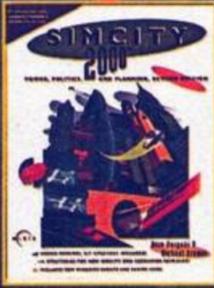
Official Hints book
L. 35.000



Adventure Hints
L. 26.000



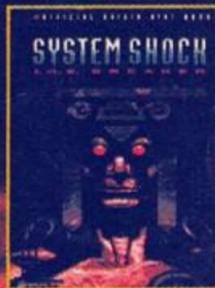
Official Clue Book
L. 26.000



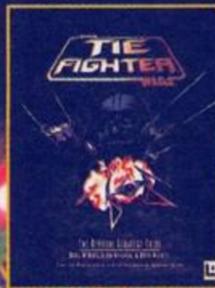
Strategy Guide
L. 35.000



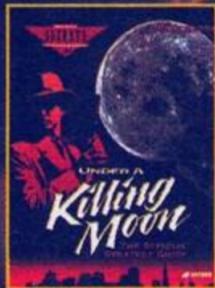
Official Guide
L. 35.000



Clue & Hints book
L. 26.000



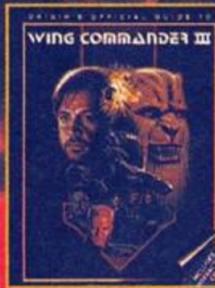
Official Guide
L. 35.000



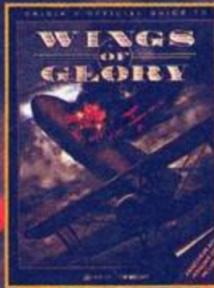
Hints & Clue book
L. 35.000



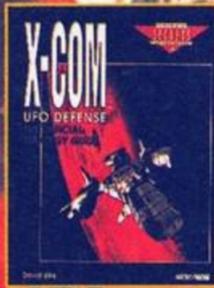
Secrets Book
L. 25.000



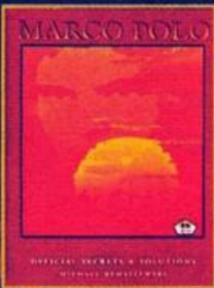
Official Hints book
L. 35.000



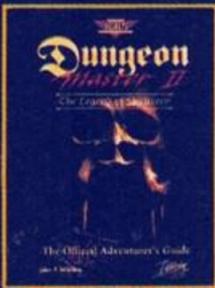
Strategy Guide
L. 35.000



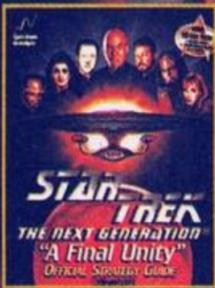
Official Guide
L. 35.000



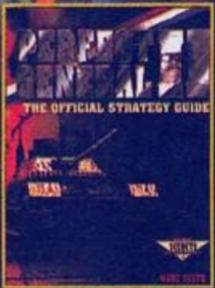
Official Guide
L. 35.000



Clue & Hints book
L. 35.000



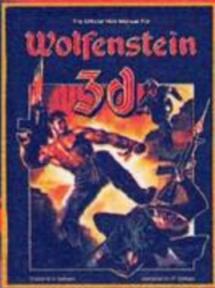
Official Guide
L. 35.000



Hints & Clue book
L. 29.000



Secrets Book
L. 29.000



Official Hints book
L. 29.000

ARRIVI BI-SETTIMANALI DI NUOVI HINT BOOKS! TELEFONA OGGI STESSO ALLO 051-343.504 PER CONOSCERE LE NOVITA'

by **COMPUTER ONE**

COMPUTER ONE®

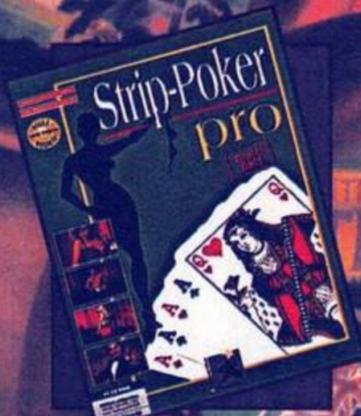
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

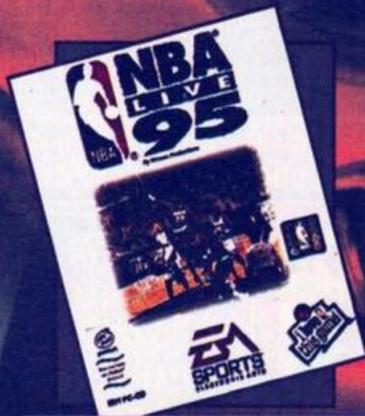
FAX. 051-344.906

CONSERVA QUESTE PAGINE ED AGGIUNGILE ALLE 20 PUBBLICATE IL MESE SCORSO SU QUESTA RIVISTA. AVRAI COSI' UN CATALOGO UNICO E PERFETTAMENTE AGGIORNATO!

LE OFFERTE PAZZE DEL MESE



Strip Poker Pro
CDROM L. 73.000



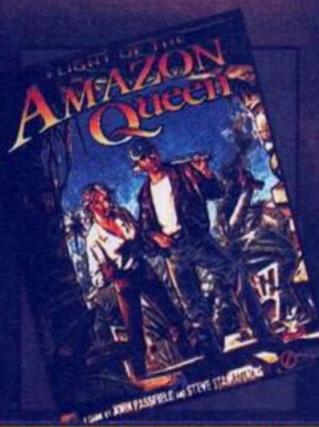
Nba Live 1995
CDROM L. 109.000



Megarace
CDROM L. 25.000



Championship Manager Italia 1995
PC Floppy Disks L. 29.000
AMIGA L. 29.000



Flight of Amazon Queen
CDROM L. 73.000



Rise of the Triads
CDROM L. 35.000



X-Com: Terror from the Deep
CDROM L. 95.000



Pizza Tycoon
CDROM L. 89.000

by COMPUTER ONE

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



F-16 FLCS
The F-16 has a rich and varied history...
Authentic Performance with High Resistance Springs
Mounted After the F-16 Phantom II's
Durable Brushed Aluminum Base
Full Programmability with 1 Computer's Configuration
Quick Connect and Disconnect
THRUSTMASTER Get Real!

L. 349.000



MARK II FLIGHT CONTROL SYSTEM
The F-16 has a rich and varied history...
Authentic Performance with High Resistance Springs
Mounted After the F-16 Phantom II's
Durable Brushed Aluminum Base
Full Programmability with 1 Computer's Configuration
Quick Connect and Disconnect
THRUSTMASTER Get Real!

L. 189.000



PRO FLIGHT CONTROL SYSTEM
The F-16 has a rich and varied history...
Authentic Performance with High Resistance Springs
Mounted After the F-16 Phantom II's
Durable Brushed Aluminum Base
Full Programmability with 1 Computer's Configuration
Quick Connect and Disconnect
THRUSTMASTER Get Real!

L. 249.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce fedelmente la cloche di volo del F16. Programmabilità illimitata, provvisto di potenziometri per un perfetto assetto, sia analogico che digitale, collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce le cloche di volo degli aerei da guerra americani. 4 bottoni per un controllo completo, potenziometri, funzioni di programmazione, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System. Comprende il gioco F14 Fleet Defender.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER analogo al modello precedente (Mark 2 Flight Control System) ma costruito interamente in metallo per consentire un realismo ed una precisione praticamente ineccepibile, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System.



F-16 TQS
The F-16 has a rich and varied history...
Authentic Performance with High Resistance Springs
Mounted After the F-16 Phantom II's
Durable Brushed Aluminum Base
Full Programmability with 1 Computer's Configuration
Quick Connect and Disconnect
THRUSTMASTER Get Real!

L. 349.000



MARK II WEAPONS CONTROL SYSTEM
With Your New Mark II WCS - Your Gaming Performance (JoyStick and WCS) will be instantly Compatible with any Current or Future Game.
Full Programmability with 1 Computer's Configuration
Quick Connect and Disconnect
THRUSTMASTER Get Real!

L. 229.000

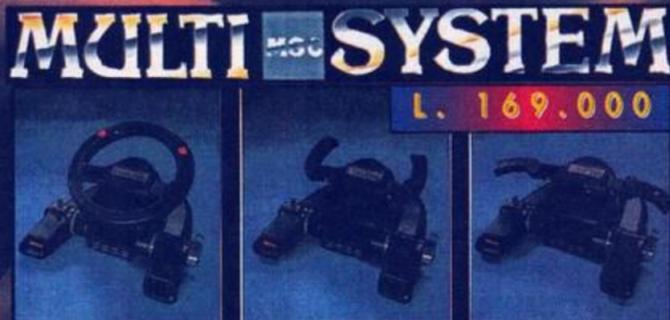


ACM GAME CARD
Performance - Compatible - Speed Adjustable
Lifetime Warranty
Works with all IBM and Compatible PCs
Highly Recommended for IBM and Future Machines
THRUSTMASTER
L. 75.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il massimo del controllo quale Throttle automatico (senza staccare gli occhi dal nemico), mini-trackball incorporata utilizzabile anche come mouse, regolatori per Radar ed Antenna, replica le funzioni del F16 FLCS, si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il controllo completo e programmabile di tutte le munizioni ed altre funzioni di bordo. Una serie di led indica quando le funzioni sono attivate. Possibilità di utilizzo sia analogico che digitale selezionabile con l'apposito interruttore collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

La scheda game professionale prodotta dalla THRUSTMASTER ideale per un perfetto funzionamento di tutti i joystick professionali. Particolarmente indicata per macchine molto veloci (dal 486 in su) grazie anche al comodo potenziometro per meglio regolare i calibramenti in funzione del clock della macchina.



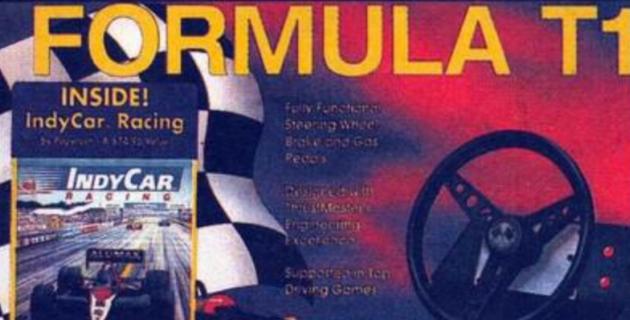
MULTI-MCU SYSTEM
L. 169.000

Incredibile controller multifunzione. Si trasforma per simulazioni di volo, guida auto e guida moto. Include anche la pedaliera. Regolazioni dei trimmer, led luminosi, tasti turbo. L'ennesimo passo verso la realtà virtuale.



RUDDER CONTROL SYSTEM
L. 249.000

Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliera montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)



FORMULA T1
L. 349.000

Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'occorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata. INCLUDE IL GIOCO INDY CAR RACING.



XL ACTION CONTROLLER
L. 79.000

Si tratta del modello più economico della THRUSTMASTER pur mantenendo invariate le caratteristiche professionali. Ideale per qualsiasi tipo di gioco, simulazione, arcade o sportivo. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 239.000

Un vero volante da Formula 1 da montare sul Formula T1 per ottenere veramente il massimo del realismo di gioco!

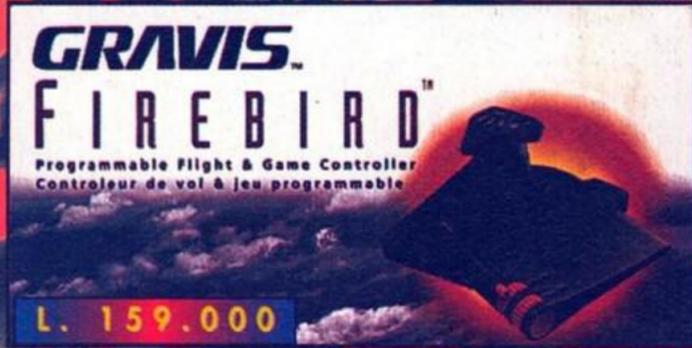
by COMPUTER ONE

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

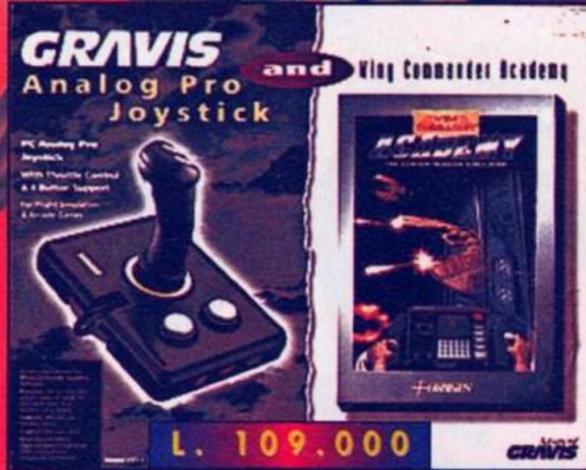
GRAVIS FIREBIRD™
Programmable Flight & Game Controller
Controlleur de vol & jeu programmable



L. 159.000

Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già pre-programmate di oltre 20 giochi (Doom 2, Subwar 2050, 1942 PAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsiasi gioco.

GRAVIS Analog Pro Joystick and Wing Commander Academy



L. 109.000

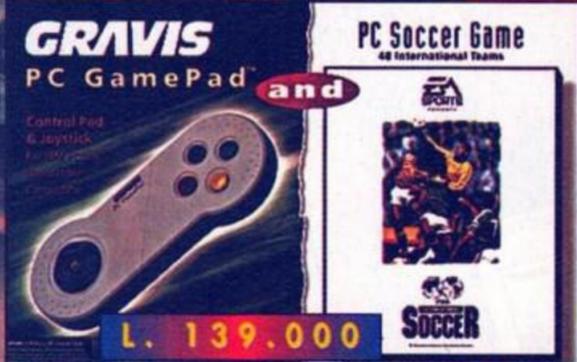
Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione ed il gioco WING COMMANDER ACADEMY.

L. 189.000 **IL PILOT PRO**



Dalla CH un controller professionale dedicato alla simulazione di volo. Comandi compatti e ben disposti raggruppano 4 tasti funzione, 6 pulsanti di fuoco, regolazioni Throttle e trimmer per la calibrazione.

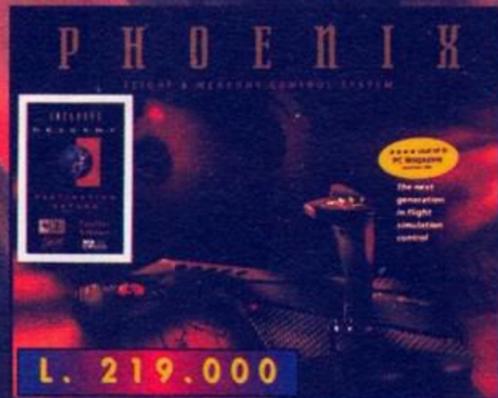
GRAVIS PC GamePad and PC Soccer Game
48 International Teams



L. 139.000

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di calcio ed un joypad a 4 tasti della Gravis provvisto di levetta per trasformarlo in Joystick! Disponibile per PC CDROM.

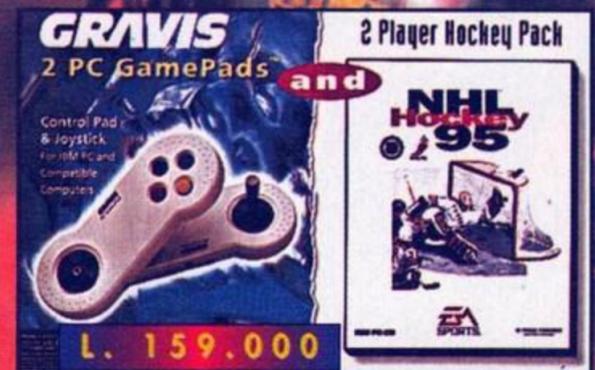
PHOENIX
TOTAL & WEAPON CONTROL SYSTEM



L. 219.000

Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco DESCENT bellissimo arcade stile Doom.

GRAVIS 2 PC GamePads and 2 Player Hockey Pack
NHL Hockey '95



L. 159.000

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di hockey e 2 joypad a 4 tasti della Gravis provvisti di levetta per trasformarli in Joystick! Disponibile per PC CDROM.

GRAVIS PC GAMEPAD
Control Pad & Joystick
For IBM® PCs & Compatible Computers



L. 59.000

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.

L. 55.000 **GRAVIS ANALOG PRO**
PC Analog Joystick
With Throttle Control & 4 Button support
For Flight Simulation & Arcade Games



Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.

L. 55.000 **ELIMINATOR GAME CARD**
Joystick Expansion Port
Speed Compensating
Dual Game Ports
ISA Model For
IBM® PCs & Compatibles
XT to 486 - 4.77 to 99 MHz



La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicato ai possessori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità dei joystick.

Trust KEYBOARD EMULATOR PAD 150
REPLACES 60 KEYSTROKES



L. 69.000

Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera eseguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentirne il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.

Modem BLASTER 28.8
Online Games on CD, Internet Software, Online Services



L. 499.000

4, fino a 115200 bps! Contiene il software CHAMALEON INTERNET, WINFAX LITE, DOSFAX LITE, COMIT LITE per Windows, COMIT LITE per DOS. La confezione include inoltre Descent: Destination Saturn, DOOM EPISODE 1, HERETIC EPISODE 1 e WARCRAFT SPECIAL EDITION.

BLASTER CD 4X
Internal IDE CD-ROM Drive
Powerful Multimedia Software
CD-ROM Interface Card Included



L. 499.000

CD ROM CREATIVE QUADRUPLA VELOCITA'. LA CONFEZIONE COMPRENDE L'ENCICLOPEDIA GROLIER.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE[®]

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

FLIGHT COMMANDER 2

Si tratta di una simulazione strategica di guerra di proporzioni semplicemente galattiche! Possibilità di selezionare l'epoca dei conflitti dal 1950 al 2010, scenari ambientati in Vietnam, Nato contro il Patto di

Persico, possibilità di utilizzare 112 diversi aerei in rappresentanza di 37 diverse nazioni, opzione per 1 o 2 giocatori, possibilità di gioco in E-Mail. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM L. 99.000

TAKE TEN PACK vol. 2

Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas,

Personal Accounting, Print Master Gold, 125 Fonts for Windows. Disponibile: PC CDROM L. 49.000

WARZONE

Stupenda compilation contenente: FIGHTER WING, STARSHIP, HARPOON CLASSIC, NO GREATER GLORY, PACIFIC ISLAND.

PC CDROM L. 65.000

FLIGHT SIM. 5 HAWAII

Data disk scenari per Flight Sim. 5.x ambientato nelle splendide isole Hawaii. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000

THE ULTIMATE SEVEN

Stupenda compilation contenente: SHADOW PRESIDENT, THE DAGGER OF AMON RA, HARRIER ASSAULT, DETROIT, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, LINKS PRO GOLF,

LINKS COURSE BAY HILL. Disponibile per PC CDROM L. 74.000

THE VIDEOGAME SOLUTION

Stupendo quanto innovativo CD che contiene le soluzioni, Hints ed Editors di oltre 200 tra i più famosi giochi quali ad esempio

7th Guest, Alone in the Dark, Civilization, Dune, Lands of

Lore e tanti altri!! Disponibile per: PC CDROM L. 39.000

VIRTUAL VALERIE 2

Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troverai coinvolto in frame

altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono un gioco di proporzioni veramente incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA. PC CDROM L. 83.000

WEREWOLF vs COMANCHE

Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove

opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in TEAM. Oltre 100 missioni, nuovi targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D. Disponibile per PC CDROM L. 139.000

PHANTASMAGORIA

Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si impossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!

L. 139.000

ACROSS THE RHINE: 1944

Uno dei migliori giochi di strategia di guerra mai creato. Puoi comandare un plotone di tanks, una compagnia o un intero battaglione. Scegli se combattere per gli Americani o i Tedeschi. Scenari di battaglia accuratamente fedeli alla

realtà. R.H. 486 + 4MB (8MB per effetti audio digitalizzati). PC CDROM L. 129.000

MECHWARRIOR 2

La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiva. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM L. 99.000

APACHE

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realtà virtuale. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM L. 99.000

SYNDICATE

Gioco di ruolo ambientato nel futuro, ispirato al famosissimo film Blade Runner. Guida la tua squadra di sterminatori alla conquista del mondo, utilizzando armi dalla potenza devastante. R.H. PC 386 DX 4MB MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Dalla Electroni Arts stupendo gioco di basket dedicato al famoso campione NBA Michael Jordan. R.H. 386 + 2MB. MANUALE IN ITALIANO

Disponibile per: CDROM OFFERTA - L. 49.000

ULTIMA 8

Ottavo episodio della saga di Ultima. Ti ritroverai sempre nel fantastico mondo di Britannia, nei panni dell'Avatar, il grande guerriero che dovrà salvare il mondo dalle forze del male, nuovi nemici e nuovi enigmi per un'avventura

ancora più affascinante. R.H. 386 DX 4MB Ram MANUALE IN ITALIANO PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

NHL HOCKEY

Il famoso gioco sportivo della Electronic Arts basato sul campionato ufficiale NFL americano.

MANUALE IN ITALIANO disponibile per: CDROM - OFFERTA L. 49.000

SEAWOLF SSN-21

Eccezionale simulazione di guida sottomarina. E' il seguito di 688 attack sub. Grazie a grafica ed effetti sonori tecnologicamente avanzati vi trasmette la tensione e l'atmosfera dei conflitti sottomari-

ni. MANUALE IN ITALIANO PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

THEME PARK

Stupenda simulazione di gestione Luna Park. Devi costruire al meglio il tuo parco divertimenti cercando di far affluire il maggior numero di persone aumentando così i tuoi guadagni. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

SYSTEM SHOCK

Una incredibile avventura vissuta in prospettiva stile Doom. Ambientata in un mondo futuristico a bordo di una stazione spaziale. Grafica in 3D texture mapping, e centinaia di opzioni. R.H. 486DX +

4MB ram. MANUALE IN ITALIANO PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

MAGIC CARPET

Avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia. Alla guida di un tappeto volante devi combattere una schiera di agguerritissimi nemici. TESTO IN ITALIANO! R.H.: 486DX + 8MB. MANUALE IN ITALIANO

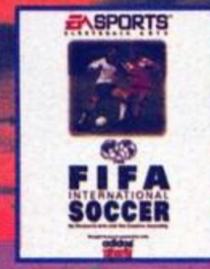
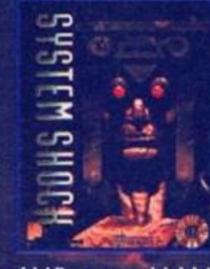
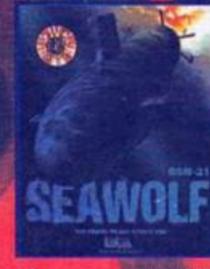
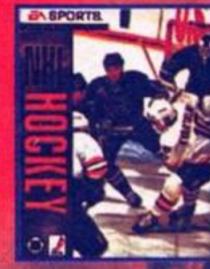
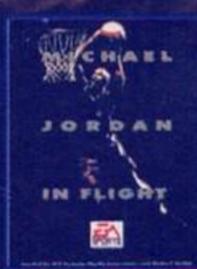
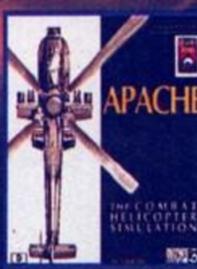
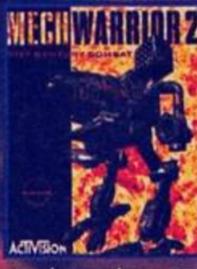
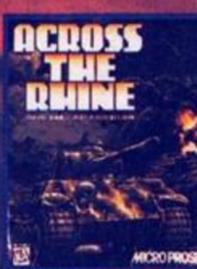
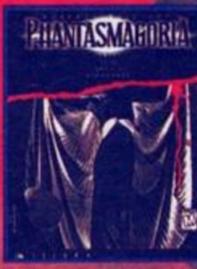
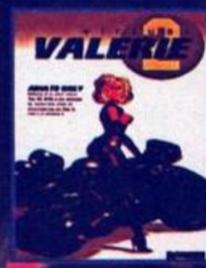
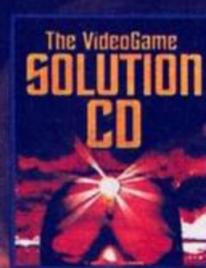
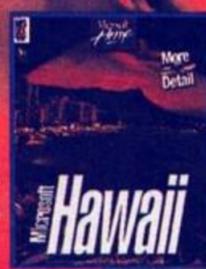
PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ogni commenti è superfluo. Si tratta del miglior gioco di calcio attualmente presente su Amiga e Pc. R.H.: 486DX + 4MB RAM.(vers.PC disks), 486DX + 8MB (vers. CDROM).

MANUALE IN ITALIANO PC CDROM - OFFERTA - L. 49.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

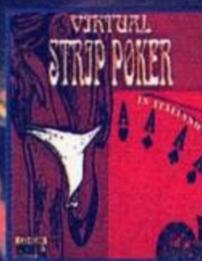
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



STRIKE COMMANDER

Stupendo simulatore di volo ambientato nel 2011 al comando di un F16 o di un F22 sarai impegnato in oltre 60 missioni durante un'immaginaria terza guerra mondiale. R.H. 486+8M MAN. ITALIANO CDROM - OFFERTA L. 49.000



VIRTUAL STRIP POKER

Nuovo strip poker COMPLETAMENTE IN ITALIANO con oltre 30 minuti di filmati completamente digitalizzati. Il gioco contiene inoltre svariate situazioni di gioco che ricreano un'atmosfera più che piccante. PC CDROM V.M. 18. L. 49.000



WINDOWS 1995 Aggiornamento

L'ideale per chi possiede già una qualsiasi versione di Windows. Le potenzialità di questo prodotto sono veramente infinite!! IN ITALIANO PC CDROM L. 249.000 PC Floppy Disks L. 249.000



WINDOWS 1995 FULL

Dedicato a chi ancora non possiede una versione di Windows. TUTTO IN ITALIANO PC Floppy Disks L. 499.000



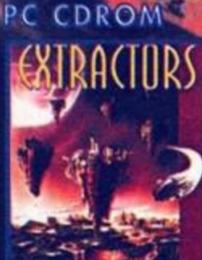
THE SCROLL

Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei della Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente semplice con icone animate, trame parallele, diversi personaggi e finali originali. R.H. 486 + 2MB. Disponibile per: PC CDROM L. 69.000



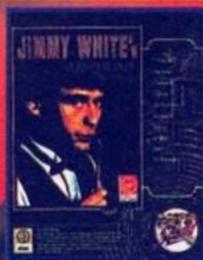
SILVERLOAD

Stupenda avventura grafica ove, impersonando un cacciatore di taglie dovrete andare nella città di Silverload alla ricerca di un bambino perduto. Effetti sonori e grafica di prim'ordine. trama originale che mescola un'atmosfera di orrore ed un ambiente western. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 2MB PC CDROM L. 89.000



EXTRACTORS

Ambientato sul Pianeta ZARG sarai alla guida di una squadra di intrepidi minatori alla ricerca in 24 mondi sospesi nello spazio di nuove risorse minerarie per il tuo pianeta. Gioco interattivo multimediale in cui dovrai combattere le popolazioni dei mondi ostili e distruggere gli scudi di protezione degli altri pianeti. Grafica e sonoro ad altissimi livelli. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 386 + 4MB PC CDROM L. 69.000



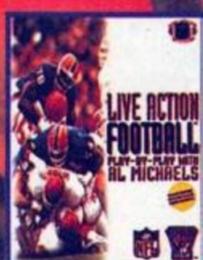
JIMMY WHITE SNOOKER

La miglior simulazione di biliardo mai prodotta. Possibilità di vari tipi di gioco contro il computer o in modalità 2 giocatori. L'incredibile realismo di questa simulazione assicurano divertimento sia al principiante che al giocatore professionista. PC CDROM L. 35.000



DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE

Una compilation che raccoglie 2 dei migliori giochi di simulazione di elicottero. Disponibile per: PC CDROM L. 55.000



LIVE ACTION FOOTBALL

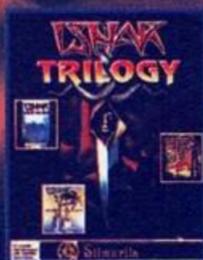
Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata dalla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i più famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisione. R.H. 486 + 8MB PC CDROM L. 86.000



SHERLOCK HOLMES

Consulting Detective

Stupenda avventura ad episodi su 3 CD ognuno dei quali contiene 3 diversi "gialli" che hanno come protagonista il famoso Detective da Voi impersonato. 9 misteri da risolvere con imprevisti e colpi di scena, il tutto arricchito da grafica in full-motion. R.H. 486 + 4MB. Disponibile per: PC CDROM L. 79.000



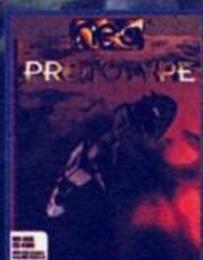
ISHAR TRILOGY

La raccolta delle 3 stupende avventure grafiche della Silmarils, con grafica in prospettiva e sonoro completamente digitalizzato. R.H. 386 + 4MB PC CDROM L. 49.000 AMIGA L. 49.000



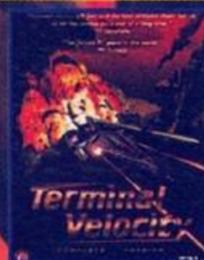
FRONTPAGE BASEBALL DOUBLE HEADER

Si tratta del famosissimo gioco di baseball edizione 1994 abbinata al programma aggiuntivo "FRONT PAGE EXTRAS" che contiene le nuove statistiche e 16 nuovi stadi. Disponibile per: PC CDROM L. 75.000



PROTOTYPE

Si tratta di uno splendido sparatutto tridimensionale con visuale sia in prospettiva che in orizzontale. Centinaia di nemici diversi, scrolling a 60 frames per secondo, sonoro digitalizzato stereo ad 8 tracce. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM L. 69.000



TERMINAL VELOCITY

Una stupenda simulazione di volo spaziale caratterizzata da grafica in texture mapping 3D con rotazione a 360°. Combattimenti aria-aria e aria-terra in oltre 30 livelli e dozzine di armamenti ultra-moderni. Grafica ad evetto "cinema" e sonoro digitalizzato. R.H. 486 + 4MB PC CDROM L. 83.000 PC Floppy Disks L. 49.000



LORDS OF MIDNIGHT

Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantastica tra Re e Cavalieri. La grafica è realizzata in 3D redering in tempo reale con visione a 360°. Possibilità di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. l'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere le scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realtà!! R.H. 486 + 8 MB RAM. PC CDROM L. 79.000



LUNICUS

Avventura grafica stile DOOM. Ambientato nel 2023 utilizzando un avanzatissimo armamento dovrai distruggere le orde di alieni meccanici che stanno invadendo il Pianeta. Grafica in 3D. R.H. 486+4M PC CDROM L. 79.000



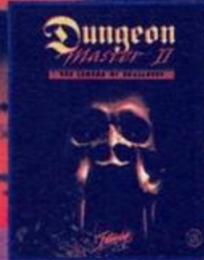
ON THE BALL

Simulazione manageriale di calcio. Scegli la tua squadra, i giocatori migliori. Utilizza 10 tipi differenti di allenamento, e le tattiche migliori. Splendide le sequenze animate che descrivono gli incontri del tuo team. R.H. PC 386 SX 2MB Ram L. 39.000 PC CDROM L. 64.000 PC Floppy Disks L. 39.000 AMIGA 1MB L. 39.000 AMIGA 1200 L. 39.000



SCREAMBALL

Uno dei migliori flipper di tutti i tempi. 6 tavoli diversi, azione ultra-realistica, opzioni di inclinazione del tavolo per i giocatori più esperti. R.H. 486 + 4MB MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per: PC CDROM L. 59.000



DUNGEON MASTER 2

Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep" Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA. PC CDROM L. 99.000 PC Floppy Disks L. 99.000

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

THE BIG THREE



Si tratta di un gioco di strategia basato sulla seconda guerra mondiale. La ricostruzione pressochè perfetta degli scenari europei e del Nord Africa offre la possibilità di impiegare al meglio le proprie capacità strategiche impersonando sia i comandanti Russi che Tedeschi che Alleati. R.H. 486 + 4MB. Disponibile per:

PC CDROM

L. 69.000

TAKE A BREAK PINBALL



Stupendo Flipper dalla SIERRA con grafica del tutto innovativa. 8 tavoli selezionabili dedicati ai più importanti giochi della Sierra. Grafica animata e sonora incredibile!! R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM

L. 62.000

RETURN TO RINGWORLD



Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche, spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematografico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB

PC CDROM

L. 119.000

WARLORDS 2



Il seguito del famosissimo Role Play Game Warlords. Questa versione, oltre ad una grafica nettamente migliorata, include un generatore automatico dei Mondi conferendo così al gioco una giocabilità praticamente infinita; misteriose mappe nascoste, nuovi tipi di armi, e tante altre varianti. R.H. 386 + 2MB

PC CDROM

L. 109.000

MIRAGE



Un'avventura veramente al di sopra di ogni immaginazione. Grafica digitalizzata ed animazioni mai viste prima il tutto in un'atmosfera western. MOLTO DI PIU' DI UN FILM INTERATTIVO!!! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM

L. 119.000

NEW HORIZONS

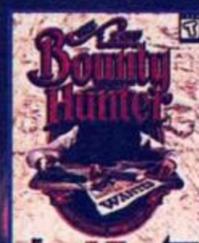


Uno dei meglio RPG mai creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e potrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per:

PC CDROM

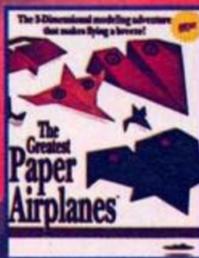
L. 99.000

THE LAST BOUNTY HUNTER
Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insidie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.



Disponibile per PC CDROM

L. 99.000

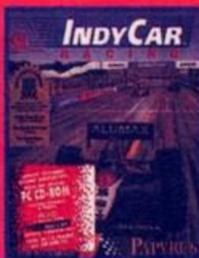


PAPER AIRPLANES

Incredibile programma per costruire ed utilizzare aeroplani di carta. Decine di modelli utilizzabili con effetti grafici veramente impensabili! R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM

L. 55.000



INDY CAR COMPILATION

Il famosissimo ed imbattibile gioco di automobilismo ora in confezione speciale comprendente anche tutti i data disks percorsi. R.H. 386+4MB.

PC CDROM

L. 69.000



BLOODWINGS

Avventura basata sullo stile FILMM Interattivo caratterizzata da grafica digitalizzata unica nel suo genere! Genere Horror. Oltre 60 minuti di immagini in full motion. Visuale in prospettiva stile Doom. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

L. 109.000

POLICE QUEST COLLECTION

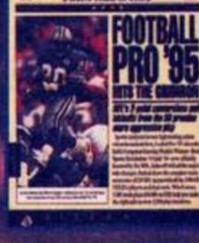


Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H. 386 + 4MB RAM.

PC CDROM

L. 109.000

FRONT PAGE FOOTBALL



Dalla SIERRA una favolosa simulazione di football con le 28 squadre ufficiali NFL e tutti i giocatori e statistiche aggiornate alla stagione 94/95. R.H. 386 + 4MB

PC CDROM

L. 119.000

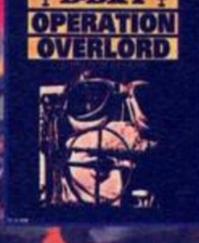
SPEAR OF DESTINY



Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB. PC CDROM

L. 65.000

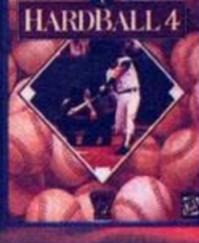
D-DAY OPERATION OVERLORD



Splendida simulazione di volo basata su episodi realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. Oltre 130 fotografie digitalizzate. Puoi pilotare i leggendari Spitfire, Mustang, Typhoon, con dettagli grafici curati nei minimi particolari. R.H. 486 + 8MB.

L. 65.000

HARDBALL 4



Stupendo Baseball completamente digitalizzato. Grafica in SVGA, 28 diversi campi da gioco, oltre 75 categorie statistiche, 700 giocatori.

PC Floppy Disks

L. 94.000

PC CDROM

L. 94.000

BURIED IN TIME



JOURNEYMAN PROJECT 2 Stupenda avventura grafica digitalizzata ambientata in un mondo immaginario del futuro. Impersoni un agente segreto accusato ingiustamente di aver alterato la storia del Mondo, sarai costretto a viaggiare attraverso le porte del Tempo evitando pericoli mortali e ricercando le prove che permetteranno di scoprire il vero colpevole. 3 CD ROMS assicurano una grafica pressochè ineguagliabile! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM

L. 95.000

HARPOON 2 DELUXE



Uno dei migliori simulatore di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenari ed un esclusivo SCENARIO EDITOR. R.H. 386 + 4MB

PC CDROM

L. 89.000

MARCO POLO



Stupendo gioco di ruolo basato sul fantastico viaggio di Marco Polo. Potrai ripercorrere fedelmente le sue vicende accompagnato da grafica digitalizzata direttamente dal film e suoni campionati in stereo. Decine di missioni da completare oltre 60 città da scoprire più di 2000 immagini digitalizzate. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM

L. 69.000

BODY SLAM WRESTLING



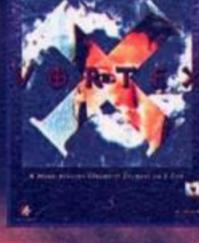
Un gioco sportivo pieno di azione che coinvolge fino a 16 GIOCATORI! Possibilità di incontri singoli o campionati a squadre. Grafica e sonoro digitalizzato di eccezione!! MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM

L. 35.000

L. 35.000

VORTEX QUANTUM GATE 2

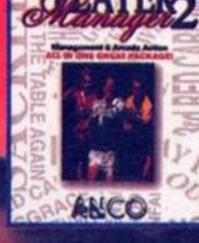


Un incredibile avventura su 3 CD basata sulla tecnologia del film interattivo. Sarai trasportato in un mondo spaventoso ed irresistibile dei panni di un giovane soldato. Le tue scelte condizioneranno il finale dell'avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

L. 99.000

PLAYER MANAGER 2



Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI

GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!! Disponibile per:

AMIGA 1MB/A1200

L. 49.000

PC FLOPPY DISKS

L. 59.000

PC CDROM

L. 69.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

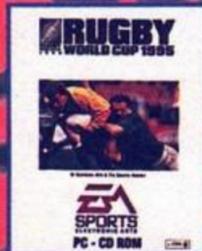
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

RUGBY WORLD CUP 1995

Dalla Electronic Arts il simulatore ufficiale della coppa del mondo di rugby 1995. Include tutte le 16 squadre qualificate con i veri protagonisti. Animazioni in 3D. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486 +



8 MB.
PC CDROM L. 129.000

COMPILATION:

In raccolta i due best-sellers: MEGARACE e BLOODNET.
PC CDROM L. 59.000



ULTIMATE DOOM

Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! I 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi, più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

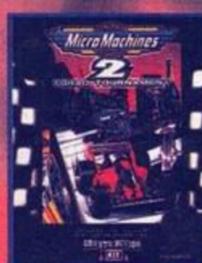


PC Floppy Disks L. 59.000

PC CDROM L. 59.000

MICRO MACHINES 2

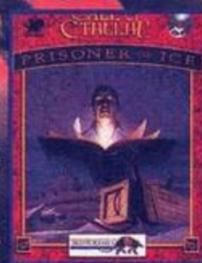
Dalla Codemasters finalmente anche su PC la conversione del gioco che ha spopolato nel mondo delle console. La versione personal include anche il CONSTRUCTION KIT per personalizzare auto e percorsi. R.H.386 + 4MB.



PC Floppy disks L. 75.000
PC CD ROM L. 85.000

PRISONER OF ICE

Un'avventura grafica senza precedenti. Delle strane creature mutanti stanno crescendo a bordo di un sottomarino imprigionato tra i ghiacci del Polo. Riuscirai a combatterle? Grafica INCREDIBILE e trama coinvolgente!. R.H. 486 + 4MB (vers. VGA) 486 + 8MB (vers. SVGA).



Disponibile per PC CDROM (ENG) L. 97.000
PC CDROM (ITA) L. 139.000

HIGH OCTANE

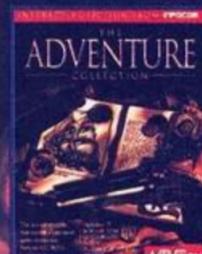
Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via" i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.



PC CDROM (english) L. 109.000
PC CDROM (italiano) L. 129.000

THE ADVENTURE COLLECTION

Raccolta delle seguenti avventure: BORDER ZONE, CUTTHROATS, INFIDEL, PLUNDERED HEARTS, TRINITY. Uno stupendo cofanetto da collezione dalla Activision. Disponibile per:



PC CDROM L. 49.000

MIDWAY

Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 +



4MB. PC-CDROM L. 59.000
PC Floppy Disks L. 59.000

SPACE QUEST 6: ROGER WILCO

Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco è stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H.486 + 8MB RAM.



PC CD ROM L. 109.000

FRONT PAGE BASEBALL

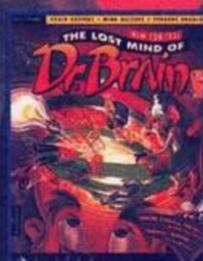
Dalla SIERRA una favolosa simulazione di baseball con oltre 500 files di statistiche ufficiali oltre 50 giocatori reali per squadra, diverse visuali di gioco tutte digitalizzate! R.H. 386 + 4MB



PC CDROM L. 69.000

DR. BRAIN 3

Dalla SIERRA IL Terzo episodio della fortunata serie contenente decine di giochi tipo "puzzle game". R.H. 486 + 4MB



PC CDROM L. 95.000

MAGIC CARPET PLUS

Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in



3D.
PC CDROM L. 119.000

PRINCE OF PERSIA 2

Il secondo episodio di una delle avventure arcade più vendute in assoluto. La grafica, le animazioni, la trama sempre più avvincente: un titolo di sicuro interesse ora in OFFERTA SPECIALE.



PC Floppy Disks L. 69.000

A320 - APPROACH TRAINER

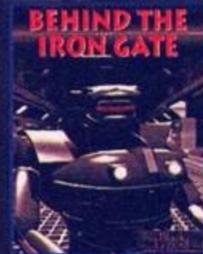
Il primo vero e proprio simulatore di volo professionale per Amiga. Ti permette di atterrare e decollare sui 58 maggiori aeroporti europei in qualsiasi condizione atmosferica. Grafica dettagliatissima.



AMIGA 1MB L. 59.000

BEHIND THE IRON GATE

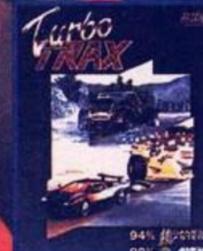
Stupendo gioco di azione in prospettiva stile Doom. Il primo nel suo genere su Amiga. Ambientato nell'anno 2184 dovrai sedare una temibile rivolta in atto nel SuperCarcere di Stato.



AMIGA 1MB L. 49.000

TURBO TRAX

Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4



stili diversi di gioco.
AMIGA 1MB L. 59.000

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO ESISTENTE.



PC CDROM L. 75.000

PC Floppy Disks L. 75.000

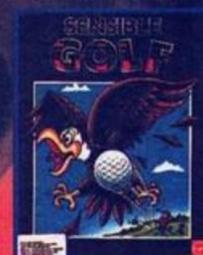
AMIGA 1MB L. 66.000

AMIGA 1200 L. 77.000



SENSIBLE GOLF

Uno dei più bei giochi del golf mai creati su Amiga. 25 percorsi originali, FINO A 72 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA!, 4 livelli di difficoltà, effetti sonori digitalizzati.



Dalla Virgin non poteva essere

altro che un capolavoro!

AMIGA 1MB L. 59.000

GLOOM

Stupendo sparattutto arcade stile DOOM. Oltre 20 livelli di azione non stop. Possibilità di split dello schermo per 2 giocatori. Grafica e sonoro veramente esaltanti!. Disponibile:



AMIGA 1200 L. 62.000

AMIGA CD 32 L. 62.000

GAMER GOLD COLLECTION

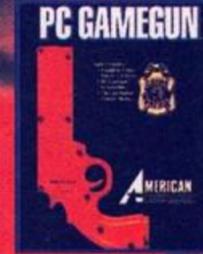
Una simpatica raccolta composta da: BUMP'N BURN, NICK FALDO'S GOLF, JETSTRIKE.



AMIGA CD 32 L. 59.000

PC GAMEGUN

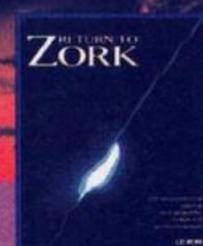
Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri.



La confezione contiene anche il gioco CRIME PATROL su CD ROM. L. 119.000

RETURN TO ZORK

Finalmente la versione completamente in italiano di una delle più belle avventure grafiche ad immagine digitalizzate. PARLATO E TESTO IN ITALIANO.



PC CDROM L. 85.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

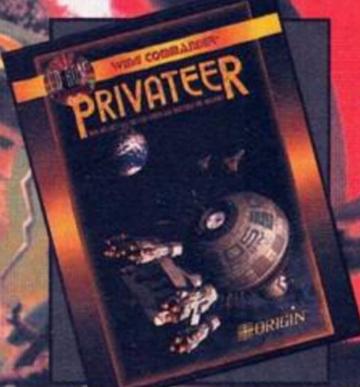
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

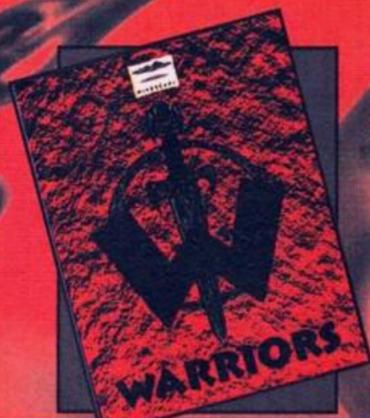
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

LE OFFERTE PAZZE DEL MESE



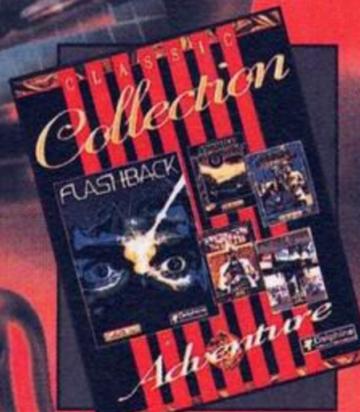
Privateer Enhanced
CDROM L. 33.000



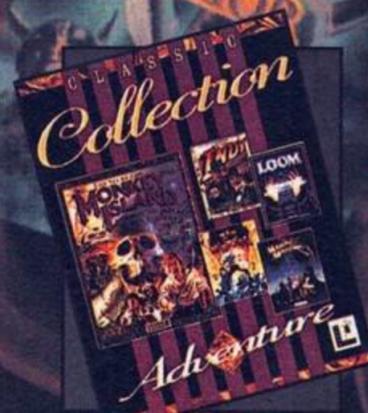
Warriors
CDROM L. 75.000



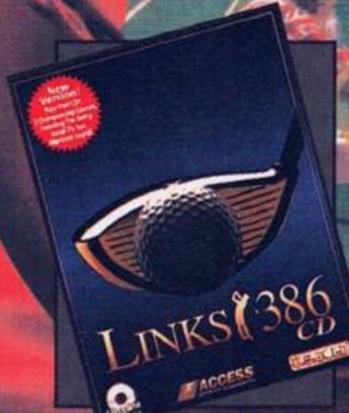
Picture Perfect Golf
CDROM L. 75.000



Compilation con:
FLASHBACK, ANOTHER
WORLD, CRUISE FOR A
CORPSE, OPERATION
STEALTH, FUTURE WARS
CDROM L. 49.000



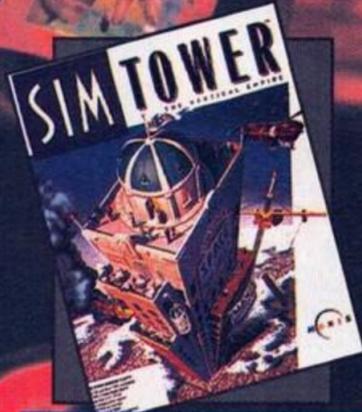
Compilation con:
THE SECRET OF MONKEY
ISLAND, INDIANA JONES E
L'ULTIMA CROCIATA,
LOOM, ZAC Mc KRACKEN
, MANIAC MANSION
Pc Floppy L.45.000
AMIGA L.45.000



Links Pro Golf 386
CDROM L. 75.000



Fighter Wings
CDROM L.35.000



Sim Tower
CDROM L. 89.000



Star Trek: Final Unit
CDROM L. 89.000



Uss Tychoneroqa
CDROM L. 45.000



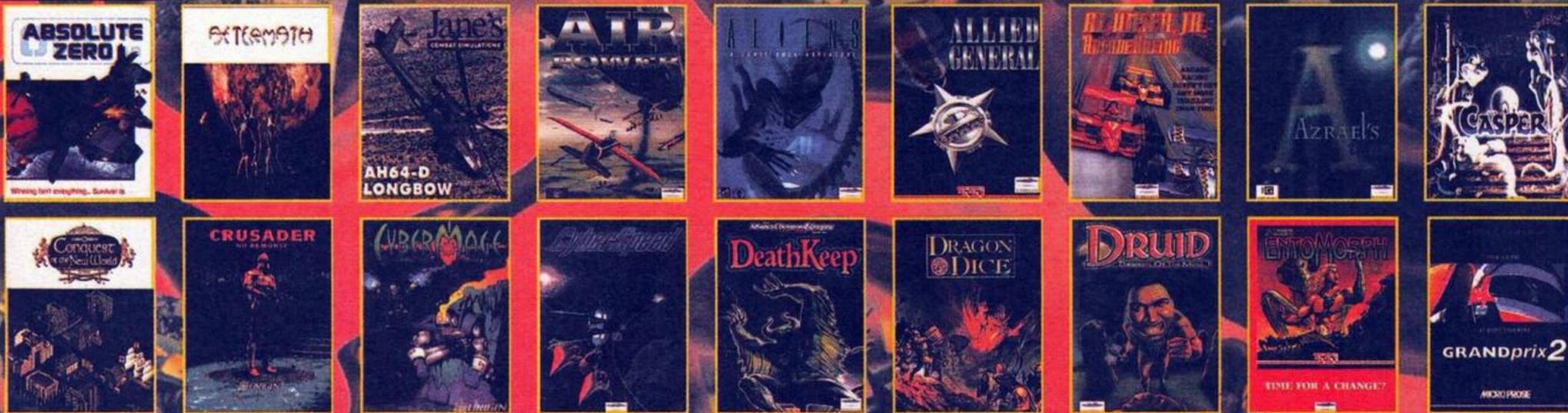
Virtual Pool
CDROM L. 59.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

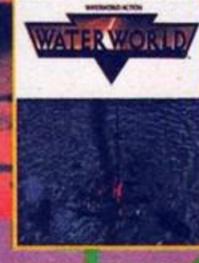
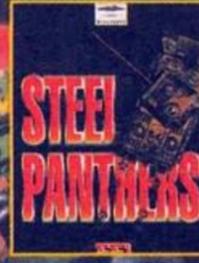
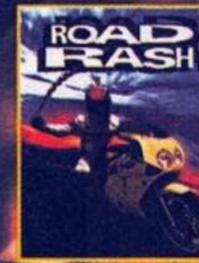
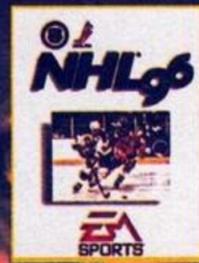
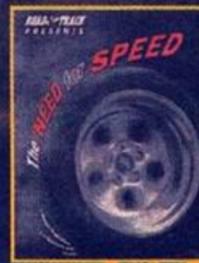
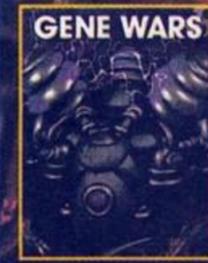
FAX. 051-344.906



COMPUTER ONE presenta

IL NUOVO SERVIZIO PRENOTAZIONI

Finalmente non hai più bisogno di cercare disperatamente il titolo o i titoli in cui sei interessato. Basta una telefonata allo **051-343504** e provvederemo noi a riservarti **QUALSIASI TITOLO** di prossima uscita garantendoti la consegna tempestiva. La prenotazione NON E' ASSOLUTAMENTE VINCOLANTE, infatti prima di effettuare la spedizione riceverai una nostra telefonata per conferma sia dell'ordine che del prezzo ed usufruirai inoltre di uno **SCONTO 10%** sul nostro prezzo di vendita. In questa pagina trovi solo alcuni dei titoli previsti in uscita entro Natale. Chiama oggi stesso sarà per noi un piacere fornirti qualsiasi informazione



by COMPUTER ONE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di legge.

DIAMANTI AUTORE DI VIDEOGIOCHI

Qual è il sogno di ogni appassionato di videogiochi? Semplice: diventare un creatore di games, fare della propria passione un lavoro. Bene, K vi offre una completa opera a fascicoli (questo è il primo di una lunga serie), da raccogliere, in cui si svelano tutti i segreti per realizzare i videogiochi. Il team della Colors vi guiderà per mano alla scoperta di questa affascinante professione, fino a fare di voi dei veri professionisti del videogames...

CON

Finalmente! Non ne potevo più di stare su Internet! Avevo bisogno di un po' di vacanza e queste pagine vanno benissimo!

Per cominciare farò tutto quello che mi pare, poi farò tutto quello che mi va (e voi non rompete), e poi... poi? Mah, me lo sono scordato. Chisseneimporta, tanto non era importante! Niente è importante! O sì? Boh! Ciao! Io sono DAVID (ta-ra-ta-taaaaan) !!

QUESTO È IL PRIMO CAPITOLO, QUINDI DIREI CHE SI PUÒ COMINCIARE, MAGARI DALL'INIZIO.

VEDRETE COME SI CONCEPISCE-crea-anima-monta-produce-masterizza un Videogioco (bello, eh?)!

Per cominciare, dovete sapere che i videogiochi nacquero più o meno 3.945.547.947.943.233 cicli fa. O almeno credo. Io non ero ancora nato, quindi me lo hanno dovuto riferire (io per la verità nascerò tra 30 anni!).

Ce ne sono di 3865 virgola 9 tipi diversi. Chi vuole l'elenco completo mi mandi 20.000 dollari contanti in biglietti di piccolo taglio usati (o il corrispondente in marchi tedeschi) in redazione.

Comunque, ve ne elenco gratis qualcuno. Magari i 3 tipi più importanti.

I Videogiochi di tipo 1 sono quelli SPACCA-AMMAZZA-UCCIDI-ROMPI-CORRI etc. Capito quali? Quelli che vi fanno sudare un sacco da quanto siete costretti a smanettare.

Quelli di tipo 2 invece vi fanno fumare la testa a forza di pensare. Se ci volete pensare, pensateci. Sono quei videogiochi che giocate con il mouse in una mano e la sigaretta nell'altra. E se uno non fuma? Io lo dico sempre: i videogiochi traviano i ragazzi per bene! Ma è vero che voi umani avete un cervello solo?

Infine, ci sono i videogiochi di tipo 4. Anzi 3. Il 4 non centra però è simpatico. Dicevo: questi sono i videogiochi che vi sballano, che vi fanno viaggiare con la testa. Quelli dove fate finta di essere l'eroe superfigo che deve risolvere enigmi...

scemibellidifficilisuscipfavoremifailpieno? Mah! Mi sa che molti di voi viaggiano con la testa anche senza videogiochi! PER FORTUNA!

Scusate per l'intervento di David, ma, come saprete, siamo costretti a pubblicare le sue idiozie. Iniziamo con le cose serie.

Questa è il primo capitolo di **PROGRAMMA CON K**, prodotto da K in collaborazione con Colors Srl. Che vuol dire? Che sarà un corso di programmazione di C++? Oppure che sarà un trattato sui prossimi utilizzi dei software multimediali? O magari una recensione tecnica di alcuni videogiochi?

Niente di tutto questo: diciamo che quello che leggerete è una piccola enciclopedia che spiega come sono fatti loro: **I VIDEOGIOCHI!!** Col crescere della tecnologia, l'informatica diventa più semplice. Tante persone di tante fasce di età, di tante nazionalità, possono sempre di più avvicinarsi al computer e a tutto ciò che esso offre. Come tutti ben sappiamo, il computer, specialmente

modo di avvicinarsi a qualcosa che può diventare **UN BUON LAVORO**, e non necessariamente serve aver fatto l'università di informatica.

Molta gente compra videogiochi per divertirsi, e molti cominciano a fare videogiochi pur non essendo informatici. Soggetto, Storyboard, Grafica, Illustrazione, Animazione, Musica: sono parti essenziali dei videogiochi pur provenendo dai fumetti o dalla cinematografia. Siete bravi a disegnare? Potete fare videogiochi! Avete fantasia e sapete scrivere? Potete fare videogiochi!

Vi piace comporre musica? Potete fare videogiochi!

Siete appassionati giocatori di RPG?

E non solo: siete semplicemente appassionati di fumetti o di cinema? Potete fare videogiochi

anche voi! Perché vedete, diventare autore multimediale vuol dire fare videogiochi e 'multimediale', d'accordo, ma soprattutto vuol dire

FATE CIO' CHE VI PIACE, PERCHÉ SE VI PIACE VUOL DIRE CHE AVETE DEL TALENTO DA SCOPRIRE DENTRO DI VOI, MOLTO O POCO, TECNICO O CREATIVO CHE SIA.



il PC, non è solo una macchina per il divertimento: è anche uno strumento professionale e personale molto importante.

Anche qui in Italia molta gente sta cominciando a conoscere il significato di CD-ROM, di RAM, di HARD DISK. E allo stesso modo si sta avvicinando ai videogiochi, che stanno diventando sempre più belli e sempre più simili al cinema, ma con un elemento in più: l'INTERATTIVITA'.

Day of Tentacle della LucasArts, Alone in the Dark della Infogrames... DOOM...

E in Italia? Ci sono società che producono Videogiochi con la V maiuscola?

Finalmente si può dire di SI (ewviva!!)

Dopo un periodo sul quale è meglio stendere un velo pietoso sono nate molte software house italiane con una gran voglia di fare, e il settore dei videogiochi sta rinascendo.

IL SETTORE VIDEOGIOCHI SI ESPANDE diventando alla portata di tutti QUINDI sempre più gente compra videogiochi e FARE VIDEOGIOCHI non E' più solo un 'hobby personale': è un bel

l'importante è fare, ricordatevelo, e mandate a quel paese chi dice sempre 'devi fare questo...', 'devi fare quell'altro...', 'è ora che metti la testa a posto'. Le scritte qui sopra ve le avrei scritte grandi tre metri, se ne avessi avuto la possibilità. 'Fate ciò che vi piace' oltre a 'fate ciò che dovete'. E se riuscite a unire le due cose in una sola, tanto meglio.

Raven, l'uomo vissuto settantasette volte, ci disse nella notte tra il 18 e il 19 agosto del 1994:

"(...) Arte Multimediale è ricostruzione dell'immaginario, l'integrazione dell'arte e della tecnica. Le arti Multimediali sono tutto ciò che è dentro di noi, tutto ciò che possiamo raccontare. La massima forma di comunicazione: l'evasione, il sogno, l'incantesimo. (...) Dai corpo ai tuoi sogni, e scoprirai l'Arte Multimediale dentro di te."

Diventa... autore multimediale.

CREARE VIDEOGIOCHI CON K

VIDEOGAMES

WHO, WHAT, WHERE, WHEN... WHY?

Brevi citazioni storiche e filosofiche da usare per fare bella figura con la mamma e il papà per convincerli ad acquistare un computer nuovo ("Papi... compramelo, ché poi ci faccio i compiti...")

La Breve e Intensissima storia dei Videogames - da Pong alla Realtà Virtuale



Il fenomeno chiamato 'videogioco' si è sviluppato molto rapidamente, grazie allo sviluppo esponenziale della tecnologia. Si dice che se l'industria automobilistica avesse avuto una crescita proporzionale a quella dell'industria informatica, adesso una Rolls Royce costerebbe 1 dollaro e farebbe 1 milione di chilometri con un litro. Probabilmente il vostro computer è più potente di quello che nel 1980 mandò in orbita lo Space Shuttle. Ed è costato MOOOLTO meno. La prima comparsa dei videogiochi risale alla fine degli anni '70. Non esaminiamo la storia dei flipper anche se è doveroso ricordarli (ciao Flipper!).

Pong: il semplicissimo ping pong creato da Nolan Bushnell, poi fondatore dell'Atari. Due barrette e una quadratino che simulava la pallina rimbalzante. Fu realizzato usando un oscilloscopio (quanto era fiko lo zio Nolan?!)

Asteroids, Space Invaders, Space Duel, Battlezone etc.: i videogiochi cominciano a contenere soggetti 'spaziali', e la grafica comincia a evolversi. A Londra iniziano a vedersi centinaia di macchine di Asteroids nella stessa sala.

Pacman, Donkey Kong, Defender, Galaga, Phoenix etc.: appaiono nelle sale i videogiochi a colori, e contemporaneamente nelle case le prime console, dove era possibile selezionare 4 videogiochi (squash, calcio, pelota, pong: il MASSIMO della vita, impossibile volere più di così!)

Xevious, Zaxxon, Time Pilot etc.: i videogiochi

da bar si evolvono. La grafica diventa dettagliata e sempre più bella. Gli effetti sonori sempre più realistici rendono i giochi sempre più coinvolgenti. Il sudore dalla fronte dei videoatleti sempre più copioso. Nelle case compaiono le prime console Atari VCS 2600, Intellelevision, Colecovision e tante altre minori. Nasce il videogioco su cartuccia.

Adventureland, Zork etc.: Su un mainframe, Scott Adams sviluppa il primo adventure (ovviamente solo testuale) della storia: Adventureland. Successivamente, Blank e Berlyn della Infocom creano la trilogia dell'adventure Zork. Molta gente smette di dormire la notte 'per trovare la chiave rossa dell'Elfo'.

Flight Simulator: sull'Apple appare il simulatore di volo Flight Simulator. Le console da casa vengono poco alla volta sostituite dai primi home computer. La gente comincia a capire che non c'è paragone: sballano di più delle console. Appaiono lo ZX81 della Sinclair, il VIC20 della Commodore.

Home Computer 8bit: ecco lo Spectrum 48k e il C64 della Commodore (WOW! Che macchina, quella!).

Gli home computer prendono il sopravvento sulle console. I giochi costano meno, sono più belli. Nasce la pirateria software. I videogiochi da bar raggiungono livelli tecnici, grafici e sonori incredibili, spesso con elettronica progettata apposta.

Home Computer 16bit: nuova generazione di computer paragonabili come potenza alle

IL DIABOLICO DAVID

C'era una volta, in un castello immerso in un bosco di neuroni



UN UOMO SOLO E NON E' UN RE...



RAI' SEMBRAVA UNA STORIA TRISTE MA NON LO E'.



SI, PERCHÉ QUEST'ESSERE, CHE VIVE NEL LATO PIÙ OSCURO DELLA NOSTRA MENTE È UN EROE



COME TUTTI GLI EROI DAVID È QUESTO IL SUO NOME, SFIDA GLI ORRORI DEL MONDO OGNI GIORNO



GLI ORRORI DI CUI PARLO SONO VIRUS. ESSERI CHE AD UCCIDIO NUOVO NON POSSONO ESSERE VISTI, MA SONO IN CONTINUO MOVIMENTO, SONO OGNUNQUE...



NON SERVE PREVENZIONE!

CREARE VIDEOGIOCHI CON K

macchine da gioco da bar. Appare l'Atari ST. La conversione di Marble Madness per Commodore Amiga sconvolge il concetto di 'home computer' (e anche me).

Afterburner etc.: nascono in sala giochi videogiochi sempre più costosi, con braccia idrauliche per sollevare o ruotare l'abitacolo e vari monitor per simulare i 360 gradi di vista. Una partita costa 3-4 gettoni e dura un minuto (bastardi!). Ecco poi nelle case il Macintosh della Apple, strumento sempre più presente nel Desktop Publishing e nella produzione musicale.

PC: il Personal Computer IBM compatibile comincia a evolversi. Dalla scheda CGA a 4 colori si arriva alla VGA, 256 colori. Schede audio, hard disk sempre più capienti e veloci,

sempre più RAM. Compaiono videogiochi incredibili su PC, come Wing Commander, Flight Simulator, Ultima e mille altri. Molta gente, trovandosi davanti alla grafica VGA, comincia a dire 'azz... che grafica!'

Nintendo, Sega, Capcom, Konami: ritorno alle console da casa in grande stile. Le case giapponesi abbandonano parzialmente i videogiochi da bar per sviluppare nuovi incredibili giochi da casa. Appare il videogioco-walkman Gameboy, da portare anche in spiaggia ma soprattutto, anche in gabinetto.

Multimediale: compaiono il CD-TV della Commodore, CD-I della Philips e altre macchine definite 'stand-alone', vendute come 'elettrodomestici'. Non basta un'operazione

marketing per convincere le famiglie a comprare una sorta di videoregistratore CD che non registra neanche. "Ma allora è un computer!": no, è una via di mezzo, e la grande massa non se ne interessa più di tanto.

Realtà Virtuale: nasce il concetto di realtà virtuale. Appaiono le prime macchine 'immersive'. Timothy Leary, il padre del movimento Hippie degli anni '60, parla di cyberspazio come 30 anni fa parlava di acido lisergico (Zio Timothy ha capito veramente tutto!). Nasce il Cyberpunk narrativo di Gibson. A molti comincia a piacere il viaggio mentale di Internet (che fattanza!)

ORA: e adesso... beh, lo potete vedere da soli. Per quanto riguarda il futuro... vedremo.

SIMULATORI, ARCADE ADVENTURES...

L'HARDWARE PER FARE I VIDEOGIOCHI

ANCHE SE NON È UNA DEFINIZIONE rigida, si può dire che i videogiochi si dividono in 3 gruppi:

1) Arcade: i videogiochi che mettono alla prova i riflessi, l'istinto. Esempi: Mario Bros, Mortal Kombat.

2) Simulatori: i videogiochi che stimolano il ragionamento, la mente, il calcolo. Esempi: Sim City, Flight Simulator, Populous.

3) Adventure: i videogiochi che fanno vivere una 'storia', sempre più vicina alla cinematografia (film interattivi). Esempi: Day of Tentacle, Alone in the Dark

Quale hardware serve per fare videogiochi

Se state leggendo queste righe, non dovrete avere bisogno di molte spiegazioni riguardo l'hardware e il software necessari per diventare Autori Multimediali. Ma dato che si sta parlando di soldi (da dare, non da prendere) i consigli non sono mai troppi. Chiedetevi per bene: cosa ci voglio fare con l'hardware? Se non lo sapete non è un problema, basta esserne interessati, ma se siete consapevoli allora potete risparmiarvi delle spese non piccole per hardware che in

seguito capireste di sfruttare poco.

Personalmente, se dovessi lavorare dentro Windows col word processor senza 8 Mb RAM mi sparerei (la chiamo clessidro-fobia!). E quegli 8 Mb RAM per me sono una giusta spesa, perché mi fanno risparmiare ore di lavoro e palle spappolate.

Oppure: se vi piace disegnare su carta, PRENDETE LO SCANNER. Non solo risparmierete moltissimo tempo: comincerete a fare cose (utilizzando strumenti convenzionali quali la carta assieme al

IL DIABOLICO DAVID

...NELLA TV, NEL COMPUTER, NEI GIORNALI, NELLA RADIO, IN STRADA; SEMPRE IN AGGUATO PRONTI A PARASCIARCI DALLE NOSTRE EMOZIONI, DEI NOSTRI PENSIERI, DEI NOSTRI SOGNI!





computer) che prima non concepite neanche. IDEM se vi piace fotografare. Potete immaginare quanto sia divertente creare un riflesso o un fotomontaggio PERFETTO su una foto scattata da voi? Riuscite a immaginare cosa voglia dire scrivere SCAMO sulla fronte delle persone che vi stanno antipatiche? E' qualcosa di fantastico, astrale, indescrivibile, futuribile, digeribile! DIRIGIBILE!
 Se avete una telecamera, prendete una scheda digitalizzatrice, che costa relativamente poco, e divertitevi. Anche qui vi posso assicurare divertimentissimo e risparmiissimo di tempo. Per quanto riguarda la scheda sonora... beh, prendetela e basta. Non c'è bisogno che vi spieghi perchè: ha già un suo perchè. Perché?

Ragazzi... non si vive senza SOUND! Perché costa poco ed è come trasformare un film muto in uno sonoro tutto d'un tratto (scusate l'esempio ovvio). E poi ci si può digitalizzare la voce, le testate contro il muro, i cazzotti, le bottiglie rotte, le lattine di birra schiacciate, i ruti etc. e farci dei bellissimi effetti sonori.

Quindi, avete capito cosa vi serve per fare videogiochi? Serve avere la PASSIONE di FARE. Se capite che riuscite a mettere a fuoco la vostra passione attraverso una certa periferica, acquistatela, fatevela prestare, qualsiasi cosa pur di provarla. Non ve ne pentirete. Questa è la via migliore per capire qual'è il vostro HW.

COSA BISOGNA SAPERE...

PER REALIZZARE I VIDEOGIOCHI



Il bibi dei videogiochi

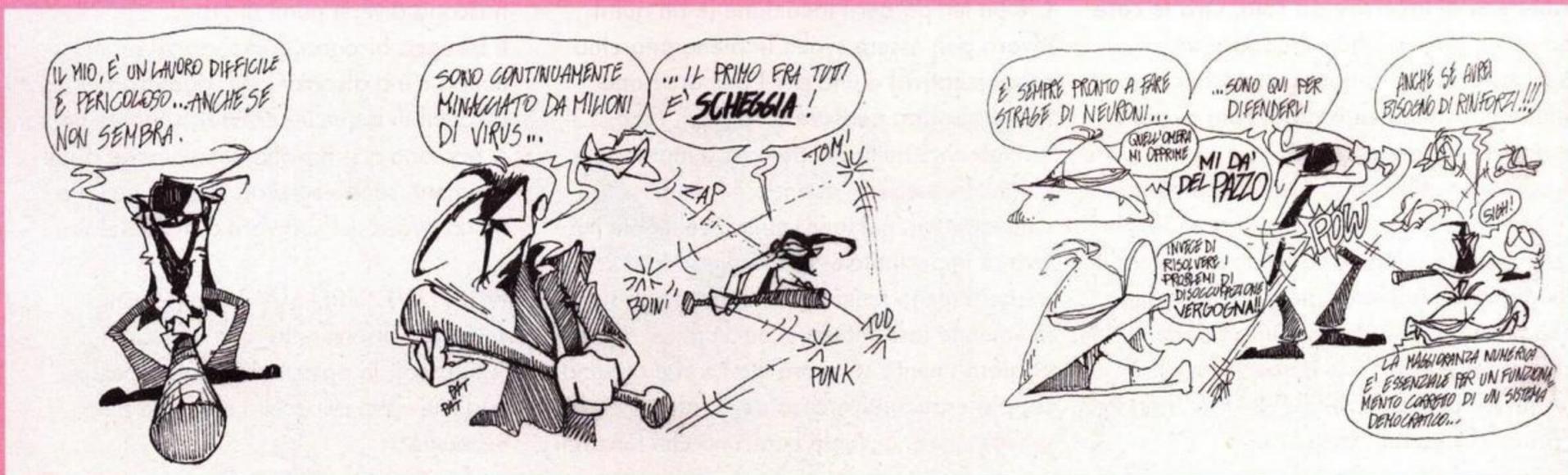
In un'intervista, Bill Gates, fondatore della Microsoft e uomo più ricco d'America, disse che il segreto per riuscire nel proprio lavoro era quello di farsi piacere il lavoro stesso. Il che vuol dire cercare, per quanto possibile, il lavoro più divertente e stimolante possibile.

Questo è il criterio che adotto quando faccio un colloquio con qualcuno che chiede di collaborare con la mia azienda. Tento di capire se gli piace andare al

cinema, se gli piace leggere, qual'è la sua narrativa preferita oppure se preferisce spendere il proprio tempo libero in uno sport. Dopodiché cerco la forma di collaborazione che possa essere la migliore possibile per l'azienda e per il collaboratore.

Cerco di capire cosa gli piace. I nostri desideri sono lo specchio di ciò che siamo. E in ognuno di noi ci sono delle doti straordinarie. In molti, forse, sarà necessario scavare per trovarle.

Ma quando vedo una persona con una grande passione per qualcosa, so di sicuro che ad essa corrisponderà un talento o un'esperienza altrettanto grande. Dopo, cerco di capire quanto gli piace. Più o meno, nel mio lavoro riesco a cavarmela abbastanza bene, e penso che dipenda unicamente da quanto mi piace quello che faccio. Io ho bisogno di fare questo lavoro, perché ci trovo tutto quello che desidero: arte, tecnologia, la possibilità di conoscere persone migliori di me e di



CREARE VIDEOGIOCHI CON K

lavorarci, quindi di imparare continuamente. Tutto questo mi dà forza. Non mi fa pesare il fatto di lavorare più di altri.

Mi dà l'energia di ricominciare quando sbaglio (e di sbagli se ne fanno tanti).

Se fare qualcosa vi piace tanto, ne ricaverete una grande forza di volontà, una grande...

soddisfazione. E così facendo imparerete sempre e migliorerete sempre.

Personalmente la cosa che preferisco è dirigere la produzione di un progetto, contenente ricerca e sviluppo tecnico-creativa, dalla A alla Z. Essere progettisti è forse il lavoro più duro e difficile, ma è anche il più bello di tutti.

Progettare è per me pura magia. Ciò che si immagina poi diventa realtà.

QUINDI, PROVIAMO A IMMAGINARE. Se aveste la possibilità di partecipare a un team di sviluppo di videogiochi (oppure, come li chiamo io, "creatori di mondi") quale sarebbe il vostro ruolo? Ecco qui di seguito un elenco delle principali competenze per provare a capire quale potrebbe essere la più adatta a voi:

●	Descrizione●	Tipo di competenza●	Studi utili●
Progettista software●	chi crea il software, sforzandosi di renderlo potente, semplice da usare e da mantenere●	Tecnico 75% Creativo 25%●	Informatica (empirica e teorica)●
Storyboarder●	chi crea i sistemi di gioco, cercando di raccontare una storia con gli strumenti messi a disposizione dal software●	Tecnico 50% Creativo 50%●	tecniche di sceneggiatura; SW utilizzato●
Soggettista●	chi crea i personaggi, le ambientazioni e le storie●	Tecnico 20% Creativo 80%●	Classici Psicologia●
Disegnatore Bitmap - adoratore computer●	chi disegna la grafica 'modulare', dedicata espressamente all'uso informatico, direttamente a computer. Chi adora a computer●	Tecnico 50% Creativo 50%●	Artistici SW utilizzato●
Disegnatore matita o visualizer●	chi disegna i bozzetti e crea l'visual●	Tecnico 25% Creativo 75%●	Artistici Fumettistici Cinematografici●
Disegnatore inchiostri●	chi completa i bozzetti 'aggiungendo la luce e le ombre'●	Tecnico 60% Creativo 40%●	Artistici Fotografici●
Illustratore●	chi redige in autonomia un'immagine riunendo in sé le competenze di matite, inchiostri, colori●	Tecnico 40% Creativo 60%●	Artistici Grafici●
Animatore●	chi redige i movimenti (personaggi, elementi etc.), partendo da un'idea già sviluppata●	Tecnico 25% Creativo 75%●	Produzione Cartoni Animazione Anatomia●
Animatore computer●	come sopra ma con l'ausilio di metodi computerizzati●	Tecnico 75% Creativo 25%●	SW & HW utilizzato; tecniche di ripresa●
Musicalista computer●	chi redige le musiche a computer●	Tecnico 25% Creativo 75%●	Musicali Software utilizzato●
Effettista●	chi redige gli effetti sonori●	Tecnico 40% Creativo 60%●	Suono SW utilizzato●
Dialoghista●	chi scrive i dialoghi e i testi in genere●	Tecnico 40% Creativo 60%●	Doppiaggio Classici●
Fotografo●	chi crea il materiale sorgente fotografico●	Tecnico 40% Creativo 60%●	Artistici Fotografici●
Programmatore C etc●	chi scrive il software ad alto livello (non direttamente a contatto con l'HW)●	Tecnico 75% Creativo 25%●	Informatici Linguaggi di programmazione●
Programmatore Assembly●	chi scrive il software a basso livello (direttamente a contatto con l'HW)●	Tecnico 90% Creativo 10%●	Ingegnistici Informatici●
Logico●	chi crea i dati che fanno funzionare l'interattività●	Tecnico 75% Creativo 25%●	Informatici Matematici●
Tester●	chi prova il gioco per trovare gli errori e verificare la giocabilità●	Tecnico 25% Creativo 75%●	Videogiochi●
Modellatore 3D●	chi crea modelli 3D a computer partendo da un bozzetto●	Tecnico 80% Creativo 20%●	CAD - Design Architettonici●
Animatore 3D●	chi crea le sequenze animate usando modelli 3D a computer●	Tecnico 60% Creativo 40%●	Tecniche di ripresa e di animazione●

CREATORI DI MONDI I TEAM DI SVILUPPO

Fare videogiochi è cambiato molto rispetto a 5-6 anni fa. A quel tempo uno poteva permettersi di lavorare da solo. Ora le cose sono cambiate, perché sviluppare un progetto serio su PC non è uno scherzo e richiede il lavoro ben organizzato di più persone. E' necessario:

Il progetto creativo (o ideazione): è bene, all'inizio del lavoro, sedersi tutti a un tavolo e fare brainstorming su come dovrà essere il videogioco, cioè avere tutte le idee possibili, senza preoccuparsi della realizzazione.

Il progetto tecnico (o elaborazione): è ASSOLUTAMENTE NECESSARIO (non mi stancherò mai di ripeterlo) UN

PROGETTO, il più completo possibile, di tutto quello che si DEVE fare.

C'è un tempo per l'ideazione (e fin qui il lavoro può essere svolto in piena anarchia organizzativa) e uno per l'elaborazione (dove bisogna pensare a TUTTO). Non lasciate mai nulla al caso: va sempre male.

L'organizzazione: quando il lavoro coinvolge più persone, quindi collegate fra loro, è importante essere ordinati (per perdere meno tempo possibile), avere servizi in comune (es. antivirus, backup, aggiornamento software etc.) e che ognuno sappia esattamente cosa deve fare.

La direzione: ci vuole qualcuno che funzioni

da perno centrale, che segua la regia del progetto, che prenda le decisioni quando nascono diversi punti di vista.

Il budget: bisogna domandarsi quanto tempo c'è a disposizione, quali sono i mezzi disponibili e quelli necessari, quante persone si possono o si devono coinvolgere, quali strumenti sono necessari e quali no, che utilizzo fare del software a disposizione.

NON LAVOREREI MAI in un progetto software 'disordinato' con un team 'empirico'. In passato l'ho fatto spesso, qualche volta per scelta e spesso per necessità.

QUALI SONO LE PARTI DI UN VIDEOGIOCO: MATERIALE, DATI E SOFTWARE

IN BASE AL PROGETTO, quindi, viene realizzato il videogioco. D'accordo, ma come? 'Fisicamente', che informazioni contiene il CD-ROM del videogioco?

Nella directory di un videogioco, la maggior parte dei files contiene il 'materiale', cioè grafica e audio, che è la parte più 'dispendiosa' in termini di spazio.

Per quanto possa essere complesso, il codice compilato (software runtime) occupa sempre relativamente poco. Lo stesso si può dire per i dati della logica, i numeri che 'alimentano' il funzionamento del motore software e che servono, ad esempio, a descrivere la 'trama' del videogioco o i 'parametri di combattimento' di un personaggio. Questi vengono inseriti attraverso editor, ovvero programmi scritti appositamente per inserire tabelle, parametri, intelligenze etc. dato che definire la logica 'a mano' è un lavoro molto pesante.

Il Progetto: elementi principali, soggetto, storyboard, sistemi di gioco

Il Materiale: grafica statica, animazioni, modelli 3D, musica, testi

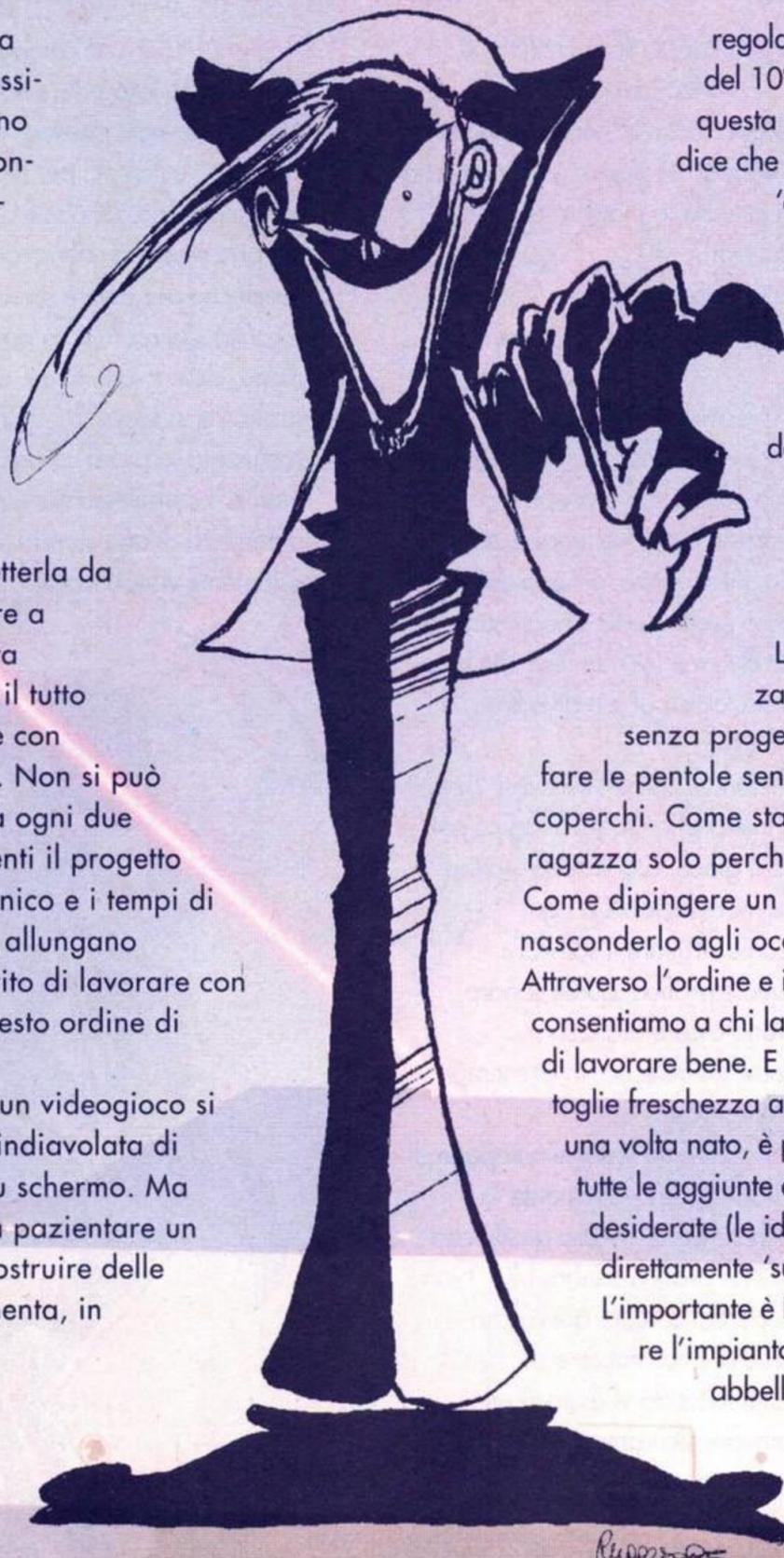
I Dati: logica, tabelle, variabili, funzioni, parametri

Il Software: editor, software alto livello, software basso livello, install e software di servizio

Materiale, Dati e Software sono poi strutturati a vari livelli. Nei capitoli successivi vedremo ogni parte più in dettaglio.

Sono arrivato a odiare l'approssimazione, e sono fermamente convinto che bisogna fare una cosa sola alla volta, iniziandola, finendola, testandola, dopodiché metterla da parte e iniziare a costruirci sopra qualcos'altro, il tutto coerentemente con l'idea iniziale. Non si può cambiare idea ogni due giorni, altrimenti il progetto nasce disorganico e i tempi di produzione si allungano moltissimo. Evito di lavorare con chi non ha questo ordine di idee.

Quando si fa un videogioco si ha una fretta indavolata di vedere tutto su schermo. Ma ho imparato a pazientare un po' di più e costruire delle solide fondamenta, in maniera da non dover sottostare alla



regola del 90% e del 10%. Qual'è questa regola? Si dice che un team 'empirico' ci metta il 10% del tempo per sviluppare il 90% del gioco, e il 90% del tempo per sviluppare l'ultimo 10%. Lavorare senza ordine e senza progetto è come fare le pentole senza i coperchi. Come stare con una ragazza solo perché è bella. Come dipingere un bel quadro e nascondere agli occhi di tutti. Attraverso l'ordine e il progetto consentiamo a chi lavora con noi di lavorare bene. E questo non toglie freschezza al videogioco: una volta nato, è possibile farci tutte le aggiunte e le cosmesi desiderate (le idee nate direttamente 'su schermo'). L'importante è PRIMA costruire l'impianto iniziale, e abbellirlo o caricarlo di fronzoli dopo.

LE FASI DI CREAZIONE DI UN VIDEOGIOCO

Dal momento in cui viene concepita l'idea fino a quando diventa definitivo, il videogioco attraversa 5 fasi.

Ideazione: in questa prima fase si mette a fuoco COSA si vuole fare, cercando di chiarirsi le idee circa il software che sarà necessario, i sistemi di gioco che lo sfrutteranno, la quantità di materiale da produrre, la trama e i personaggi del gioco. In questa prima fase è importante definire

l'idea del soggetto: cercare di essere originali. Basta con i soliti soggetti fantascientifici, postatomici, fantasy, sportivi o pseudomilitari. Il mondo della fantasia è vasto: perché quindi sono sempre le stesse idee, fritte e rifritte?

Utente: pensare chi userà il videogioco (es. fascia d'età del videogiocatore). Fare in modo che a una certa 'complessità di contenuti' sia inversamente proporzionale l'utilizzo del gioco. In genere, più l'utente è

matturo, meno voglia ha di impazzire sui comandi (maniaco a parte).

Sistemi di gioco: provocare divertimento e non frustrazione. Per evitare la Gameoverfobia, per esempio nelle avventure Lucas non si muore mai, e qualsiasi situazione può essere recuperata. La gente ormai non ha più voglia di impazzire nel risolvere complicatissimi adventure. Vuole storie che possa fruire rilassandosi.

CREARE VIDEOGIOCHI CON K

- **Stile:** chiarire bene quale sarà l'utilizzo e quindi il tipo di grafica, di audio. Per un gioco arcade visto dall'alto non valgono le stesse regole adoperate per un'avventura con punto di vista laterale, o magari realizzata con grafica cartoon.

Progetto: a questo punto, comincia l'elaborazione delle cose ideate nella fase precedente

- **Progetto software basso livello:** graphic device, audio device, input device, i/o device. I motori grafico-sonori veri e propri.
- **Progetto software alto livello:** (engine software vero e proprio, intelligenze, utilizzo dei vari device del basso livello), editor necessari all'inserimento dei dati (in maniera che la definizione della logica possa diventare semplice e intuitiva).
- **Specifiche funzionali:** che 'dimensioni' deve avere il materiale grafico-sonoro-logico per far funzionare il gioco. Quali sono i valori minimi e massimi associabili a ogni parametro. Come sfruttare il software.
- **Storyboard:** quale grafica, quale sonoro, quali testi devono essere realizzati
- **Organizzazione:** chi fa cosa, in che tempi, usando quali specifiche.

Scrittura Software: come già visto, si compone di

- **Basso livello:** il software direttamente 'a contatto' con l'hardware, ovvero quello che controlla le schede grafico-sonoro-I/O. Non scartate mai l'idea di cercare quello che vi serve sulle riviste di informatica e di acquistarlo. Così facendo vi assicurerete l'utilizzo di software sicuramente ben fatto, testato, documentato opportunamente e risparmierete moltissimo tempo.
- **Alto livello:** il software costruito sul basso livello. Cercate di mantenere alto e basso livello sempre adeguatamente separati, in maniera chiara e pulita. Spesso capita di realizzare un videogioco in diverse versioni, per computer diversi che usano elettronica (e quindi un 'basso livello') diversa rispetto al PC. Lavorando in maniera 'pulita' vi troverete a riscrivere solo il basso livello ritoccando solamente quello alto. Ogni macchina ha poi le sue particolarità. In PC bisogna scrivere tutto, nel MAC troviamo la gestione delle finestre a livello Hardware (leggi: uso delle finestre anche attraverso codice assembler), e nell'Amiga troviamo coprocessori grafico-sonori e un codice assembler unici.
- **Editor:** tutti i programmi che vengono usati unicamente per lo sviluppo e che poi non vengono inclusi nel master. Normalmente scritti in linguaggi come Visual Basic, semplici e facilmente modificabili.

Produzione Materiale: composto di:

- **Modelli 3D,** fotografie, illustrazioni su carta: quello che viene definito 'materiale sorgente', che viene utilizzato per realizzare il materiale vero e proprio. I modelli 3D per esempio, devono essere renderizzati secondo specifiche per potere apparire nel gioco
- **Grafica statica:** tutta la grafica di sfondo, dei menu, delle icone. E' qui compresa anche la grafica cosiddetta 'modulare', quella cioè realizzata 'a pezzi' per essere utilizzata in maniera complessa dal software (a differenza di uno sfondo che invece va solamente visualizzato).



- **Animazioni:** le parti animate della grafica, che quindi comprendono un lavoro di creazione dei vari fotogrammi (quindi anche utilizzo di metodi come filmaggi etc.), di montaggio dell'animazione, di definizione del ritardo di ogni singolo fotogramma.
- **Musiche:** realizzate in maniera 'modulare' (cosiché possano essere suonate dal software 'diversamente' a seconda di come vanno le cose nel gioco) oppure semplice. Possono contenere strumenti campionati oppure no (dipende dal software utilizzato).

- **Effetti sonori:** creazione dei vari samples e studio del loro utilizzo all'interno del gioco
- **Master: Logica, Montaggio, Master, Testing:** una volta che il software funziona e il materiale è stato realizzato, si 'mette tutto assieme':
 - **Logica:** inserimento delle tabelle, descrizioni delle intelligenze, parametratura e
 - **Montaggio:** mettere tutto assieme e incrociare le dita. Qui cominciano i guai se il lavoro di progetto è stato fatto male. Avete idea di cosa significhi un videogioco funzionante con engine multitasking senza nessuna documentazione disponibile che dà dei problemi appena cominciate a inserire la grafica!? Da spararsi!
 - **Master:** tutti gli errori di software e materiale saltano fuori in questa fase (tutti assieme appassionatamente) e prima di vedere qualcosa muoversi bisogna portare pazienza e ammazzare uno dopo l'altro i bug che saltano fuori.
 - **Testing:** provare e riprovare il gioco, in tutte le sue possibilità. Il lavoro dei testers è quello di dare le brutte notizie ai programmatori. Ma quando tutti i testers danno l'OK, il gioco è fatto.

ESEMPIO

ESERCIZIO: SCRIVETE UNA RECENSIONE tecnica di un videogioco (possibilmente immaginario) che preferite, analizzando punto per punto il videogioco, come vorreste che fosse. Fate l'ideazione di un videogioco, tenendo conto di...
Scrivete quello che pensate circa...

Spedite la vostra ideazione a:
K - DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE
C/O Colors Srl
v. Casteldebole 4/3
40132 Bologna

Master of Orion

Pianeta dopo pianeta, galassia dopo galassia, un universo da conquistare...

È un obiettivo difficile, ma capitano Max ce l'ha fatta anche stavolta

"Seconda stella a destra questo è il cammino... e poi diritto fino al mattino". No, mi spiace per tutti gli amanti del grande cantautore napoletano, ma l'autore di questa recensione non è il mitico Edoardo Bennato bensì l'altrettanto leggendario Capitano Max che, in una dura notte di videoludica trepidazione, si è ripetutamente esibito in giochi d'ugola canticchiando la succitata strofa. Effettivamente la 'seconda stella a destra' si trovava in un'ottima posizione geostellare (la colonizzazione e la popolazione dei pianeti a lei adiacenti poteva portare a notevoli progressi tutto il mio impero) e stavo andando diritto 'fino al mattino' perché il mio orologio ancestrale già segnava le quattro di notte (ora terrestre). Come i più astuti avranno già capito, Master of Orion è un gioco di strategia, abilità gestionale e sviluppo delle risorse (del tipo Sim City o Colonization, tanto per intenderci) che il sottoscritto ha trovato troppo uguale a Civilization (stessi pregi, stessi difetti) con l'unica variante degli scenari e dell'ambientazione: stavolta invece che dalle terre desolate e culturalmente arretrate del 2000

A.C. si parte da un futurista pianeta interstellare sperduto nella galassia, avendo già a disposizione le più elementari conoscenze e tecnologie moderne. Le possibili evoluzioni del gioco ricalcano poi schematicamente e senza grande fantasia i soliti sviluppi dei classici del genere: siete alla guida di una razza a scelta (ci sono anche gli umani, ma alcuni popoli alieni sono più gagliardi) e, nel tempo, si susseguono le scoperte scientifiche dei bravi scienziati ai vostri ordini; tali scoperte vi consentiranno di migliorare il vostro livello tecnologico; questo progresso vi darà modo di costruire astronavi più veloci e armi più potenti; con quelle astronavi e quelle armi andrete a zozzo per l'universo alla conquista di nuovi mondi (occhio per-

"Se vi credete la reincarnazione di Napoleone questo è il gioco che fa per voi"



In the year 2303 the Klackons form a new colony

Cucu Cucu

ché non siete mica i soli a voler spadroneggiare...); con le risorse acquisite dai pianeti conquistati o dalle alleanze strette con altre razze potrete incrementare le vostre ricchezze e consentire ai bravi scienziati di evolvere le loro scoperte... così il ciclo ricomincia e, se siete bravi (molto bravi), potrete andare avanti per qualche eone (avevo studiato, ai tempi in cui frequentavo la Scuola di Avviamento Interplanetario, l'esatta quantificazione in anni terrestri della misura 'eone' ma al momento mi sfugge... cercate di capire, sono passati 458 anni da quei bei tempi e la memoria a volte fa cilecca!). Di bello c'è che il gioco è difficilotto (soprattutto



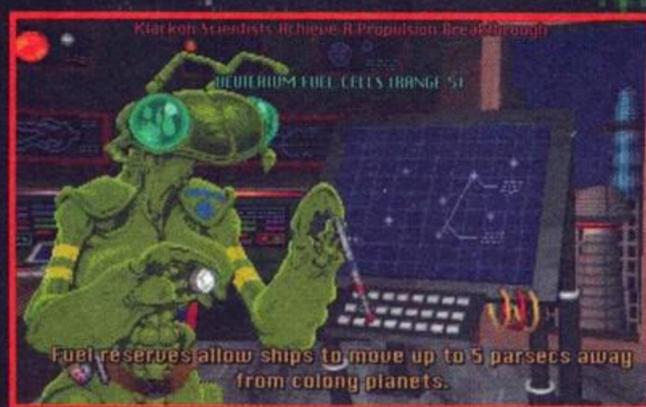
QUADRO DI CONTROLLO DELLE ATTIVITÀ DEL PIANETA



l'impatto può essere traumatico ma, se superate i primi tre giorni e continuate a giocare, nel tempo avrete delle soddisfazioni) e impostato soprattutto per rispondere ad esigenze di carattere bellico o diplomatico. I vostri scienziati non si metteranno mai a perdere tempo studiando come costruire

A QUALCUNO NON PIACE L'ESPANDERSI DEL NOSTRO IMPERO

ponti su cuscinetti d'aria ma si dedicheranno completamente ai vostri armamenti e alle vostre astronavi, dandovi la possibilità (vera 'chicca' del gioco) di costruirvele poi personalmente. I livelli di gioco più difficili



daranno del filo (di plutonio, naturalmente) da torcere anche ai più bravi. Non a Capitan Max, of course... "Seconda stella a destra, questo è il cammino..."

Capitan Max

QUESTO PRODOTTO CI È STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **MELANGE**



Genere: Strategia
Casa: Microprose
Sviluppatore: Take-2



Pro

**Non finisce mai (se non vi annoiate).
Può 'intriappare' gli appassionati del genere.**



Contro

**Impatto difficile col gioco.
Musiche ed audio infelici
Troppa staticità.**

MACINTOSH

Master of Orion gira sui Mac con processore 68020 (o superiore), con System 7 o superiore e colore (8 bit), RAM minima di 4Mb, CD ROM doppia velocità (per la versione in CD) e 12 MB liberi sull'HD (per la versione in dischetti da 3.5")

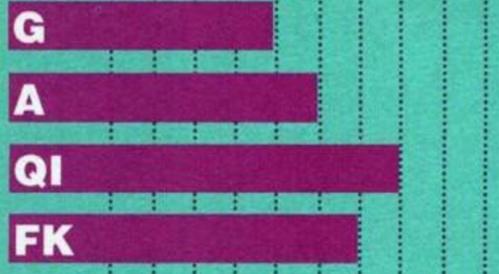


RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



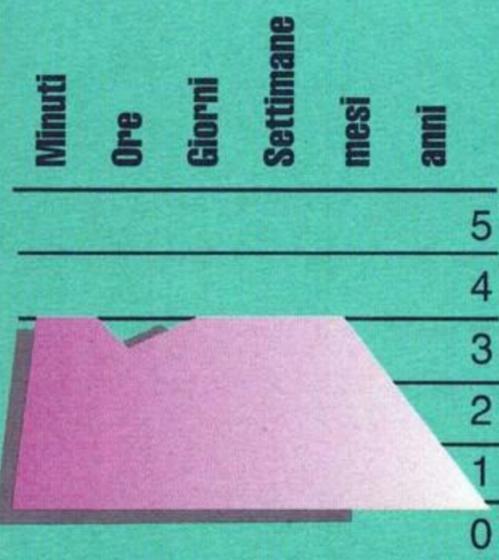
K VOTO
758

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Se vi sentite tanto dei 'conquistadores' alla Alessandro Magno oppure camminate per strada con una mano nascosta nel giubbotto come Napoleone e desiderate spasmodicamente prendere possesso, pezzetto per pezzetto, di un impero di dimensioni astronomiche (nel vero senso della parola) allora Master of Orion potrebbe gasarvi ben bene. Il gioco non brilla certo per originalità (né per lo sviluppo né per l'ambientazione) anche se è di matrice più "guerrafondaia" rispetto ai suoi simili. La conversione dalla versione per PC (apparsa sul mercato almeno un paio d'anni fa) appare ottimamente riuscita ma, come gioco in sé, non si distingue e non si eleva dalla mediocrità in nessun particolare aspetto.

CURVA D'INTERESSE



I GRANDI SUCCESSI....

...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI



TELEFONO 030 - 2400560



24.900

ACTION PAD
per SEGA MEGA DRIVE
codice : 0460



39.900

NAVIGATOR
per AMIGA / ATARI / C 64
codice : 0601



39.900

BIG JOY PC
per PERSONAL COMPUTERS
codice : 0701



39.900

TURBOSTICK
per NINTENDO 8 Bit
codice : 5500

TURBOSTICK
per SEGA MEGA DRIVE
codice : 0550

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

PAC-LAND

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESSE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO



FADE TO BLACK



Finalmente, dopo spasmodica attesa, è arrivato il seguito di *Flashback*, firmato dalla Delphine... e promette forti emozioni

Accidenti! Ma ve l'ha mai detto nessuno che siete VERAMENTE sfortunati? Siete scappati su una navetta e vi siete ritirati in frigorifero a fare una dormitina, vista la lunga durata del viaggio. E tutto questo per cosa? Nel 2190 il pianeta Terra è stato catturato dai vostri amici alieni, i Morphs, che hanno deciso inoltre di farvi una visitina mentre siete nello spazio e, senza tanti complimenti, attraccano, vi svegliano dopo 50 anni di meritato riposo e vi sbattono in una cella della loro base, installata sulla Luna. Bah. Tutto era cominciato nel lontano *Another World* con un fulmine che ha mandato proprio a quel paese voi insieme a tutta la baracca del laboratorio dove era in

corso un esperimento. E adesso siamo ancora daccapo. Scommetto che se attraversate la strada ad un gatto nero, il felino si tocca, vero? Armati di una misera pistola, tanto per cominciare, vi dovrete destreggiare nel labirinto della base spaziale dei Morphs, i simpatici esseri dalle sembianze steroidee che si sono vestiti a festa per l'occasione. Yuk! Simpatici, no? Senza contare che si chiamano proprio così perché possono assumere qualsiasi forma, compresa quella che vi ingloba lasciandovi solo lo scheletro se gli permettete di venirvi troppo vicino. Questo seguito di *Flashback* si annuncia come un gioco veramente caldo, direi bollente anche se si avvicina l'inverno. I suoi antenati avevano già fatto molto scalpore per la fluidità e il realismo

disponibili sono il buon vecchio 320x200, passando dal 320x240 al più "impegnativo" a livello computazionale 640x400. Ovviamente, è impossibile resistere alla tentazione di vedersi tutto alla massima risoluzione ma scordatevi che sia realmente giocabile se non avete almeno un Pentium dato che il livello di dettaglio, il gouraud shading in tempo reale e l'alta risoluzione, ammazzano il processore e lo costringono a fare gli straordinari per riuscire a star dietro a tutta questa valanga di dati. L'unica soluzione è ridurre i dettagli, rinunciare al texture mapping e passare al buon vecchio flat mode che non fornisce le sfumature ma vi

Un engine che ricorda quello di Alone in the Dark e Bioforge...

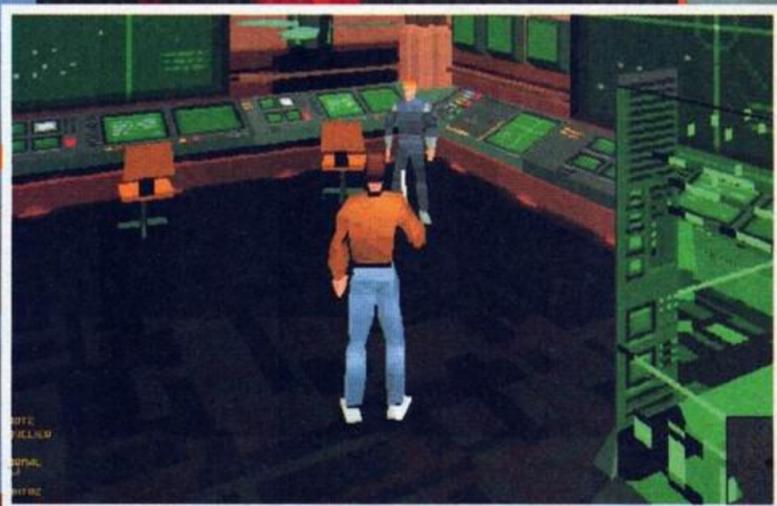


dei movimenti, oltre allo sfruttamento della grafica a vettori, in grado di garantire, in teoria si intende, qualsiasi risoluzione grafica senza dover ridisegnare tutti gli elementi del gioco. Purtroppo un aumento di risoluzione implica anche una CPU più potente per poter apprezzare quello che *Fade To Black* vi offre. Le modalità grafiche



permette di controllare molto meglio il nostro realistico Conrad B. Hart che salta, corre, si volta, si sposta di lato, si accovaccia e prende la mira in oltre 12 livelli di gioco. Come stavo dicendo, la Delphine è finalmente passata al full 3D, implementando anche un ottimo sistema di telecamere molto simile a quello usato in Alone In The Dark (compreso l'inventario con l'oggetto selezionato che ruota in 3D) e Bioforge, ma ampliandolo notevolmente perché l'inquadratura non è fissa come nei suddetti videogiochi ma bensì mobile, cosa che contribuisce a dare una vera sensazione di angoscia e fornisce una regia da film. Punto di forza ma anche Tallone d'Achille, purtroppo, perché i cambi di inquadratura, anche se configurabili, vi possono essere di impedimento quando dovete prendere la mira contro l'ennesimo androide assassino e vi muovete per fare centro più accuratamente visto che qui i nemici sono abbastanza

Le trappole ricordano quelle di Another World e Flashback...



Per gustarvi tutta la faccenda dall'inizio, **Another World** e **Flashback** sono i passaggi obbligati verso **Fade To Black**. In alternativa, se vi piace questo tipo di giochi, ma con un'inquadratura fissa, potete sbizzarrirvi con i tre capitoli horror di **Alone In The Dark** della Infogrames o il robofuturistico **Bioforge** della Origin, che possiede qualche marcia in più.

intelligenti da spostarsi anche di lato. Poco importa che Fade To Black visualizzi un sistema di mira al centro dello schermo, con un pallino rosso che indica dove si trova il nemico perché, con due o tre colpi ben assestati, la vostra energia è calata all'inverosimile. E, all'apparire di due alieni, l'azione si fa veramente confusa perché il combattimento sembra ridursi ad un frenetico spara-più-che-puoi con una precisione dettata dal vostro posteriore che, se sufficientemente grande, può permettervi di sopravvivere alle sparatorie. Questo, ovviamente, durante i primi momenti di gioco perché, poi, vi farete sicuramente furbi e sfrutterete le capacità avanzate di Conrad come sbirciare alle vostre spalle o muoversi di lato con la pistola puntata. Preparatevi ad affrontare anche un bell'esercito di robot agguerriti: dalla semplice sonda che rileva la vostra indesiderata presenza al ragnone, clone dello Spiderdemon di Doom ma altrettanto coriaceo, ad un ED209 rifatto... A proposito di Doom, sapete come si può chiamare la base aliena in cui siete rinchiusi? Lascio ai più intuitivi questo semplice indovinello. Le trappole e i puzzle abbondano, come ben si aspetta chi ha già giocato precedentemente a Flashback o Another World. Interruttori che aprono porte a tempo, trabocchetti, agguati, insomma logica alla massima potenza mista a un pò di sana tattica e azione a volontà. Il tutto condito da una trama già trita e ritrita ma che offre comunque spessore al gioco, la solita dell'entrate a far parte di un gruppo di umani che si ribellano allo strapotere degli omini verdi e svolgete missioni all'interno della base per conto loro. E' compresa, ovviamente, anche un'utilissima funzione di salvataggio e ripristino per evitare di finire perforati dal fuoco di un cannoncino o inglobati da un perfido gigante verdognolo. Dimenticavo un particolare importante. Per quanto riguarda l'audio, questo è la solita combinazione di effetti sonori sommati ad una soundtrack ovviamente MIDI, suonata pietosamente sulle SoundBlaster, che si modifica con il variare della situazione in cui vi venite a trovare, anche questo già presente in Alone In The Dark, tanto per gradire, oltre a un mix di parlato digitalizzato. Per i fortunati possessori di Sony Playstation: forse, e dico forse, questo fantastico titolo verrà portato sulla suddetta console. Purtroppo agli altri posso solo dire di mettersi il cuore in pace perché attualmente non sono previste altre conversioni.

FADE TO BLACK

82
OTTOBRE 1995

Genere: Azione /avventura 3D
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Delphine



Pro

Affamato di hardware Azione talvolta caotica



Contro

Movimenti tridimensionali incredibilmente realistici Intrigante

PC-CD ROM



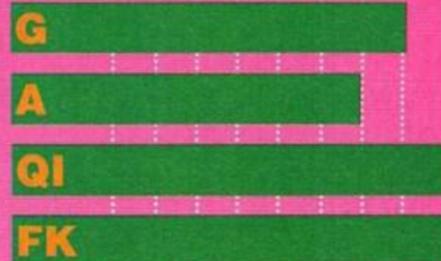
Visto che il minimo è un DX2-66 Local Bus con 8 MB di RAM e il massimo è un Pentium sempre con 8 MB di RAM, consiglierai di comprarsi un Cray e che non se parli più per i prossimi 10 anni. Scherzi a parte, l'unica salvezza è il supporto audio, che va dalle classiche Soundblaster alla Gravis Ultrasound. Per le sequenze intermedie, un lettore a doppia velocità è sufficiente anche se si raccomanda un 4x.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



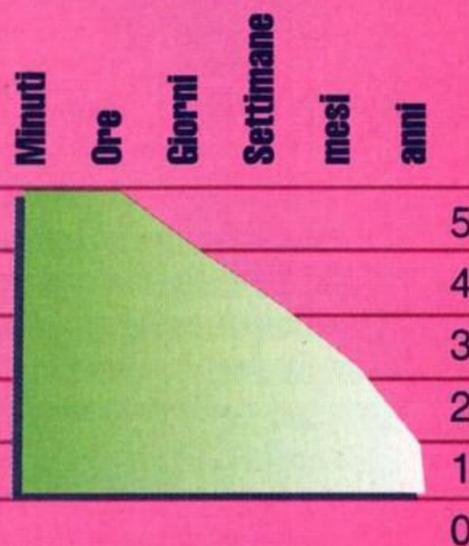
K VOTO
890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



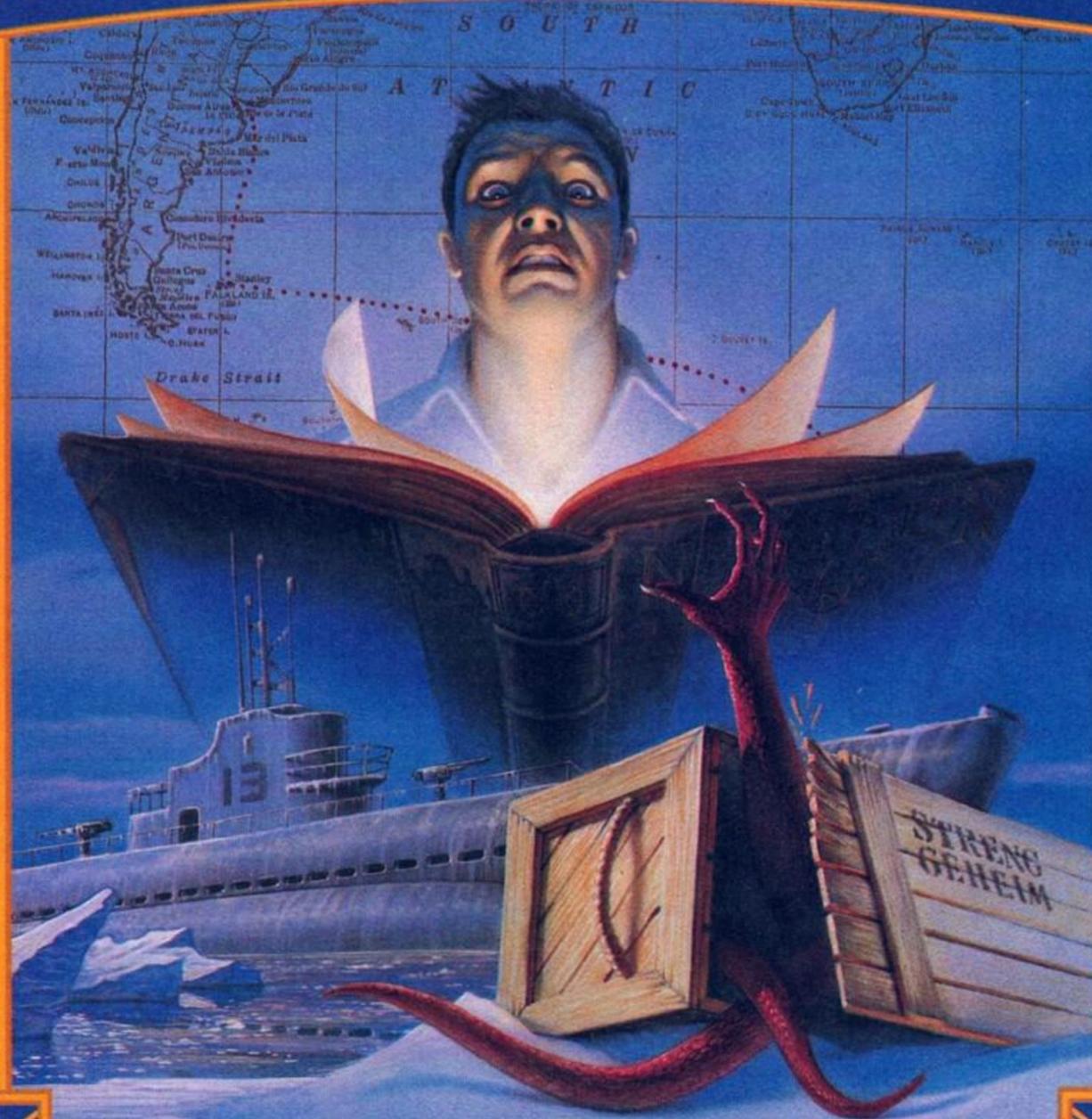
Io lo trovo coinvolgente, specie nei momenti della "calma prima della tempesta", appostati dietro l'angolo di un muro e pronti a balzar fuori sotto il fuoco nemico. Certo, se potete rinunciare a qualche dettaglio e se potete usare almeno il minimo hardware consentito, questo Fade To Black vi terrà inchiodati al video per molto tempo.

CURVA D'INTERESSE



PRISONER OF ICE

TUTTO IN
ITALIANO



A VOLTE IL GHIACCIO NASCONDE SEGRETI MOSTRUOSI

GENNAIO 1937.

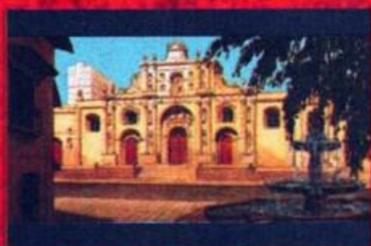
I GHIACCI DEL POLO NORD GELANO MOSTRUOSE CREATURE:
I PRIGIONIERI DEL GHIACCIO.

INFILTRATISI NEL CUORE DI UNA BASE SEGRETA,
I RICERCATORI NAZISTI VOGLIONO APPROPRIARSIENE.
RIUSCIRÀ BRUCE RYAN, GIOVANE MILITARE AMERICANO

IN MISSIONE SEGRETA, A FERMARLI?
INSPIRATO ALL'OPERA DI LOVECRAFT
ED A FATTI REALMENTE ACCADUTI
DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE,
PRISONER OF ICE VI TRASCINERÀ
IN UNA GRANDIOSA AVVENTURA FANTASTICA
COMBINANDO MAGIA CTHULLIANA,
SPIONAGGIO E INDAGINE.

CALL OF CTHULHU

INFOGRAMES



Una nuova fantastica
avventura interattiva della
serie Call of Cthulhu



1500 animazioni
150 scenari
40 personaggi



Animazioni visibili da 8
angolazioni



Contiene dieci salvataggi



Versione VGA/SVGA
su supporto unico



Non richiede installazione
su disco rigido



Windows
 95 apre alla grande:
 con la versione aggiornata
 di uno dei giochi più gettonati
 di sempre... e il successo
 naturalmente continua!

Non è passato che un solo mese, da quando Bill Gates, alla conferenza su Windows World tenutasi ad Atlanta, mostrava alla platea come il nuovo sistema operativo della Microsoft potesse adattarsi perfettamente a potente piattaforma per i giochi. Ed è proprio in questo congresso che Gates parla al pubblico di videogames, che precedentemente erano stati disponibili solo per console come quella della Sega o Nintendo, e che ora potranno essere provati sui personal computer, con rinnovata velocità e qualità. Si è così parlato di



uno dei primi giochi sviluppati per Windows 95, Pitfall: The Mayan Adventure, ultimo sforzo di casa Activision, che uscirà simultaneamente al lancio sul mercato mondiale, del pubblicizzatissimo programma

"Pitfall!", uscito per il sistema Atari 2600. Incorporava elementi di gioco mai visti sino ad allora mostrando oscillazioni sulle liane, balzi sopra baratri, salti per evitare ceppi rotolanti ed incontri ravvicinati con cocodrilli. Inoltre grazie al livello sotterraneo si dava al giocatore la possibilità di concludere l'avventura con due itinerari differenti.

Un'anno dopo, Crane dà vita a Pitfall II: Lost Caverns, nel quale Harry deve viaggiare attraverso multipli livelli di caverne, cercando di sottrarsi a rospi letali, pipistrelli e scorpioni, ma soprattutto tentando di recuperare l'oro della famiglia. Novità assoluta fu la prima volta di Harry dentro l'acqua, e di sicuro imparò presto a nuotare visto le grosse anguille elettriche che gironzolavano attorno a lui. Il grosso successo dei due Pitfall, spinse così l'Activision a sviluppare il gioco anche per al-

Microsoft. Ma Pitfall non nasce, in tutto il suo splendore, in questi giorni: nel 1982, la geniale mente di David Crane sviluppò uno dei migliori titoli dell'industria videoludica,



tre piattaforme come il glorioso Commodore 64, MSX, IBM PC Junior e Apple II. Super Pitfall! uscito nel 1988 per Tandy Color Computer III, e nel 1989 per Nintendo Entertain-

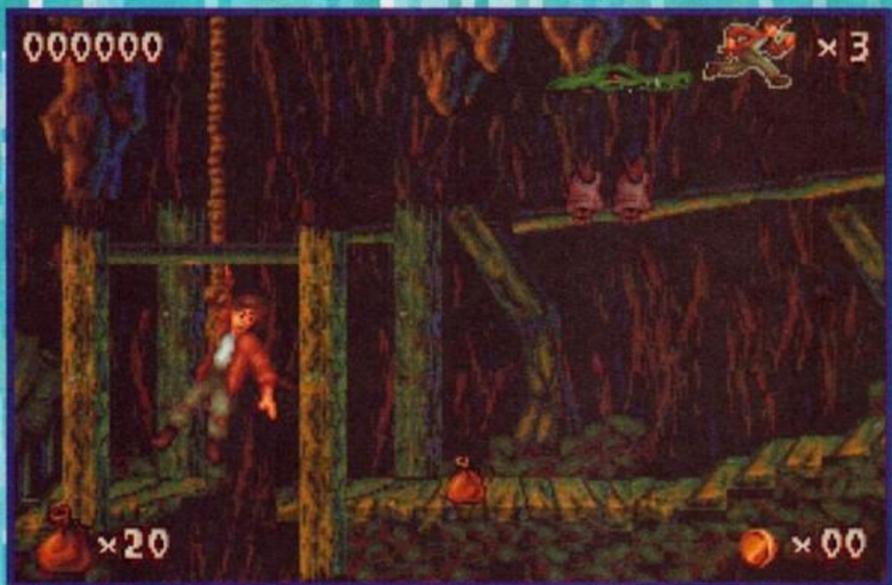
ai giorni nostri dove i giocatori prendono le parti di Harry Jr. che grazie alle sue ca-



colori. Ci offre inoltre

impressioni sonore ben definite ed uno scoppiettante accompagnamento musicale che ci

cala perfettamente nell'atmosfera selvaggia della giungla. Non a caso la casa Activision si è rivolta agli studios hollywoodiani d'animazione della Kroyer Films, più volte vincitrice di premi, e maggiormente conosciuta per il film a cartoni animati "Ferngully: The Last Rainforest"; grazie al loro brillante lavoro sono riusciti a conferire vita al personaggio protagonista di Pitfall. Infatti Jr. vi mostrerà una quantità di pose e movimenti, che vi faranno credere di trovarvi davanti ad un attore in carne ed ossa, e non ad un mucchietto di pixels colorati: evoluzioni che faranno invidia anche ai migliori acrobati circensi, situazioni comiche degne del simpaticissimo Jim Carrey in Ace Ventura e sicuramente ha frequentato la Indiana Jones Frustrating School. A questo punto era ne-

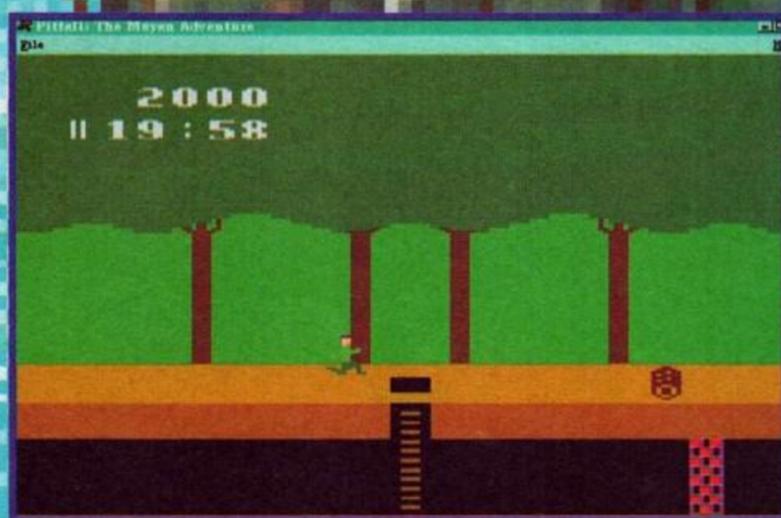


pacità di frustare, correre, saltare, tirare i sassi, lanciare il boomerang e compiere decine di altre azioni, si muoverà agilmente nella giungla tropicale, attraverso 14 livelli non-lineari, nel tentativo di recuperare il "più famoso" padre rapito. Ok, veniamo al sodo ed inseriamo il cd nel lettore; mentre spostiamo la freccetta del mouse su "Risorsse del computer" per lanciare l'installazione, veniamo bruciati sul tempo da una finestra che ci chiede se vogliamo giocare, ottenere informazioni sul prodotto, oppure tornare a Windows; dopo aver controllato che il nostro computer non si sia trasformato in un Amiga, segniamo un altro punto a favore del nuovo sistema operativo. Il nuovo Pitfall

Uno dei migliori titoli dell'industria videoludica mondiale!

ment System, segna l'avvento della grafica di una nuova generazione tecnologica a 8 bit, mostrando finalmente i veri colori di Harry e dei suoi "simpatici amici". Ed arriviamo così

per Windows 95, ci mostra grafica ed animazioni di eccellente fattura sfruttando al meglio l'alta risoluzione nello splendore dei 256



Diversi sono i videogiochi arcade che potremmo in qualche modo equiparare a questo stupendo Pitfall, sia per ambientazione che per atmosfera, ma difficilmente, credo, ci sia un prodotto che possa offrire proprietà così elevate in tutti i settori che lo compongono. Se proprio vogliamo fare un paragone, allora posso solo pensare alle creazioni della Disney: Alladin e The Lion King, ottime "riproduzioni" dei capolavori d'animazione della Walt Disney. Anche in questi due ultimi titoli, sono evidenziate la cura e l'attenzione poste nella creazione delle animazioni e la caratterizzazione dei personaggi, non trascurando per questo la giocabilità. Indiscutibile poi, la grande qualità dell'audio.



cessario far intervenire la Soundelux Media Labs, vincitrice di Academy Awards per films come True Lies, Cliffhanger, Home Alone 2, che si è preoccupata della creazione di spettacolari effetti sonori. Infine la colonna sonora è stata affidata a musicisti del calibro di Lee Scott, Robert Higgins e David Kneupper, che hanno prodotto più di 50 minuti di audio e 22 tracce musicali, comprendenti suoni tribali,



chitarra elettrica, rumori oppressivi e atmosfere melodiche accattivanti. Pitfall: The Mayan Adventure esibisce anche un'interessante, quanto unica, opzione CD SFX che dà la libertà al giocatore di scegliere come accompagnamento musicale una colonna sonora ricca di suoni d'ambiente tropicale, oppure semplici variazioni musicali. Insomma una vera e ricca

esperienza, che vi farà sentire l'umore della giungla. A differenza del vecchio e glorioso Pitfall in cui dovevate ricominciare da capo ogni volta, in questo nuovo episodio, grazie ad una comoda interfaccia,

avrete la possibilità di iniziare direttamente da un qualsiasi livello che avete già completato. Concludo con le parole di Bobby Kotick, presidente dell'Activision: "La nostra società è molto eccitata per essersi associata con la Microsoft collaborando alla produzione di questo gioco e continuerà perciò a sviluppare un numero elevato di titoli di alta qualità per il nuovo software Windows." E visto i risultati, lo speriamo vivamente.

Daide Puntel



Genere: Arcade
Casa: Activision
Sviluppatore: Kinesoft Development Corp. e Soundelux Media Labs



Pro

Varietà di livelli, personaggi e situazioni.

Grafica ed animazioni di pregevole fattura.

Colonna sonora ed effetti audio molto brillanti.



Contro

Un po' difficoltoso.

PC-CD ROM



Pitfall richiede un 486/33 MHz scheda video SVGA (VESA Local Bus o PCI) con risoluzione 640x480 a 256 colori, 8 MB di RAM, un lettore CD-ROM double-speed, Microsoft

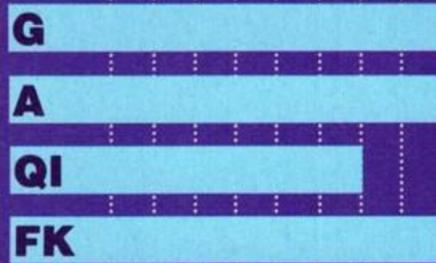
Windows 95 e una scheda audio 100% compatibile con Windows 95.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



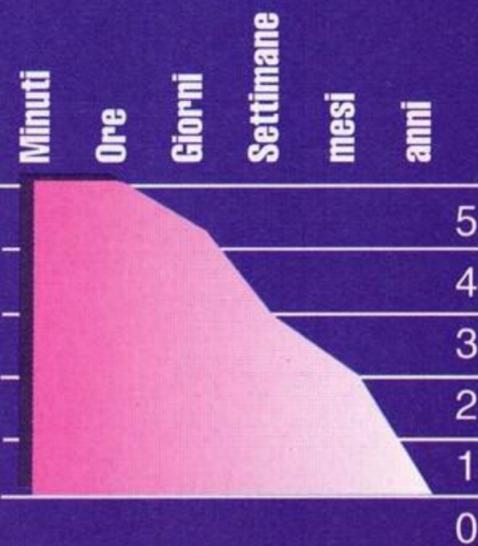
K VOTO
950

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Un mix di magia e realismo vi aspettano nel misterioso mondo del popolo Maya, dove Pitfall Harry Jr. cercherà di sopravvivere a mille pericolose situazioni dondolandosi tra le liane, saltando sopra profonde gole, schivando voraci coccodrilli. Divertente e a tratti entusiasmante, questa avventura nella giungla vi farà incontrare giaguari mortali, animali della foresta posseduti, scheletri assassini e, se avrete qualche minuto di pazienza, assisterete a piacevoli scenette. Se poi avrete fortuna, riuscirete a trovare alcuni livelli segreti disseminati qua e là all'interno del gioco (investigate nel 4° livello e farete un balzo temporale nel lontano 1982).

CURVA D'INTERESSE



LA PRIMA ED UNICA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE SUI MONDIALI DI CALCIO.

A SOLE LIRE
59.000

VERSIONE PC - IVA COMPRESA

TUTTE E 15 LE COPPE DEI MONDIALI
COMPRESA QUELLA USA '94.

516 PARTITE, 58 SQUADRE,
152 PAESI, 3439 GIOCATORI.

ANIMAZIONI, EFFETTI SONORI
E FOTO A COLORI.

TUTTE LE SEDI DEI MONDIALI.
IL CALENDARIO COMPLETO
DELLE PARTITE.

LE SCHEDE TECNICHE DEI CALCIATORI.

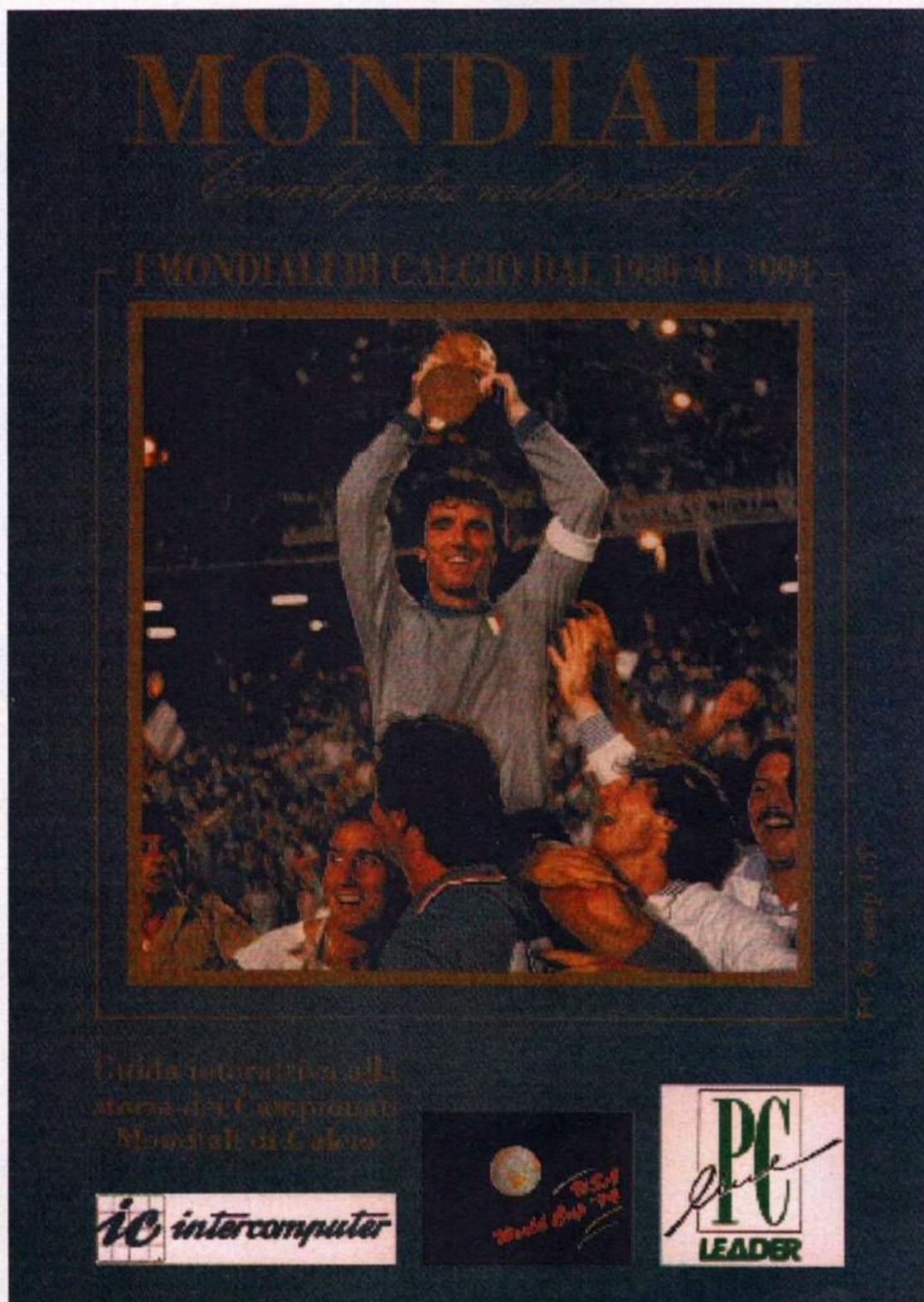
**UNA GUIDA COMPLETA PER
CONOSCERE TUTTA LA STORIA DEI
CAMPIONATI MONDIALI DI CALCIO
DAL 1930 AD OGGI.**

UN ALTRO PRODOTTO



TELEFONO 030 - 2400560

TUTTI I MARCHI, LOGO E FOTO CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO.



IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND

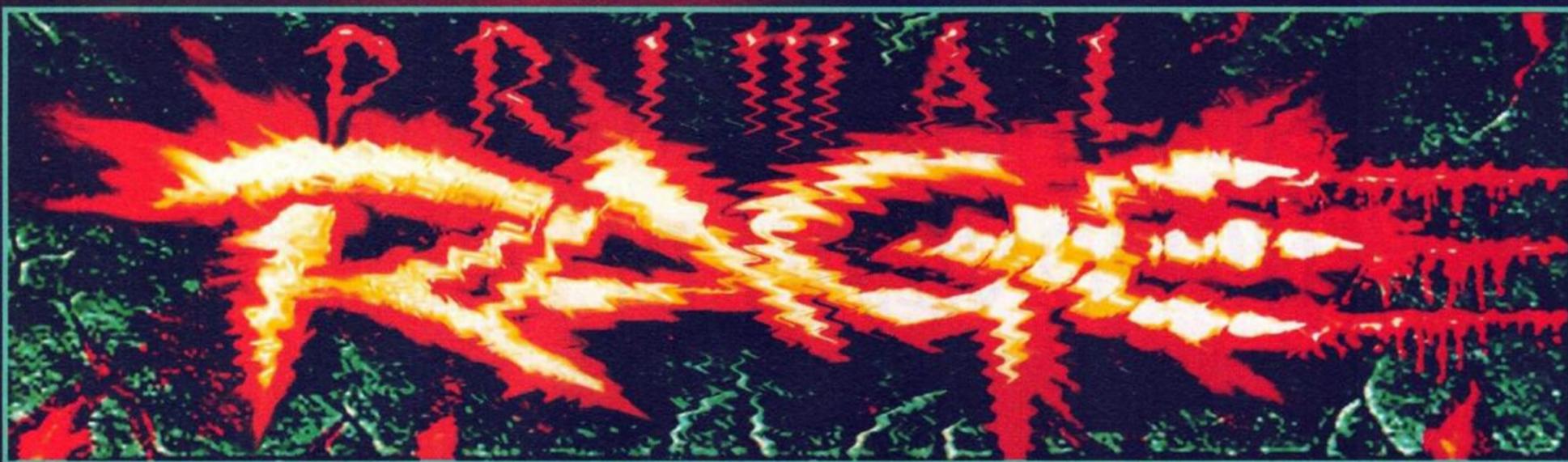
Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA
M MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

CONSEGNA GRATUITA IN TUTTA ITALIA

ORDINI TELEFONICI & FAX **081 - 8497349**



La Terra è piombata nel caos, l'umanità è in via di estinzione e orde di mostri preistorici si danno battaglia per la supremazia sul nuovo mondo che nasce dalle ceneri di quello governato dall'uomo. È l'ora in cui impera la furia primordiale.

Come ambientazione per un videogioco non c'è davvero niente male; ma vediamo più nei dettagli la storia che sta alle spalle del nuovo titolo proposto dalla *Time Warner*.

Come viene narrato nella semplice ma efficace introduzione del gioco, un grosso asteroide è entrato in collisione con la Terra causando disastri ecologici e catastrofi di portata planetaria. Dalla gigantesca ecatombe la civiltà umana se ne esce con le ossa rotte: decimata nel numero e ridotta ad uno stato di regressione tecnologica primitiva. Gli stravolgimenti all'ecosistema hanno contribuito inoltre a risvegliare delle potenti divinità primordiali, dimenticate da milioni di anni sepolte in un lungo sonno che ne aveva mantenuta nascosta l'esistenza all'uomo. Ora che sono tornati alla vita però i potenti esseri reclamano il dominio del pianeta e iniziano a darsi battaglia per determinare chi dovrà essere il conquistatore supremo. All'uomo spetta l'ingrato compito di fare da preda per il vincitore.

Sembrerebbe il background per un'avventura o per un gioco di ruolo,

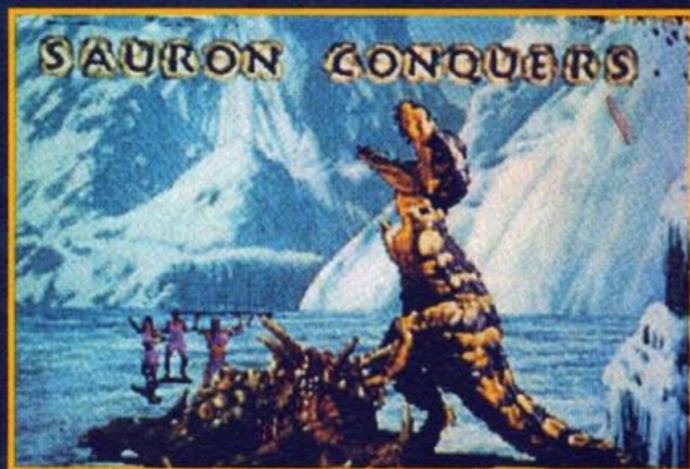
ma *Primal Rage* invece è un picchiaduro a incontri della miglior tradizione (alla *Street Fighter 2*, tanto per intendersi) dove a darsi battaglia sui vari scenari sono proprio le divinità risvegliate dalla grande catastrofe: una serie di mostri incredibili a metà tra il preistorico e il fantascientifico, come ci ha bene insegnato *Jurassic Park*.

ARRIVANO I MOSTRI

Ad ogni partita il giocatore potrà scegliere chi usare tra una rosa di sette possibili mostruosità, ognuna con le sue caratteristiche specifiche, i suoi pregi e i suoi difetti; cinque di queste somigliano molto a dei dinosauri, le altre due sono invece dei giganteschi scimmioni. *Chaos* è il primo di questi, molto lento e difficile da usare per la complessità delle mosse speciali che comunque si rivelano essere tra le più potenti di tutto il gioco; l'altro primate invece è *Blizzard*, signore dei ghiacci, che si diverte a congelare gli avversari per poterli suonare in tutta tranquillità mentre sono immobilizzati. Tra i rettili il più semplice da usare, per quanto abbia un aspetto impressionante, è *Sauron*, una specie di enorme Tirannosauro; di apparenza piuttosto simile è *Diablo*, che detiene il potere del fuoco con il quale arrostitisce le sue vittime. *Vertigo* è un rettile vagamente serpentiforme dalle capacità mistiche, *Armaddon* ricorda un Triceratopo ed è il personaggio probabilmente più forte del gioco mentre *Talon* è il più piccolo e il più agile, rico-

struito ispirandosi ai Velociraptor. Con un cast di questo livello la rappresentazione grafica su video dei contendenti doveva essere qualcosa di speciale, qualcosa di mai visto prima in un picchiadu-

ro. Alla *Time Warner* pertanto si sono ispirati alle tecniche utilizzate da sempre nel cinema per dare vita ai loro mostri nella maniera più credibile. Per la precisione la tecnica sfruttata viene definita Stop-Motion, e consiste nel fotografare un modellino ultradettagliato, riprendendolo nelle pose successive che arrivano a definire, nella loro interezza, il movimento che si intendeva ricostruire (Avete presente l'attacco dei Walkers Imperiali sul pianeta ghiacciato di Hoth visto nel mitico *L'Impero colpisce ancora*?!?). Il procedimento è molto dispendioso in termini di tempo, in quanto necessita di un gran numero di fotografie per dare l'idea di un movimento fluido e realistico; ma con l'aiuto dei moderni elaboratori d'immagine e dei computer è stato possibile collegare tra loro i vari fotogrammi in maniera più organica, arrivando ad ottenere ottimi risultati in tempi tutto sommato abbastanza contenuti. Preoccupati di raggiungere il massimo livello qualitativo da questa tecnica, alla *Time Warner* non hanno trascurato nessun dettaglio nel corso della produzione del gioco; e per questo motivo hanno costruito da zero i sette modellini dei protagonisti di *Primal Rage*. Partendo da un sofisticato scheletro in metallo autocostruito, dotato di tutte le articolazioni mobili, degli esperti modellisti hanno poi realizzato sull'impalcatura snodata il corpo di ogni mostro, dettagliandolo nella maniera più appropriata per darne una caratterizzazione inconfondibile. Il risultato di tutto questo lavoro sono stati sette modellini perfettamente mobili in ogni loro parte che sono stati usati per effettuare le





riprese in Stop-Motion per generare le animazioni di ogni personaggio; il tutto con risultati finali davvero eccellenti: provate ad immaginarvi le fluidissime e iperrealistiche animazioni di *Mortal Kombat 2* applicate a dei dinosauri che si fronteggiano... Oltre che per l'aspetto decisamente inconsueto per un picchiaduro (specie per PC), il fascino che la lotta tra questi bestioni esercita sul giocatore è davvero grande: vedere gli enormi sauri avventarsi uno contro l'altro o abbattersi con possenti colpi di coda risulta davvero molto coinvolgente; e la curiosità suscitata dai vari mostri è stata sicuramente uno dei punti di forza principali che hanno decretato il grande successo di *Primal Rage* in sala giochi.

Aspetti visivi a parte comunque, l'utilizzo dei dinosauri in combattimento corpo a corpo ha apportato alcune sostanziali modifiche al gameplay tipico di giochi di questo genere: ai pugni di un normale lottatore si sono sostituite le artigliate, ai calci i colpi di coda, alle prese i morsi. E questi nuovi aspetti del combattimento hanno portato a modificare leggermente il sistema di controllo dei vari personaggi.

DOMINARE LE BESTIE

Il sistema di controllo delle creature di *Primal Rage* non può certamente essere definito con la precisione tipica di un normale picchiaduro, dal momento che non esistono dei veri e propri pulsanti specifici per dare calci o pugni. In realtà infatti i tasti per giocare a *Primal Rage* sono configurati per lanciare attacchi più o meno intensi all'avversario: ad esempio un attacco leggero, e quindi veloce, per *Sauron* può consistere in un morso, per *Talon* in un'artigliata e per *Blizzard* ad un pugno, a seconda della situazione

e della posizione relativa dei combattenti. È anche possibile decidere dove dirigere il proprio attacco, se in alto o in basso; in questo caso chi può colpirà con la coda, altrimenti si potranno vedere sgambetti o artigliate date con le zampe inferiori, sempre a seconda dell'intensità che si è stabilita per il proprio attacco e del personaggio che si sta utilizzando. Come per tutti i picchiaduro di questo tipo venuti dopo *Street Fighter 2*, anche per *Primal Rage* la serie di combinazioni di più mosse successive assume importanza fondamentale per determinare un attacco più o meno violento e per lanciare le devastanti mosse speciali (le famose combo). A seconda del mostro con cui si sta giocando si avranno a disposizione serie diverse di combinazioni, più o meno difficili da realizzare in base alle caratteristiche proprie del personaggio: *Chaos*, per esempio, dispone delle combo più difficili da realizzare, ma dalla potenza più esplosiva una volta attivate, mentre *Vertigo* è l'esatto contrario, con un numero inferiore di mosse da eseguire e di tasti diversi da selezionare per attivare una mossa speciale.

In rapporto agli altri giochi della sua categoria, *Primal Rage* dispone di tutta una serie di combinazioni molto impegnative da padroneggiare e da realizzare correttamente, aggiungendo difficoltà al gioco e prolungandone la longevità; ciò non toglie che qualche combinazione veloce da poter essere usata magari nei casi di emergenza avrebbe sicuramente fatto comodo. Tanto più che non è sufficiente accontentarsi di imparare per bene una sola mossa speciale per essere sicuri di aggiudicarsi la vittoria; i programmatori della *Time Warner* infatti hanno predisposto una routine denominata "Combo Damage Regulation", che ha il compito specifico di impedire che tutto il danno subito da uno dei contendenti sia causato sempre dalla stessa mossa, arrivando persino a ridurre l'efficacia anche del 70% nel corso di una stessa partita se ripetuta con eccessiva insistenza. È molto interessante anche la possibilità per i propri personaggi di perdere completamente il controllo e farsi prendere dalla furia omicida: in queste condizioni il mostro imbufalito subirà molti meno danni in conseguenza dei colpi dell'avversario andati a

segno, mentre ne infliggerà molti di più per ogni colpo vittorioso affondato. Sarà inoltre immune per un certo tempo alle combinazioni a disposizione del suo antagonista, diventando praticamente invulnerabile in posizione di parata. Con un sistema di controllo di questo genere il gioco risulta molto bilanciato nell'impiego delle varie tecniche, e non si riduce alla semplice ripetizione di una stessa mossa particolarmente favorevole in grado di garantire quasi sicuramente il successo; di contro, specie se giocato con la tastiera (un joystick sarebbe davvero indispensabile per sperare di fare strada), le mosse speciali di *Primal Rage* si rivelano molto complicate da realizzare e necessitano una grande pratica prima di arrivare a dare risultati soddisfacenti. Nonostante ciò comunque il programma si

lascia giocare sin dalle prime volte con grande facilità anche da chi non è particolarmente esperto, essendo il combattimento alla portata di chiunque anche senza l'ausilio delle supermosse (almeno ai primi livelli).

GRAFICA E RUGGITI

Ma vediamo più nei dettagli come è stata realizzata la

versione di *Primal Rage* dedicata ai computer PC. L'introduzione è molto semplice, realizzata con poche elementari schermate disegnate in VGA per introdurre all'ambientazione del gioco; servono allo scopo ma non sono davvero nulla di eccezionale. Dopo la schermatina del titolo, che si materializza con dei classici giochi di luce che vanno a scolpire la pietra in cui resta inciso il nome del gioco, si passa alla scelta del personaggio con cui si vuole giocare. Appare pertanto l'immagine del tempio dove sono raffi-



gurati tutti i contendenti con due piedestalli alla base da cui si osservano i mostri che verranno selezionati. Lo stile ricalca alla perfezione quello del Coin op originale, e fin da questo momento tutto il lavoro svolto dal team di grafici della Time Warner appare evidente. Un'improvvisa artigliata rimuove rapidamente lo schermo, e finalmente inizia lo scontro; l'impressione globale che se ne ricava è molto positiva.

Sin dalla prima occhiata al gioco i protagonisti danno davvero l'idea di essere stati filmati dal vivo: i sauri lasciano ondeggiare minacciosamente la coda mentre scrutano l'avversario a fauci spalancate, e gli scimmioni si flettono con grande elasticità sulle gambe muscolose lanciando paurosi ruggiti che ne mettono in evidenza le possenti zanne. L'aspetto complessivo non è ovviamente paragonabile a quello del Coin op originale, specie per quanto riguarda il miscelamento dei colori che a volte danno l'impressione di essere un po' troppo "pixelosi", ma considerando i limiti intrinseci cui la grafica è sottoposta sui PC, bisogna davvero dire che è stato fatto un ottimo lavoro dai grafici della Time Warner. Poi inizia la lotta e tutto lo scenario incomincia a muoversi attorno ai contendenti. E a questo punto balzano all'occhio i livelli di parallasse multipli che sono stati impiegati per lo scrolling dei fondali: una vera meraviglia; di rado mi è capitato di vedere qualcosa di simile con una scheda grafica VGA. I piani di scorrimento sono decisamente tanti, e la fluidità complessiva dello scrolling è davvero notevole e contribuisce moltissimo a movimentare l'atmosfera di ogni incontro. Le creature hanno dimensioni ragguardevoli e si muovono con grande realismo, eseguendo le varie mosse con grande naturalezza, a dispetto della loro apparenza a volte un po' goffa; e poi ci sono gli effetti speciali. Ad ogni colpo subito i mostri si piegano ed incassano molto realisticamente, mentre un piccolo cuore pulsante, posto al fianco dell'indicatore di energia vitale residua, accelera il numero dei battiti per evidenziare la difficoltà del momento e peggiorando la resistenza della creatura ad eventuali altri colpi subiti successivamente. Se poi durante lo scontro qualcuno dei mostri subisce danni particolarmente pesanti o gli effetti di una combinazione, allora verranno sparsi abbondanti fiotti di sangue lungo lo schermo; in pochi secondi poi il terreno penserà ad assorbire il sangue versato, che non si limiterà a scomparire semplicemente dal video, ma verrà risucchiato a poco a poco, un particolare che denota l'attenzione con cui



sono stati curati i dettagli in tutto il programma. Un altro esempio divertente di questo tipo riguarda l'interazione con gli omini che si muovono sullo sfondo alle spalle dei mostri combattenti: a volte può capitare che qualcuno finisca calpestato, altre volte un colpo di coda andato a vuoto può colpire un omino e farlo volare via. Esiste addirittura un livello nella modalità a due giocatori, dove è possibile, tramite l'apposita combo, iniziare a passarsi gli omini attivando il "volleyball mode" per concludere lo scontro tra le creature con una partita di pallavolo. Unico neo che si potrebbe evidenziare nello stile grafico del programma è l'effetto a volte un po' contrastante che si ha dalla sovrapposizione della grafica fotografica delle creature (ricavate come



abbiamo detto con lo Stop-Motion) sui fondali disegnati convenzionalmente; ma tutto sommato non è un problema particolarmente sentito, e la qualità complessiva delle animazioni non ne soffre più di tanto. Una nota di merito particolare va alla grafica delle mosse speciali, spesso davvero esaltanti, realizzate con grande cura e fantasia. Qualche esempio: *Blizzard* è in grado di creare dal terreno un'enorme colonna di ghiaccio (E GEYSER) dove restano imprigionati gli avversari, momentaneamente ibernati, ed esposti ad un qualsiasi attacco; *Diablo* sputa una potente fiammata che ricopre fino a metà schermo (HOT FOOT); *Sauron* dispone di un'arma che gli consente di saltare addosso al proprio avversario

per azzannarlo e strappargli un abbondante pezzo di carne di dosso (LEAPING BONE BASH). Al termine di ogni round, quando l'energia vitale del contendente sconfitto arriva a zero, questi si accascia al suolo dopo aver barcolato un po', mentre il cuore pulsante posto al fianco degli indicatori di energia vitale esplose in una pozza di sangue imbrattando il video; naturalmente la creatura vincitrice si esibirà in un trionfale ruggito di vittoria. Seguendo la tradizione inaugurata da *Mortal Kombat*, anche in *Primal Rage* sono disponibili per ogni creatura due diverse fatality con cui eliminare nei modi più spettacolari e violenti i propri avversari in caso di vittoria conclusiva di un incontro. Ogni fatality, naturalmente, rispetta la personalità e le caratteristiche di base tipiche della creatura che la esegue, ed aggiunge un tocco di preistorica furia bestiale al sapore della vittoria. Per esempio *Armaddon* dispone di una fatality grazie alla quale si mette a fare a pezzi i propri avversari con il robusto corno che ha sul muso, *Vertigo* lancia un incantesimo in grado di pietrificare il proprio nemico, *Talon* squarta il torace dell'avversario battuto con gli artigli e ne divora il cuore; l'effetto di ogni fatality è davvero notevole, anche se riuscire ad eseguire le mosse necessarie per attivarle non è affatto un'impresa facile (vale lo stesso discorso che si era già fatto per le combo e le mosse speciali). Complessivamente quindi le animazioni di *Primal Rage* sono decisamente all'altezza di quelle viste nel Coin op originale, e aver ottenuto un risultato simile su di un PC è sicuramente un merito. Risultati contrastanti invece per quanto riguarda l'audio di *Primal Rage*. Gli effetti sonori sono stati realizzati con molta cura e sono di notevole effetto (almeno su una scheda sonora *Soundblaster*); nello schermo del titolo i rumori della giungla fatti di fruscii e fischi digitalizzati fanno subito saltare alla mente i richiami dei Dilofosauri sentiti in *Jurassic Park*. Durante il gioco poi gli effetti sonori della lotta calzano a pennello alle immagini, con l'esibizione saltuaria di qualche ruggito ben realizzato; ottime è anche la voce digitalizzata che avvia lo scontro. Decisamente opposto il giudizio che si può esprimere riguardo alle musiche, che praticamente non ci sono. È disponibile infatti un solo semplice motivo, neppure troppo esaltante e realizzato senza pretese, che si sente nella schermata di selezione del proprio personaggio e che si ripete in sottofondo durante i combattimenti. Da questo punto di vista si poteva sicuramente cercare di fare qualcosa di meglio.



TIRANDO LE SOMME

Primal Rage verrà convertito dalla Time Warner contemporaneamente su tutte le piattaforme videoludiche esistenti, sull'onda del grande successo riscosso dal Coin op in sala giochi.

Sicuramente le versioni più esaltanti saranno quelle per le nuove console a 32 bit, ma anche per PC è stata programmata una versione discretamente fedele alle caratteristiche dell'originale da bar.

I limiti intrinseci dell'hardware dei PC non hanno impedito di sviluppare un titolo di buona qualità, con estrema attenzione ai dettagli e in grado di garantire molte ore di divertimento.

La qualità tecnica del prodotto è eccellente per quanto riguarda grafica e animazioni, discreta per l'aspetto sonoro; la giocabilità è grande, ed il sistema di controllo risponde in maniera adeguata anche se giocate a *Primal Rage* servendovi della tastiera; bisogna comunque fare

l'abitudine al sistema di gestione delle combo, piuttosto impegnative da attivare.

Complessivamente quindi *Primal Rage* si rivela essere un

ottimo picchiaduro, e vista la scarsità di titoli di questo tipo per PC non posso fare a meno di consigliarne l'acquisto agli appassionati del genere; invito comunque tutti a dargli un'occhiata perchè l'ambientazione particolare e il fascino che le creature mostruose sono in grado di esercitare potrebbero appassionare chiunque.

ANTONIO PERNA



Genere: Picchiaduro

Casa: Time Warner

Sviluppatore: Interno



Pro

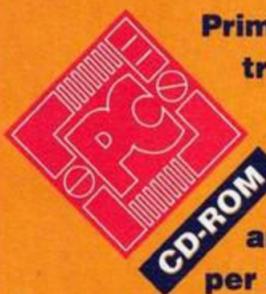
Ottima grafica dei mostri, animazioni ben realizzate, splendido scrolling in paralasse, buona giocabilità immediata, creature affascinanti.



Contro

Musiche inesistenti, difficoltà di realizzazione delle combinazioni, sette personaggi forse sono un po' pochini.

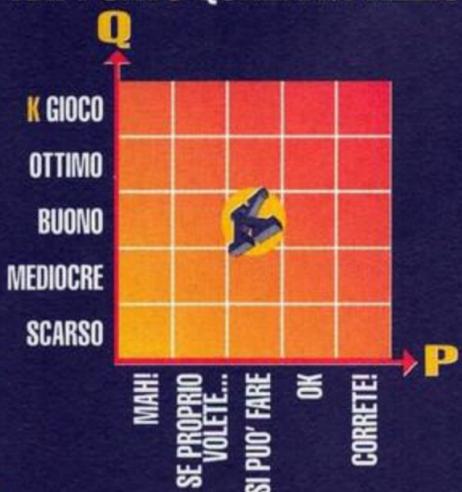
PC-CD ROM



Primale Rage gira tranquillamente su un 486 a 66 Mhz con 8 Mb di RAM. E' prevista anche una versione per Amiga 1200 e per

le varie console (ce ne occuperemo in questo caso nei prossimi numeri).

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

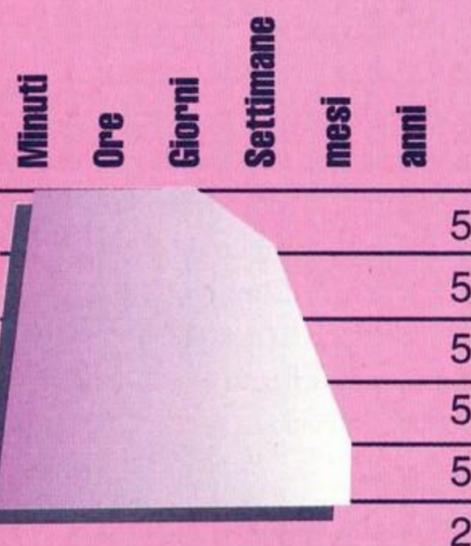


K VOTO 880



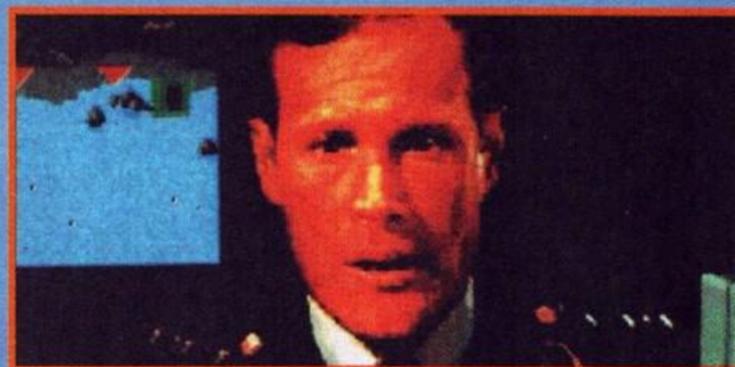
Primal Rage è sicuramente un ottimo picchiaduro, ma necessita di un buon adattamento al sistema di controllo per poter essere domato pienamente. È un must per gli appassionati, ma ha le potenzialità per coinvolgere tutti. Con un joypad da il meglio di sé, ma è molto giocabile anche da tastiera. L'unico dubbio, sonoro a parte, che mi rimane riguarda la longevità, forse un po' ridotta per la presenza di soli sette personaggi. Personalmente comunque mi è piaciuto un sacco troneggiare sull'avversario sconfitto sotto la scritta SAURON CONQUERS...RAGE !!!

CURVA D'INTERESSE



COMMAND & CONQUER

*Strategia,
strategia, tutte
le guerre
ti porti via...*



L*enigmistica applicata
al fattore bellico...
Una impresaccia realizzata
con sorprendente disinvoltura
da quegli scatenati del
Westwood Studios. Il risultato:
una bellezza.*

UN GIOCO INCANTEVOLE

Ma questo è un gioco meraviglioso, disse il Caporale Mirnaa Mlodice, staccandosi dal proprio personal computer, e spegnendolo. Sì: proprio un bel gioco. Il milite scese in cucina, si preparò il solito sandwich con il gulash avanzato dalla sera prima, diede un'occhiata alla tele. Poi fece quattro passi in anticamera. Oggi c'erano poche zanzare. Ne schiacciò qualche d'una, avanzò verso la porta, e, appoggiati i piedi alternativamente al portaombrelli, si allacciò le stringhe degli anfibi; e strinse i laccetti. Faceva un gran caldo: meno male che "loro" erano lì, in collina. Che giù in città chissà che caldo ci picchiava. Scese poi nella taverna, prese dal tavolo da ping pong su cui erano appoggiate la serie delle granate, imbracciò il Kalashnikov, uscì all'aperto. Fu investito all'improvviso dall'acre odore della polvere da sparo. Salì sulla jeep, mise in moto e prese la prima a destra, proseguì per un poco lungo la carrozzabile, si sentivano le deflagrazioni dei mortai, il crepitio delle mitragliatrici, voltò decisamente in direzione del cri-

nale di una collina. Arrivò all'accampamento, e, rapidamente, raggiunse la sua postazione, un obice da 23 pollici incassato in una piccola trincea fortificata. Si diede una sfregatina alle mani, poi incominciò a mettere a punto il sistema di mira, la sua mitragliatrice, una delle tre bocche da fuoco che difendevano il mortaio, si sistemò comodamente su una lettinerina che si era fatto imprestare da suo cugino, un ex boy-scout ai tempi di Tito, ed iniziò a prendere di mira alcuni palazzi. Faceva davvero molto caldo quel giorno, ma lì, sulle alture di Sarajevo, c'era ancora una bella brezza. Nella città, che si stendeva appena sotto, tra i palazzoni sventrati e tutta quella polvere, quei calcinacci quelle sinistre strade dove la gente non poteva camminare, doveva sicuramente fare molto, molto caldo. Bé, in Command & Conquer la situazione è delle più classiche: i buoni hanno le armi migliori. In Bosnia no. Forse anche per questo è una sporca irragionevole guerra. Se i Serbi si fossero trovati di fronte contin-

genti freschi e ben equipaggiati di GDI, con i giganteschi Mammoth Tank che hanno a disposizione, o con quegli incredibili Orca Aircraft, gli elicotterozzi compatti a reazione ascensionale, con i loro razzi implacabili, la storia probabilmente non starebbe strangolata nell'ennesima guerra di confine.

NUOVE DUNE 2

Strategia, strategia, tutte le guerre ti porti via. Un detto che non trova ragioni, detto così un po' a caso. In realtà la strategia, applicata alle realizzazioni videoludiche riesce, forse in virtù dei tempi lunghi che suggerisce la meditata applicazione al gioco, a produrre sempre più spesso dei veri e propri capolavori di giocabilità.

In principio era Dune 2, e adesso, aspettando la creaturina dei Bitmap Brothers: Command & Conquer. Un'interfaccia

estremamente intuitiva e per niente laboriosa, ottime sequenze in ray tracing, mix ben congegnato di panoramiche, soggettive, quadri di riferimento logistico; locazioni varie, create con intelligenza, piani ravvicinati su personaggi in azione disegnati in maniera suggestiva e convincente, grande cura nella costruzione dei dettagli, risolti il più delle volte con una vena artistica decisamente ispirata. E la storia.

Una classica ed attuale guerra per il controllo delle risorse energetiche in cui si affrontano all'ultima pallottola legioni armate con sofisticate macchine di morte!?

Via, si va tutti a fare un po' di "casino" sulle coste dal Mar Baltico

BENE O MALE

Ci sono 'sti NOD, dei teppisti, spregiudicati e meschini, dei veri ceffi. Il loro arsenale si compone di armi particolarmente subdole, molto rognose. Con esse fanno centinaia di tiri meschini. Poi ci sono i GDI, la "polizia internazionale", (the Global Defense Initiative), categoria, buoni della storia. Dei dannati ipocriti, crudeli quasi quanto i loro avversari. Quindi: buoni contro cattivi, e via andare. Si può naturalmente scegliere se stare dalla parte dei buoni, o con i cattivi, a seconda della propria natura o delle proprie spiccate inclinazioni. Moralmente non cambia molto.

Si tenga in debito conto che i cattivi posseggono armamenti e dotazioni belliche, magari particolarmente letali, ma di mediocre qualità: roba comprata alla borsa nera degli arsenali dell'Est europeo, ormai in via di smantellamento: usano di tutto, tranne le bottiglie molotov... Una via di mezzo tra terroristi libanesi e mafiosi palermitani. I buoni, invece, hanno degli aggeggi di ben altra portata - ah, la potenza del dollaro -, tank giganteschi, con cingolati in grado di stritolare come fauci di giganteschi lupi mannari, decine e decine di deboli fantaccini nemici in periglioso servizio di perlustrazione; elicotteri, che oltre ad essere micidiali, in grado di sparare razzi a lunga e media gittata, sono anche bellissimi, meravigliosi, un design dei più moderni che non sfuggirebbe nemmeno nei salotti buoni delle case "bene". Bis. "E no, bisogna dirlo". Trattasi di maggiore potenza di tiro.

E, la storia ci insegna, contro un maggiore volume di fuoco si infrangono le velleità di eserciti male equipaggiati. Ma le orde di NOD, hanno dalla loro, la cattiveria dei lupi. Vanno quindi agevolati, in una considerazione di carattere strategico, nella loro innata capacità di distruzione eversiva, facendoli fiandare, armi e vettovaglie, laddove possono fare il massimo danno; infierire al nemico quelle classiche ferite, profonde, laceranti, che non si possono rimarginare. Incendiare, saccheggiare distruggere, ritirarsi rapidamente dopo aver colpito l'obiettivo, questa, per i NOD, sembrerebbe essere l'unica strada percorribile. Insomma, dei terroristi. In sostanza, seguite il mio consiglio, non andate a cacciarvi in complicate vicende, schierandovi, magari per qualche strana malia che il male sa sempre ispirare, o per un malinteso gusto di stare dalla parte sbagliata; quella dei più deboli, e spavaldi, di quelli cattivi e

sanguinari, cinici, e barricaderi. Lasciateli stare, i guerriglieri. Scegliete i GDI, le giacche blu di Jon Wayne, i marines della seconda guerra mondiale, la Desert Storm di quel pancione di Swartzkop. La razza padrona. Da sempre.

Io ho scelto per l'Orca Aircraft; un elicotterino molto compatto, una specie di "Punto" Lux volante, con potenti reattori ascensionali, un gioiellino dalla sagometta svelta, il profilo furbo, disegnato da Giugiaro. Non ho e non posso avere dubbi... Se, l'Orca Aircraft ce l'avessero anche i Nod, potrei avere dei tentennamenti, ma, visto che loro l'Orca se la sognano, non posso che schierarmi.



Abbiamo questi terroristi che, all'alba del ventunesimo secolo, scorrazzano in lungo e in largo per il pianeta.

Nessuno sembra in grado di fermarli. Grazie ad una attenta e mirata manipolazione delle masse bufaline e mentecatte, ottenuta grazie ad un uso spregiudicato dei media, riescono a pilotare i sentimenti popolari facendo sentire in ogni settore della società la loro nefasta influenza.

Questi stolti, oltre ad operare forti pressioni sull'opinione pubblica, si muovono anche sul terreno militare, fino a costituire una vera minaccia territoriale per l'ordine costituito, e le loro azioni militari in Africa ed in Europa costringono all'apprensione le potenze di tutto il mondo.

Si viene a sapere, che come i guerrieri gallici di Asterix, anche 'sti fetentoni posseggono un'equivalente della magica pozione; controllano infatti risorse al di sopra dei loro mezzi e detengono fonti energetiche che traggono in maniera subdola direttamente da una pianta, di origine extraterrestre, il Tyberium, che si sta moltiplicando ad una velocità sconvolgente anche sul nostro pianeta, colonizzando in ogni dove i verdi boschi, i pascoli e le valli.

Più del 49% delle scorte mondiali di Tyberium le detengono già i loschi terroristi.

I cristalli di questa pianta, una volta raffinati, possono garantire, sul piano delle produzioni industriali e belliche capacità e applicazioni illimitate. I terroristi, che sono dei bifolchi piuttosto rozzi, non posseggono una tecnologia in grado di sfruttare al massimo le risorse di Tyberium in loro possesso, e non possono così sfruttarlo come potrebbe essere sfruttato. Però bisogna agire alla svelta, per sottrarre dalle mani dei criminali sanguinari le preziose fonti energetiche.

Via, si va tutti a fare un po' di casino sulle coste del mar Baltico: si sbarca in Europa. I GDI, l'armata di "arrivano i nostri", si assesta sulle coste meridionali del mar Baltico e si prepara, armamenti all'amao, a penetrare in tutti i paesi dell'Europa dell'est, dove i Nod spadroneggiano.

Dobbiamo preoccuparci di costruire le basi di supporto logistico, dove approderanno nuove truppe e si potranno produrre nuovi letali veicoli blindati. Occorrerà inoltre costruire delle raf-

finerie, per trattare direttamente il Tyberium raccolto sul posto, conseguentemente bisognerà inviare manipoli di osservatori alla ricerca dei campi in cui germina il prezioso vegetale. Poi i drappelli avanzati incontrano i primi gruppi di Nod e cominciano i primi contatti armati.

In C&C, come in Dune 2 è importante colpire l'avversario, ma anche sottrargli risorse, mettere fuori uso le sue basi e le installazioni, per diminuire la capacità produttiva e offensiva.

Mano a mano che si penetra nel territorio infestato di NOD e si debellano i focolai di resistenza nemica, le popolazioni accolgono i "liberatori" con entusiasmo. I brutali NOD, come è nella tradizione delle brigate perdute, i guerriglieri senza anima, piuttosto che lasciare i paesi occupati nelle mani degli avversari, compiono delle rappresaglie spietate e particolarmente crudeli. Occorre rea-



lizzare le operazioni di "pulizia" dei ribelli piuttosto rapidamente, in caso contrario a rimetterci, come al solito, saranno le popolazioni inermi. In questi casi si rivela molto utile fare uso dei mezzi di trasporto blindato per arrivare il più in fretta possibile a contatto con la fanteria nemica.

In Africa i NOD ribattono colpo su colpo - Con la violenza ed i modi spicci che sono loro abituali non tardano a sottomettere le popolazioni, mettendo a ferro e fuoco interi villaggi. 'AZZ. ma sto giocando a Risiko...!

ALLE ARMI

No. Qui non si tirano i dadi, si interferisce con l'avversario godendo della potenza offensiva e distruttrice di un arsenale terrificante. Dalle fisionomie differenti, ma entrambi altamente letali e detonanti, gli armamenti dei GDI & dei NOD meriterebbero di venire trattati in un intero almanacco. Sono armi integrate, complementari: una gamma molto completa con mezzi di trasporto truppe, armi leggere, obici di lunga gittata, strutture difensive, carrarmati delle diverse fogge e capacità



offensive. Occorre trovare per ogni avversario, ed ogni armamento, la giusta risposta, selezionando tra le possibilità offerte, la soluzione adeguata. Una regola che vale sempre, nei giochi di strategia e simulazione bellica, così come nella vita. Contro avversari belli grossi, con le mani particolarmente pesanti, se malintenzionati e molto bellicosi, ci vuole perlomeno la mazza da baseball.

CONTANTI FINALI

Un gioco, che come il già recensito Z dei Bitmap Brothers, si colloca sempre di più tra le produzioni "d'atmosfera": un segmento dei videoludici, in cui il coinvolgimento al gioco è completo: alta tensione, realizzazione accurata, tantissime opzioni e opportunità diverse, con un'interfaccia molto versatile, che permette di influenzare notevolmente le dinamiche di gioco ed intervenire determinando tattiche e svolgimento attraverso il proprio acuminato punto di vista. Per noi, nati soldati, diventati generali, sui campi, da tennis.

Danilo Rocca



Genere: Strategico

Casa: Virgin

Sviluppatore: Westwood



Pro

- Grandi scene cinematografiche.**
- Dimensione tattica avvincente.**
- Scenari vari.**



Contro

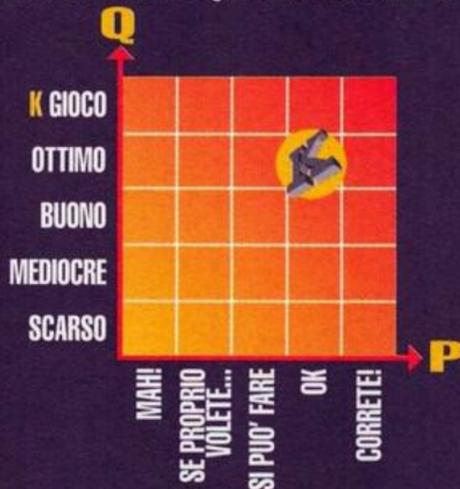
- Puntatore non proprio preciso**
- Non molte innovazioni come giocabilità.**

PC-CD ROM

Gloom è disponibile per Amiga
Nella configurazione minima, C&C richiede un 486, 4 Mb di RAM, lettore Cd-ROM a doppia velocità, 5 mb di spazio sull'hard disk.
Personalmente abbiamo testato il prodotto su un Pentium 90, con 16 Mb di RAM.



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

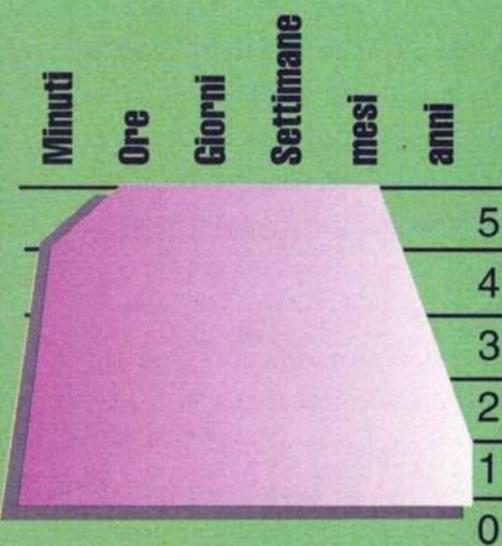


K VOTO
935



Un classico da non perdere, nel senso che tra qualche tempo si parlerà di Command e Conquer come di un classicissimo di tutti i tempi, il degno erede di Dune 2. Per gli amanti dei giochi di tipo strategico rappresenta un titolo imperdibile, grafica, sonoro e dimensione tattica sono ai massimi livelli. In attesa di Z, dei mitici BB questo è in assoluto il miglior titolo bellico-strategico in circolazione, e uno dei giochi di tattica/strategia migliori in assoluto.

CURVA D'INTERESSE

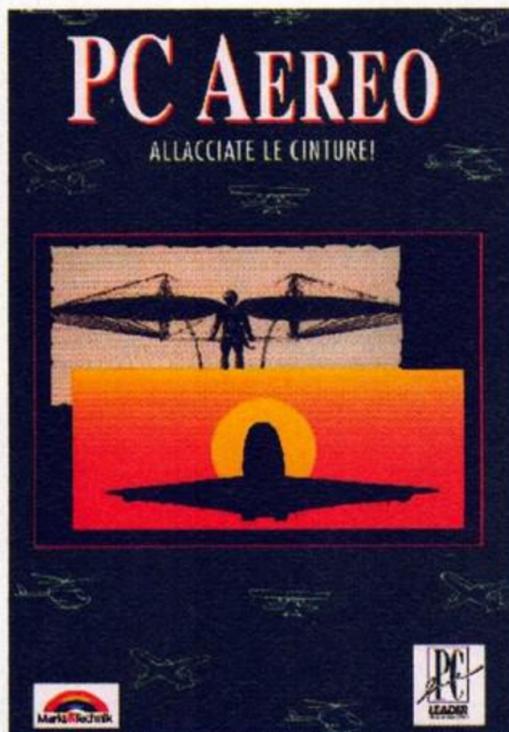


i LEADERissimi

I SOFTWARE PER COMPUTERS PIÙ UTILI CHE CI SIANO.

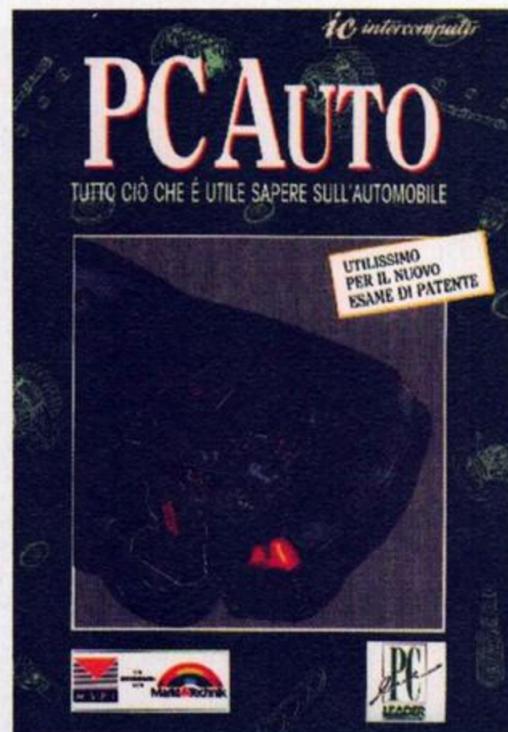


TELEFONO 030 - 2400560



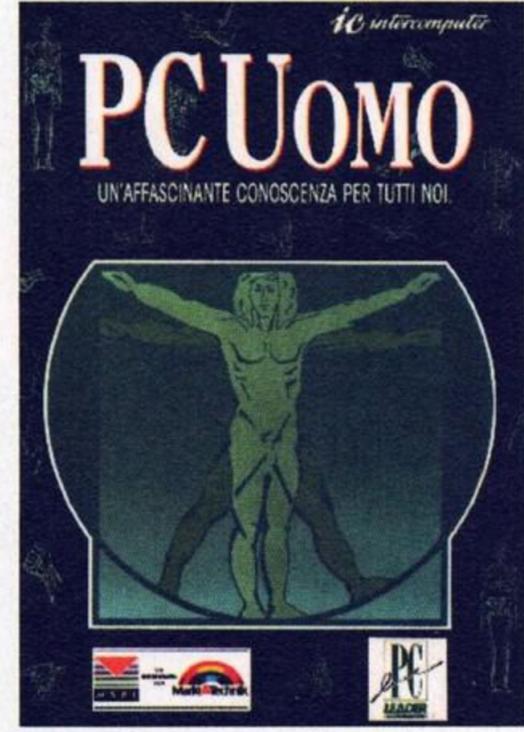
TUTTO MA PROPRIO TUTTO SULL'AVIAZIONE. Dai primi studi di Leonardo fino ai moderni Airbus. I componenti dell'aereo, i comportamenti in volo, le operazioni aeree, un divertente gioco strategico e tant'altro ancora.

CODICE 1894 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



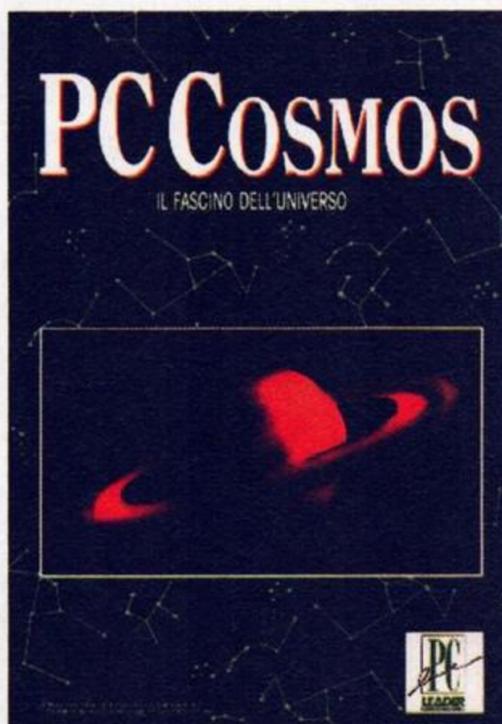
TUTTO CIÒ CHE C'È DA SAPERE SULL'AUTO. Informazioni complete sull'autovettura, più di 400 termini tecnici, testi informativi dettagliati, indice elettronico, supporto d'immagini animate, più di 100 immagini a colori e tanti consigli utili per la guida in condizioni d'oscurità, ghiaccio, curve pericolose e sorpassi.

CODICE 5077 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



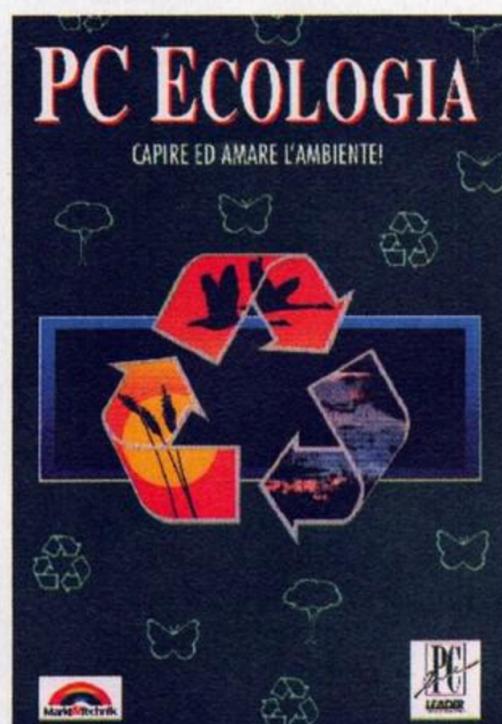
TUTTO IL FASCINO DEL CORPO UMANO. Informazioni complete sul corpo umano, più di 450 concetti anatomici, testi informativi dettagliati, termini anatomici a scelta in italiano o latino, più di 60 immagini a colori, informazioni sul pronto soccorso, calcolo dei bioritmi, calcolo del proprio peso forma, controllo crescita bambini e tant'altro ancora.

CODICE 5084 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



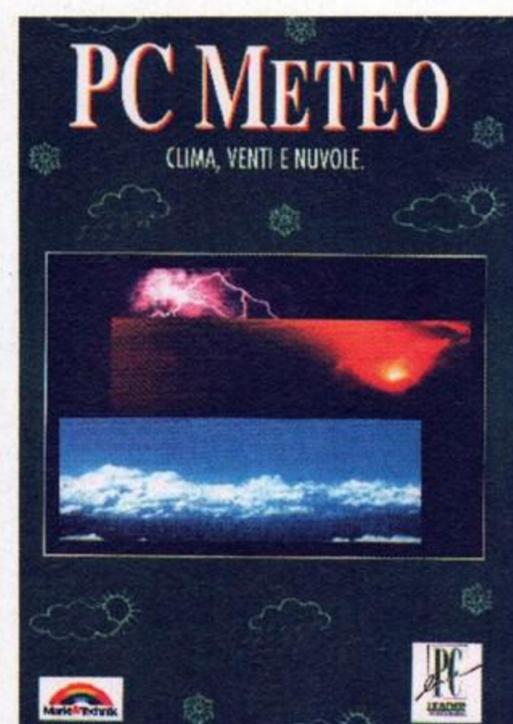
TUTTO IL FASCINO DELL'UNIVERSO. Il sistema più semplice ed eccitante per scoprire tutti i segreti del cosmo. Calcola le costellazioni dall'anno 4000 aC sino al 10000 da ogni punto della terra, funzioni zoom, animazioni, filtri, e molto di più.

CODICE 5091 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



CAPIRE ED AMARE L'AMBIENTE. Informazioni complete sul nostro ambiente, quiz più di 280 termini ecologici, immagini e grafici a colori, rappresentazione d'immagini animate.

CODICE 1917 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



CLIMA, VENTI E NUVOLE. Informazioni complete sul tempo e sul clima, più di 100 termini meteorologici, quiz con 70 domande istruttive, database integrato per osservazioni meteorologiche personali.

CODICE 1900 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO

OFFERTA SPECIALE
SERIE COMPLETA (6 PROGRAMMI)
SOLO LIRE 299.000
ANZICHÈ 359.400
SCONTI PER RIVENDITORI

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

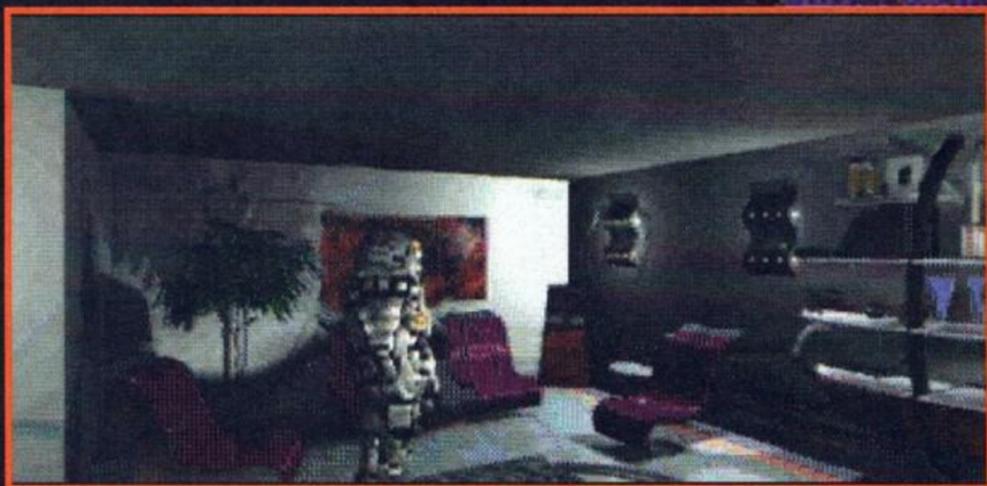


BURIED IN TIME

Azozzo nel tempo, con una tuta che sembra quella di Cippiuti. Tutto questo e molto altro in *Buried in Time*, l'ultimo capolavoro della Sanctuary Woods.

sole, quasi a volerlo indicare come fonte di benessere e oggetto di culto della sua gente. Un idolo infuocato di cui non conosce nulla, ma che da sempre veglia sulla sorte del suo popolo... L'aria rarefatta e stagnante improvvisamente viene mossa da qualcosa... Un guerriero d'acciaio dall'aria minacciosa si materializza davanti a lui... E' qualcosa che non può spiegare, che trascende

Viaggiatori nel tempo ma con limiti di orario: "Arrivo!"



Seppellito nel tempo... Cnichén Itza 1050 AD. Il caldo pomeriggio sulla piramide di pietra di Cnichén Itza, la capitale del grande impero Maya, è rotto solo dal rumore delle cicale, il guerriero statuario, ha la lancia puntata verso il

ogni sua possibile comprensione. Faticosamente cerca di aggrapparsi a leggende e sacre scritture per cercare di dare un senso a tutto quello che sta accadendo. Furiosamente cerca di rimanere in qualche modo collegato con quella

che i suoi discendenti chiameranno razionalità. Ma è tutto inutile. Le forze lo abbandonano e cade a terra privo di sensi. Solo il tempo di lanciare un urlo, una disperata invocazione di aiuto che nessuno può raccogliere.

L'agente 5, da dietro il voluminoso "scafandro futuristico" che indossa con una certa classe, è chinato su di lui. "Accidenti", pensa tra sé e sé, "ancora una volta mi sono mosso con troppa precipitazione, non sono riuscito a conservare l'invisibilità... Questo poveraccio vedendomi deve avermi scambiato per una qualche mostruosa creatura di cui narra la

sua gente.. speriamo che non gli abbia preso un infarto!" "Devo stare più attento, nascondermi con più cautela... finché sono seppellito nel tempo..." Se mai vi capitasse di fare una gita temporale, assicuratevi di non dare troppo nell'occhio, si tratta di una regola che è sempre bene osservare, soprattutto se siete un agente temporale che non gira con un completo Armani, ma con una pesante tuta futuristica che conferisce un aspetto un po' minaccioso. Il gustoso preambolo, infatti, non è frutto della mia fantasia distorta, ma la cronaca fedele del mio primo "jump" nel tempo nelle vesti - ingombranti - dell'agente 5, sì proprio quello di Journament Project!





Ma andiamo con ordine. Per i pochi che non l'avessero ancora capito, questi primi 2.000 caratteri sono frutto di una mezza giornata di full-immersion su *Buried in Time*, il nuovo atteso capolavoro (?) della Sanctuary Woods. La storia è molto semplice, voi siete l' "agente cinque". Vivete in un' epoca un po' particolare, in cui la maggior forma di svago è viaggiare nel tempo. Uno svago che ha anche una solida matrice politica, infatti, è ritenuto un elemento sedativo, in grado di scongiurare guerre e conflitti altrimenti letali. La gente viaggia... e non pensa ad altro.

Ma scorrazzare nel tempo è rischioso, infatti basta un niente per interferire nella storia e modificare il corso degli eventi, con una serie di conseguenze a catena impressionanti.

Lo scopo dell'agente 5, è proprio quello di scongiurare "manomissioni temporali" e di scovare ed eliminare anacronismi temporali che potrebbero risultare piuttosto pericolosi.

Nell'avventura in questione vi ritrovate (in qualità di agente 5) nel vostro spazioso appartamento a godervi un po' di meritato riposo, circondato da tutti i confort che l'epoca in questione vi mette a disposizione (e non sono pochi), quando improvvisamente, come da copione, il vostro equivalente del futuro infrange - momentaneamente - le barriere spazio temporali e si materializza al centro dell'appartamento.

Avete davanti voi stessi come sarete in un futuro non troppo lontano, non vi trovate malaccio, avete un bell'aspetto generale, e in altre circostanze vi fareste anche dei complimenti, ma non è né il luogo né il momento adatto.

Scambiando quattro chiacchiere con voi stessi, o per meglio dire con la vostra rappresentazione futura venite, a sapere che verrete accusati dal governo di un reato terrificante: aver sabotato il passato. Un atto già di per sé gravissimo, ma ancora più

grave se commesso da un agente di sorveglianza spazio-temporale che dovrebbe adoperarsi proprio affinché certi accadimenti non si verifichino.

La gravità del gesto è evidente: chiunque faccia un viaggio nel passato può, interferendo, modificare il corso degli eventi a suo esclusivo vantaggio e determinare delle vere e proprie catastrofi in grado di minare l'equilibrio del pianeta.

Eppure...

A questo punto nel giro di pochi secondi focalizzate bene la situazione: voi non avete commesso alcun reato del genere, ne siete sicuri, quindi esiste un sosia che sta agendo per screditarvi, e se volete evitare di essere radiati seduta stante dalla Sicurezza Temporale ed essere trasferiti nelle prigioni governative, dovete assolutamente dare la caccia al vostro sosia ed



Naufraghi solitari, sperduti nel Corso del tempo...

Per "cacciare" il vostro sosia dovrete seguirne le piste e come un novello highlander percorrere ben sette epoche differenti. Visiterete un castello medioevale nell'Inghilterra del tredicesimo secolo, un tempio Maya, il laboratorio di Leonardo Da Vinci, una stazione orbitante nello spazio e ancora il vostro appartamento nel futuro. E l'avventura temporale inizia proprio nell'appartamento futuristico dell'agente cinque. E' il 9 settembre 2320. Questo è il periodo di partenza per le vostre scorribande temporali.

Nell'appartamento del futuro vi troverete con una serie di oggetti assolutamente bizzarri, alcuni dei quali, come i due uccelli che beccano l'acqua nella tazza, sembrano usciti da qualche fiera di paese. Altri, si presentano immensamente più complessi.

Avete a disposizione una serie di microchips che attivati vi permettono, oltre ad effettuare salti nel tempo, anche di diventare invisibili tanto per non dare troppo nell'occhio (vedi l'avventura con il povero maya) e altri ancora che attivano particolari funzioni della vostra tuta.

Attivando il Chip Jump, e l'equivalente opzione comparirà la schermata delle locazioni che è possibile visitare. All'inizio sono quattro. Naturalmente il vostro primo tentativo, dopo aver letto il breve briefing della missione, sarà frustrato da un messaggio di errore. Dovete trovare infatti una specie di stanza di



evitare che commetta un simile reato.

Come avrete già capito, presente (si fa per dire), passato e futuro si intrecciano, creando una serie di interconnessioni sul genere Terminator 1 e 2, con colpi di scena a ripetizione.

decompressione interamente sommersa d'acqua. Una volta individuata la stanza che si apre proprio sul pavimento, non dovete fare altro che entrarvi, e il gioco è fatto. Dopo essersi svuotata d'acqua comparirà uno sferoide verde che rappresenta un po' il "motorino" della macchina del tempo! Il viaggio può incominciare. Buried in Time è un arcade, oppure, se preferite, un punta e clicca con immagini renderizzate e interpreti in full-motion. Insomma, nulla di nuovo sotto il sole: la solita grafica pazzesca, un'interfaccia relativamente semplice - quando sulla schermata c'è qualcosa da prendere o da esaminare la freccia cambia forma per trasformarsi in manina o lente -... ed invece no, qualcosa di nuovo c'è. Quello che rende avvincente Buried in Time è l'idea! Articolare una storia su dimensioni temporali diverse rappresenta già di per sé un elemento interessante; il nucleo della storia, la caccia ad un criminale temporale con ricerca di elementi anacronistici che stridono con le epoche visitate, conferisce alla struttura del soggetto uno spessore di livello cinematografico. La storia non è semplice pretesto per mostrare qualche centinaio di megabyte di virtuosismi grafici, è un'avventura che potrebbe vivere anche sulle pagine in bianco e nero di un libro in edizione economica. La complessità della vicenda fa sì che l'immersione nel gioco diventa pressoché totale da subito!

L'interfaccia del gioco è molto semplice: Cinque frecce indicano le possibilità di spostamento (come in Last Dynasty nella fase arcade). Se alcune direzioni sono precluse, le frecce relative a quelle direzioni non compaiono.

Il gioco vero e proprio si svolge in una finestra, modello monitor che ricorda quella di Maabus, con la parte inferiore dello schermo dove trova spazio l'inventario.

Un'altra delle destinazioni esplorate all'inizio, dopo la poco positiva parentesi di Cnichén, è stata la casa di Leonardo da Vinci.

La mia paura, dopo la reazione della guardia, era che, incontrando così conciato il buon Leonardo, questi avrebbe tratto spunto dall'episodio per inventare una spingarda anti intrusioni temporali da sperimentare direttamente sul sottoscritto. Ed invece no, la visita a casa di Leonardo ha dato un indizio un'impronta chiaramente anacronistica, lasciata dal nostro ricercato speciale!

Beh, mi fermo qui, anche perché il gioco è lungo e piuttosto intrigante.

Non mi resta che augurarvi buon divertimento, io mi trattengo ancora un po'... qui, seppellito nel tempo...

Claudio Poli

BURIED IN TIME

Genere: Simulazione
 Casa: Sanctuary Woods
 Sviluppatore: Presto Studios



Pro

Idea di base eccellente.
 Grafica a grandi livelli.
 Ottimo sonoro.



Contro

Richiesta di un hardware sostenuto.
 Schermata di gioco un po' piccola.

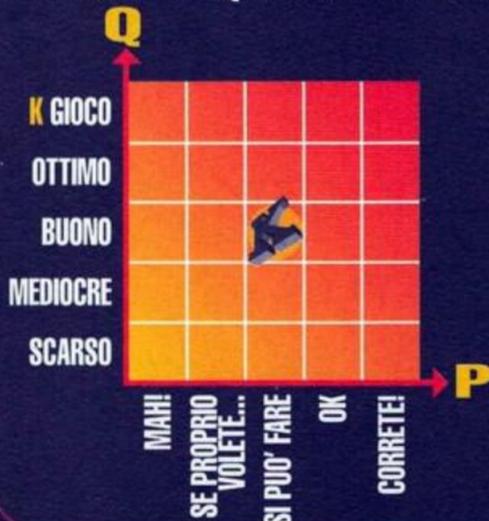
MACINTOSH- PC CD ROM



Il gioco risiede su tre CD-ROM. Per Macintosh richiede almeno un processore 68040, anche se è caricata anche la versione per Power Mac, System 7.1 8Mb di RAM.

Per Pc, gira in Windows e richiede un 486 a 66Mhz, con 8 Mb di RAM e risoluzione a 640x480

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



K VOTO
900

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

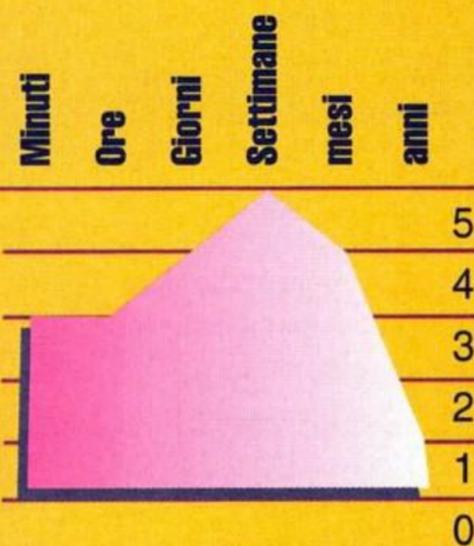


In sede di prima impressione Buried in Time si era meritato un bel 915, confermo tutte le buone impressioni ricavate in quella sede. L'idea è ottima, la grafica anche e altrettanto il sonoro. Peccato solo per le dimensioni limitate della schermata di gioco, tipo monitor, e tipo, ancora, Maabus.

Si tratta comunque di uno dei titoli per Windows (e Macintosh) più interessanti del momento. Per il resto, uno dei punta e clicca più originali in circolazione: una vera e propria chicca destinata agli intenditori.

Si ringrazia Melange

CURVA D'INTERESSE

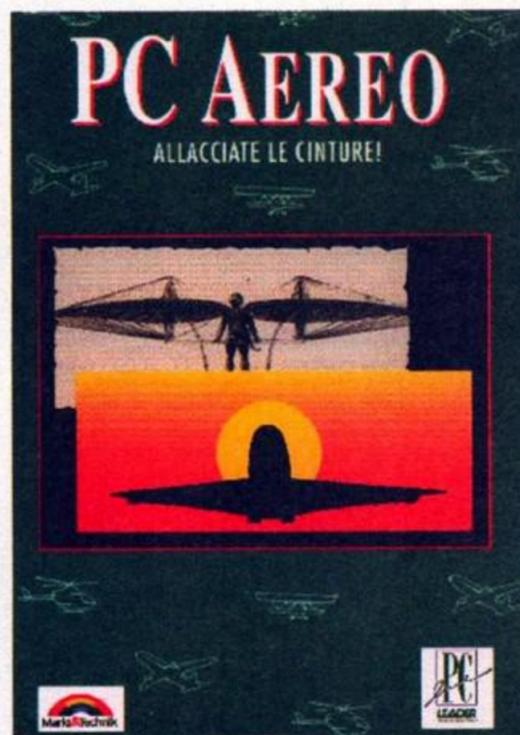


i LEADERissimi



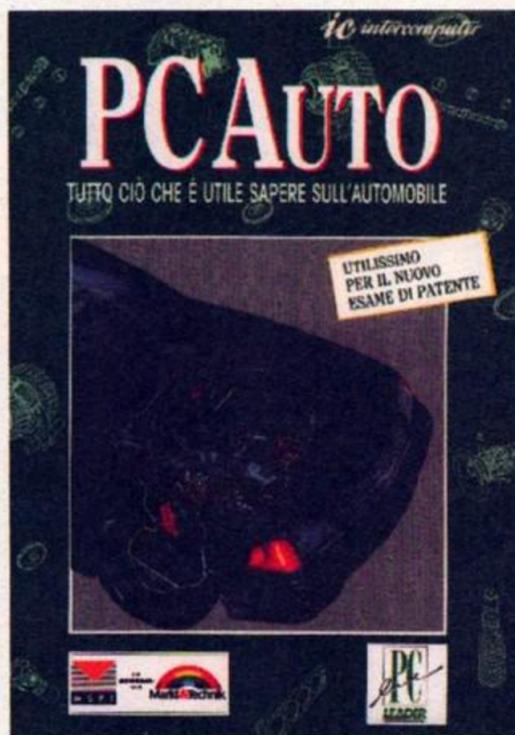
TELEFONO 030 - 2400560

I SOFTWARE PER COMPUTERS PIÙ UTILI CHE CI SIANO.



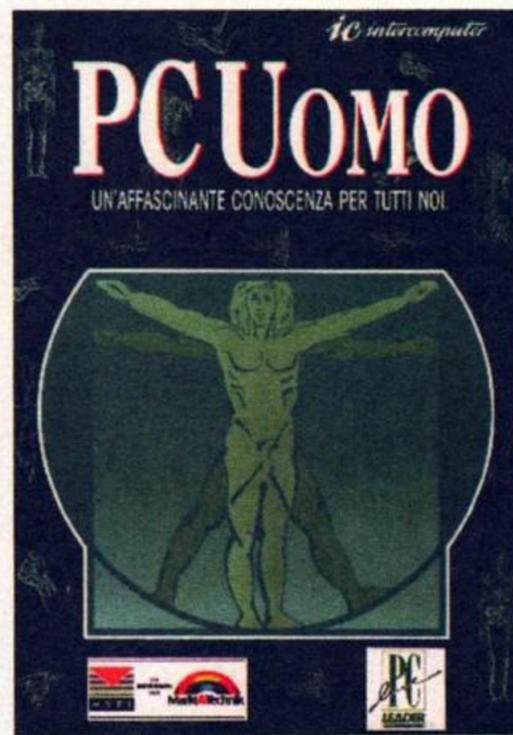
TUTTO MA PROPRIO TUTTO SULL'AVIAZIONE. Dai primi studi di Leonardo fino ai moderni Airbus. I componenti dell'aereo, i comportamenti in volo, le operazioni aeree, un divertente gioco strategico e tant'altro ancora.

CODICE 1894 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



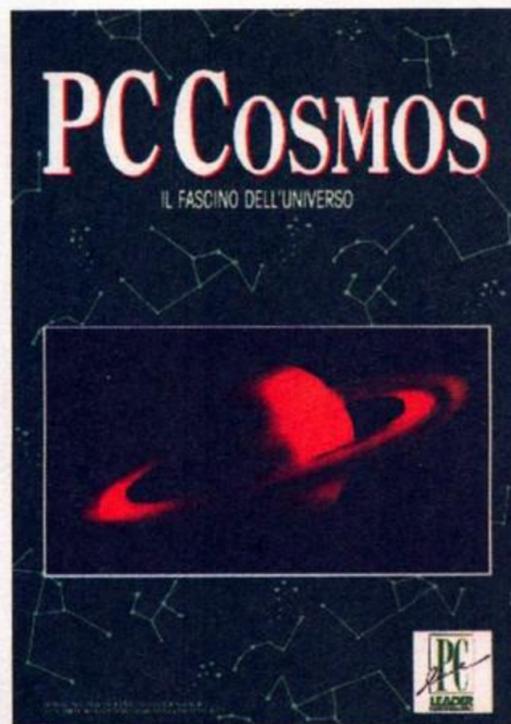
TUTTO CIO CHE C'E' DA SAPERE SULL'AUTO. Informazioni complete sull'autovettura, più di 400 termini tecnici, testi informativi dettagliati, indice elettronico, supporto d'immagini animate, più di 100 immagini a colori e tanti consigli utili per la guida in condizioni d'oscurità, ghiaccio, curve pericolose e sorpassi. VALIDO AIUTO PER I NUOVI ESAMI DI GUIDA.

CODICE 5077 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



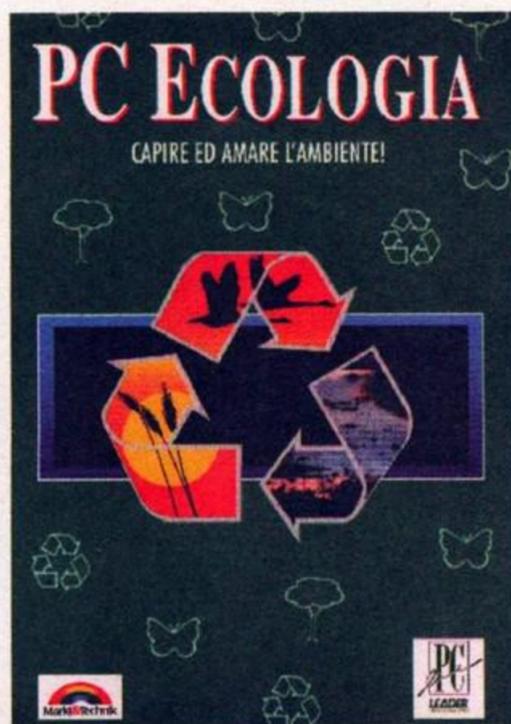
TUTTO IL FASCINO DEL CORPO UMANO. Informazioni complete sul corpo umano, più di 450 concetti anatomici, testi informativi dettagliati, termini anatomici a scelta in italiano o latino, più di 60 immagini a colori, informazioni sul pronto soccorso, calcolo dei bioritmi, calcolo del proprio peso forma, controllo crescita bambini e tant'altro ancora.

CODICE 5084 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



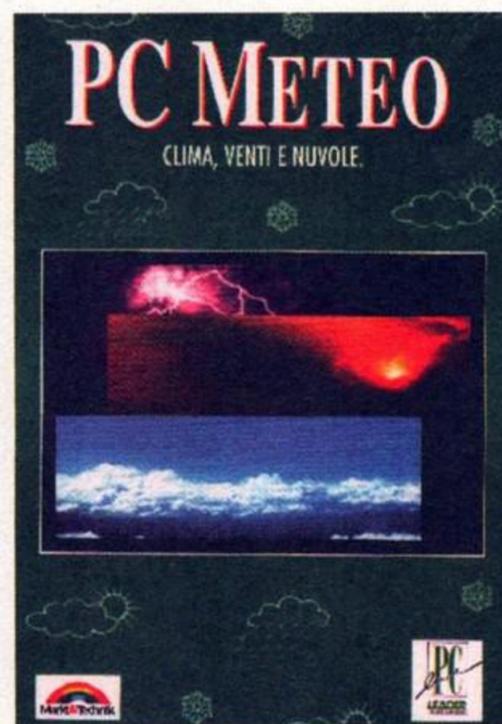
TUTTO IL FASCINO DELL'UNIVERSO. Il sistema più semplice ed eccitante per scoprire tutti i segreti del cosmo. Calcola le costellazioni dall'anno 4000 aC sino al 10000 da ogni punto della terra, funzioni zoom, animazioni, filtri, e molto di più.

CODICE 5091 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



CAPIRE ED AMARE L'AMBIENTE. Informazioni complete sul nostro ambiente, quiz più di 280 termini ecologici, immagini e grafici a colori, rappresentazione d'immagini animate.

CODICE 1917 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



CLIMA, VENTI E NUVOLE. Informazioni complete sul tempo e sul clima, più di 100 termini meteorologici, quiz con 70 domande istruttive, database integrato per osservazioni meteorologiche personali.

CODICE 1900 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA

OFFERTA SPECIALE
SERIE COMPLETA (6 PROGRAMMI)
SOLO LIRE **299.000**
ANZICHÈ 359.400
SCONTI PER RIVENDITORI

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349
IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESSE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

IN EDICOLA

IN OMAGGIO LE CARTOLINE - RICORDO DEL NUOVO TOUR DEI TAKE THAT

Anno 10 n. 87 (98) Settembre 1995 L. 5900

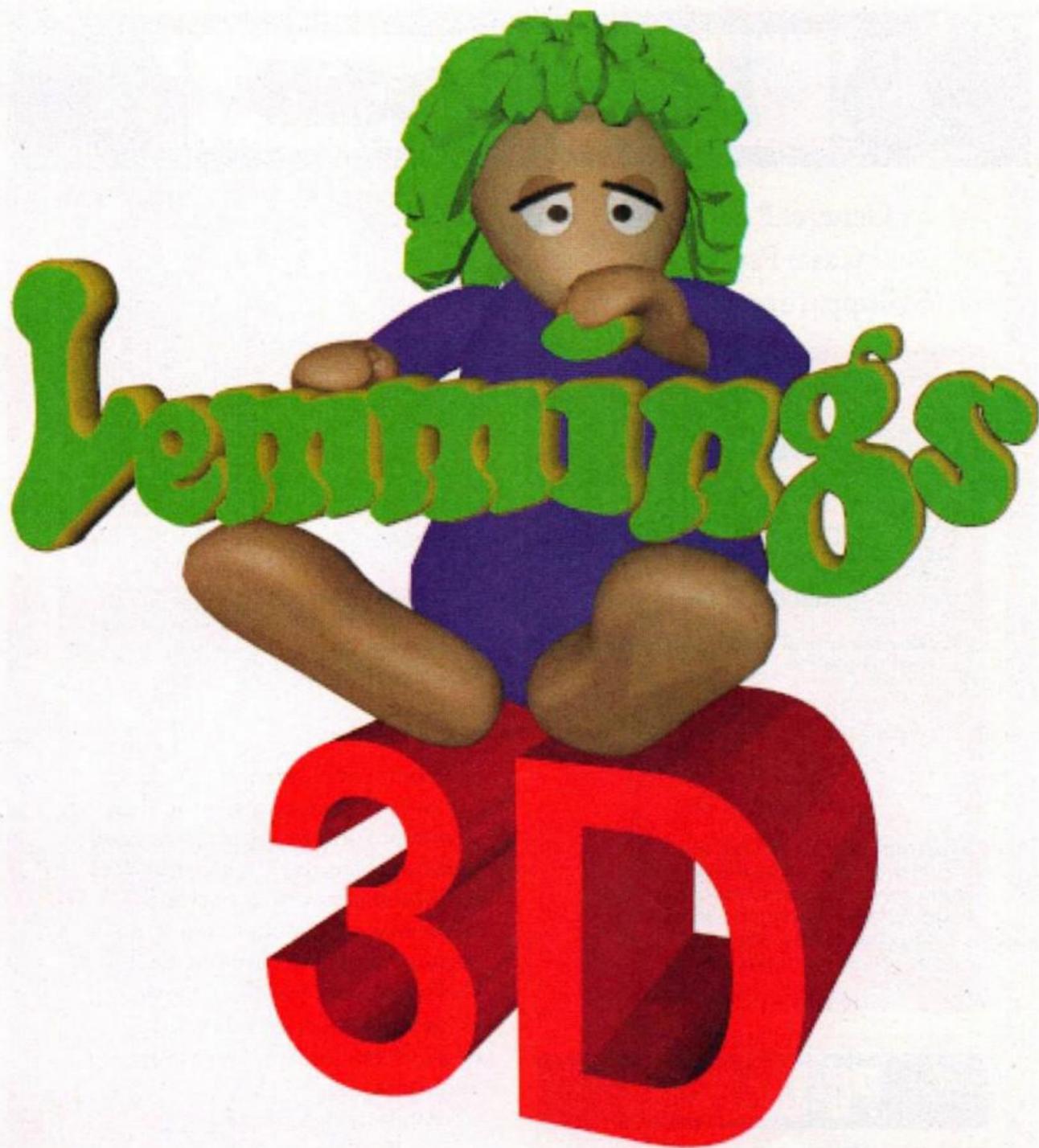
Rock
SHOW

LE FOTO ESCLUSIVE!

IN TOUR • IN CAMMERINO • IN VACANZA

**Take That
Rock on!**

WILLIAMS • ENRICO-MTV



L graziosi roditori norvegesi periodicamente vengono presi da un raptus che li porta a suicidarsi gettandosi in acqua. Riusciremo a fermare la strage?

Sono al 32° schermo e non ne "possoppiù"... Ora piazzo una bella mina qui... un bell'omino stoppatore da questa parte... un trampolino da questa parte e li sparo tutti quanti in mare! Del resto come darmi torto: è mai possibile, mi chiedo, che questi graziosi omini non sappiano camminare dritti dritti a casa loro, senza che qualcuno li indirizzi? Evidentemente no, dato che come automi, se lasciati soli soletti, si gettano come i veri roditori norvegesi nelle gelide acque del Mare del Nord, presi da un raptus di follia. Nella realtà i lemmings hanno questi atteggiamento grazie a Madre Natura, che seleziona i più forti con un metodo piuttosto cruento, facendoli cercare la morte



per annegamento. Se potessi parlare a Madre Natura, potrei consigliarle di indirizzare la propria attenzione su una decina di "animali" che conosco personalmente, ai quali consiglieri fosse applicata la medesima pratica di selezione naturale... ma dato che è mia intenzione andare in Paradiso con tutti gli



onori del caso, mi limiterò a simulare poco ortodossi suicidi di massa tramite questo nuovo videogioco presentato in anteprima sullo scorso numero di "K".

Dalla vecchia versione del 1991, dove sono seguite numerose release e "cloni" più o meno validi, si è giunti ad un piccolo capolavoro nel campo dei videogiochi da passatempo. Anche se molti preferiscono la prima e più spartana edizione di Lemmings (quella per intendersi dove bisognava per forza salvare un certo numero di omini per passare allo schermo

successivo), dalle caratteristiche semplici e di immediata comprensione, la nuova versione fornisce una spettacolare rappresentazione 3D, che sono sicuro appassionerà anche i più scettici. Le difficoltà, difatti, aumentano con l'introduzione della profondità; la faticosa terza dimensione. Si mantiene, tra

l'altro, la struttura originaria del gioco, con qualche piccola ma simpatica aggiunta, come ad esempio il trampolino, che proietta con indescrivibile violenza i Lemmings a decine di metri di distanza, permettendogli di superare le asperità del terreno, o come le simpatiche animazioni dopo aver superato tutti i livelli



che fanno parte di uno dei quattro gradi di difficoltà.

La regola di base è sempre la stessa: bisogna guidare i Lemmings dalla classica entrata ad un'uscita che sarà ovviamente differente per ogni livello affrontato. Se nella prima versione di "Lemmings" gli omini finivano per incappare in precipizi vertiginosi o col chiudersi in vicoli ciechi, in questa versione, se non li si guida per benino, va a finire che si faranno tutti un bel bagnetto, annegando in un timido abbozzo di annaspata dettato dall'istinto di conservazione.

Ritroviamo tutti i personaggini delle scorse versioni: i Blocker, i Bomber, i Builder, i Basher, i Digger, i Climber, i Floater... Ci sono proprio tutti, pronti ad offrire le loro capacità per affrontare ogni schermata di gioco.

Bisogna fare attenzione alle limitazioni, che permettono di assegnare solo a pochi eletti le specializzazioni del caso.

Per risolvere ogni schermata è necessario intuire la strada migliore di uscita, o la meno rischiosa, tentando di metterla in pratica, grazie all'ausilio di telecamere pre-appostate e selezionabili in qualsiasi momento, e alla innovativa opzione di Virtual Lemming, che permette di spaziare in ogni dove all'interno dell'ambiente di gioco. E' possibile, in pratica, muoversi agevolmente in ogni direzione, utilizzando il mouse sullo schermo, oppure servendosi di due icone onnipresenti sullo schermo.

L'engine grafico non è dei migliori, ma si adatta perfettamente alle caratteristiche peculiari di questo gioco, offrendo fluidità nei movimenti nello spazio e nelle animazioni.

3D Lemmings ha successo, perché riesce dove altri hanno fallito, proponendosi come degno seguito di un gioco decisamente mitico ed immortale. Complimenti agli sviluppatori, che hanno saputo cogliere il momento: "carpe diem", regalandoci un gioco arricchito da idee vincenti, senza snaturarlo delle sue caratteristiche di base.

Rompicapi complessi, bella grafica... cosa volere di più?

Luca Monticelli



Genere: Rompicapo
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Clockwork



Pro

Il gioco ha mantenuto tutto il fascino delle scorse versioni. Graficamente valido. Ben 23 tracce CD audio in Dolby Surround. Difficoltà quasi impossibile negli ultimi livelli.



Contro

Dato che è molto fedele all'originale, alcuni livelli possono risultare noiosi per gli appassionati e per coloro che conoscono alla perfezione le scorse versioni del gioco

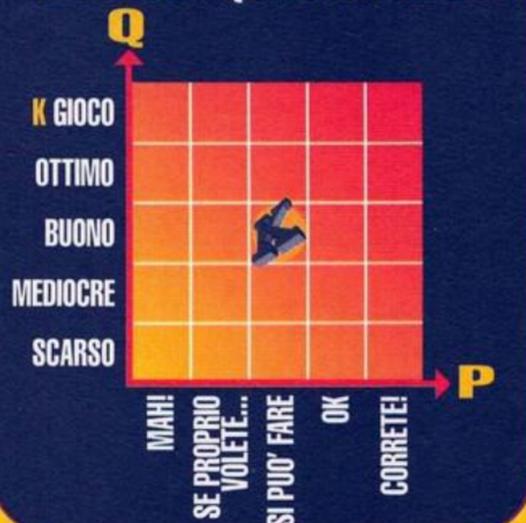
PC CD ROM

Su un 486 DX2 a 66 Mhz dotato di una scheda video Cirrus Logic a 32 bit e un CD-ROM a doppia velocità, il gioco gira in maniera praticamente perfetta.



Necessarie una scheda audio (SB compatibile, AWE 32, Gravis UltraSound, Roland LAPC1 e SCC1) ed un mouse. Nella versione su dischetti mancano le animazioni, tra l'altro divertenti.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



K VOTO
899

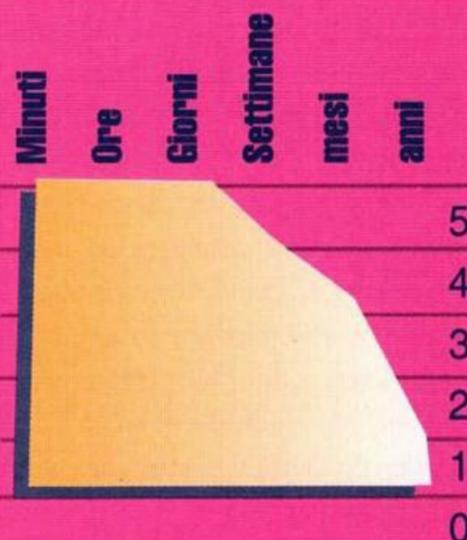
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Votazione decisamente elevata, ma del resto non potremmo dare di meno. Tutte le aspettative sono state mantenute, e il divertimento è stato assicurato. Il cervello fuma dopo soli alcuni minuti, ma appena scoperto l'arcano, la risoluzione dei livelli successivi diviene fattibile, ad eccezione degli ultimi quattro, veramente complessi.

Consigliato vivamente!

CURVA D'INTERESSE



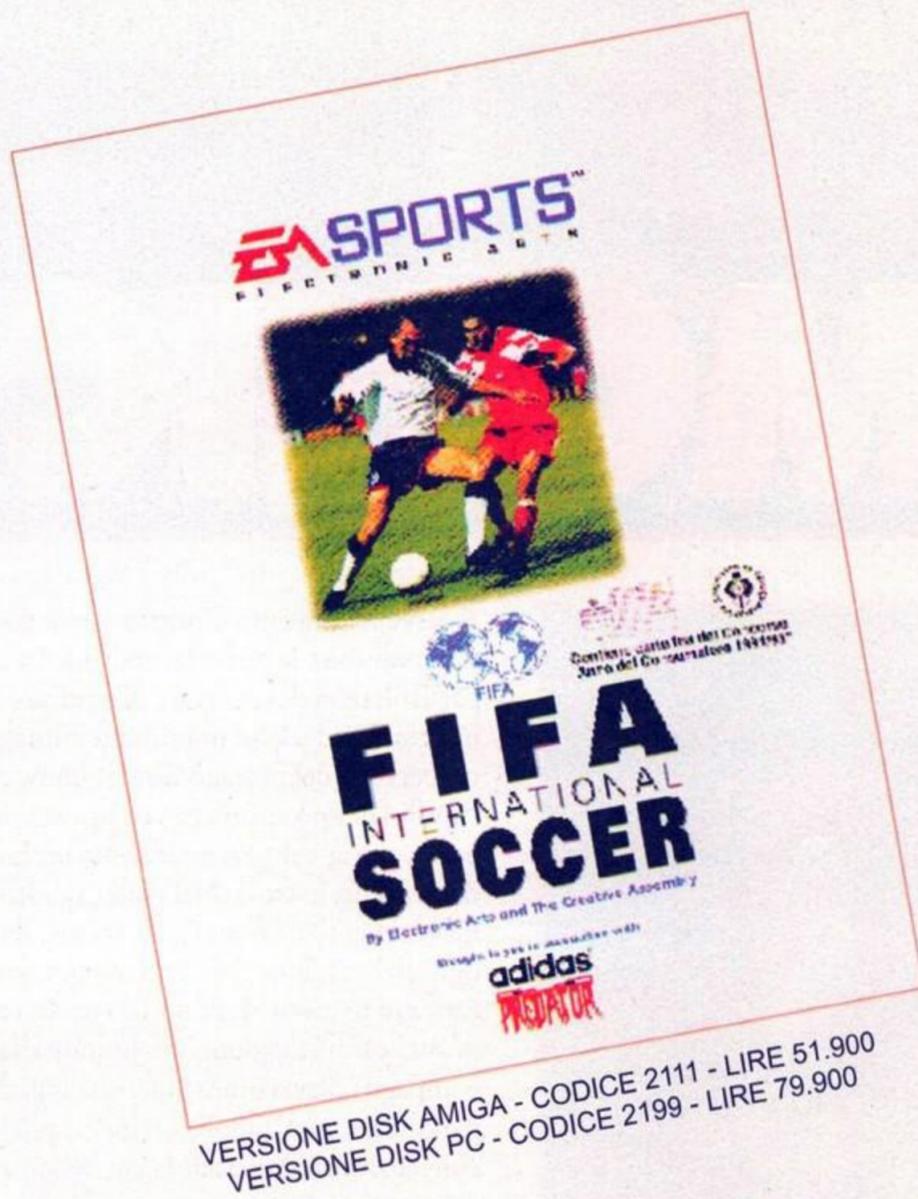
I GRANDI SUCCESSI....

...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

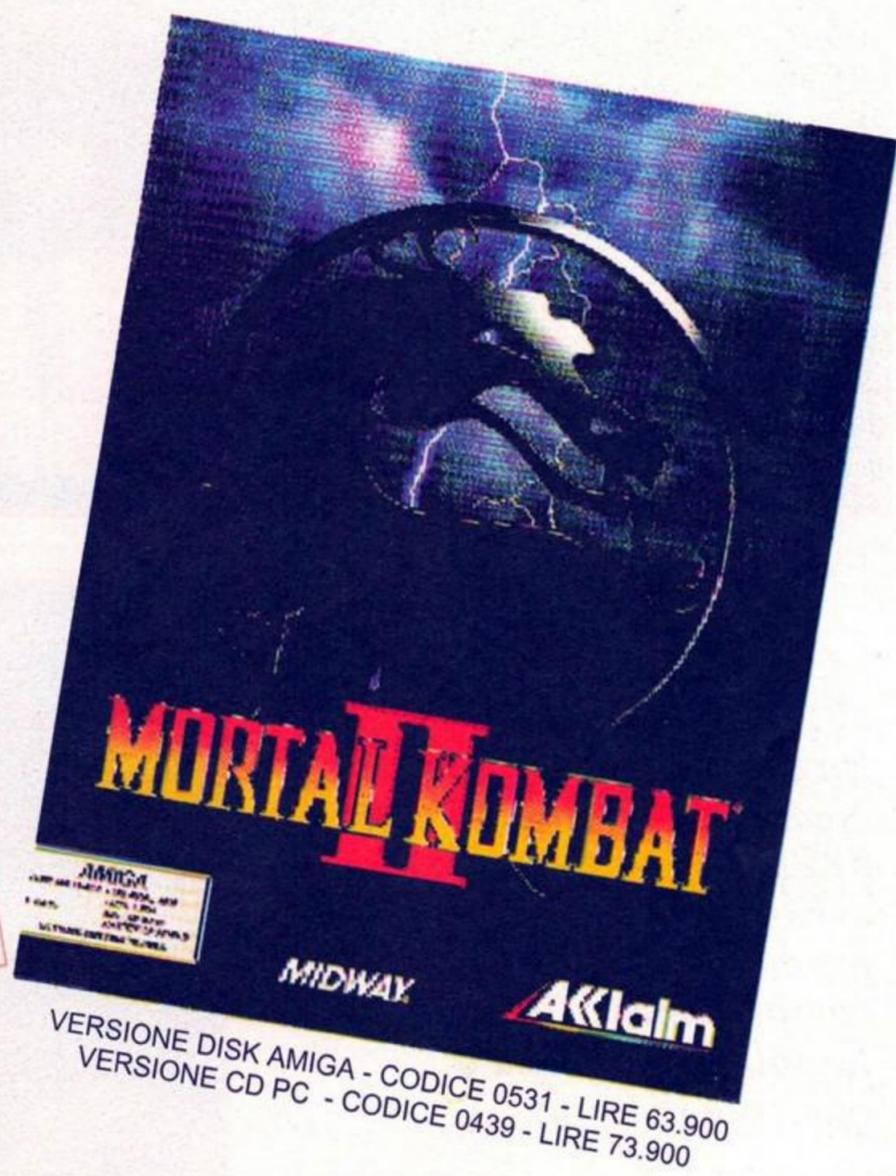
È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI



TELEFONO 030 - 2400560



VERSIONE DISK AMIGA - CODICE 2111 - LIRE 51.900
VERSIONE DISK PC - CODICE 2199 - LIRE 79.900



VERSIONE DISK AMIGA - CODICE 0531 - LIRE 63.900
VERSIONE CD PC - CODICE 0439 - LIRE 73.900

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

**ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349**

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESA.

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

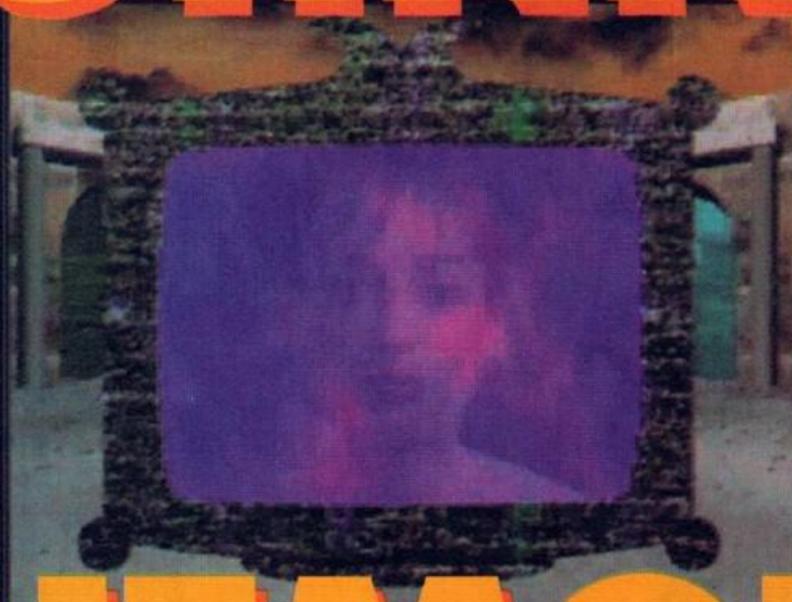
Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA

M EGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

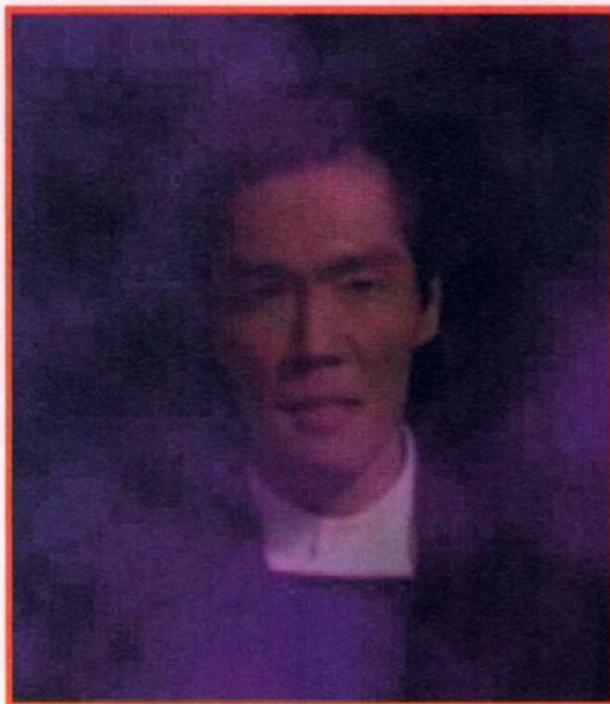
JOHNNY



MNEMONIC

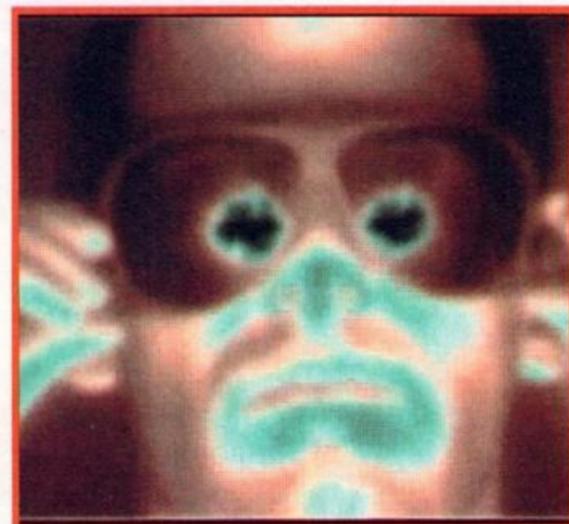
Basato su un racconto di William Gibson, autore di *Neuromante* (premio Hugo, premio Nebula e premio in memoria di Philip Dick), l'ultimo arrivato dei film interattivi promette di rivoluzionare completamente il suo genere. La solita aria fritta o qualcosa di vero?

Una delle sfide più interessanti degli ultimi tempi in ambito videoludico è sicuramente quella rivolta alla ricerca di un'interfaccia utente adeguata ai sempre più numerosi titoli cosiddetti film-interattivi. Il sistema delle mosse prestabilite alla *SPACE ACE* si è rivelata troppo ridotta in termini di giocabilità, così come la presunta libertà di *VOYER* non ha avuto il successo sperato. *JOHNNY MNEMONIC* è un titolo da considerare soprattutto in quest'ottica, ossia un tentativo di colmare una lacuna che lacerava il genere più spettacolare, ma anche meno popolare, del mondo dei videogiochi. Il sistema adottato, nel dettaglio, non è altro che un'attenta selezione di tecniche già viste, ma, nel risultato finale, si rivela per molti aspetti molto innovativo. In poche parole, il giocatore interviene solo in alcuni frangenti del film, quando cioè il video si presenta con bande nere ai margini superiori e inferiori, ma a differenza di *SPACE ACE* è possibile agire



con un certo grado di libertà, scegliendo dove andare e cosa fare. Proprio come un'avventura si è poi chiamati a cercare indizi e oggetti utili alla risoluzione di alcuni enigmi. Tuttavia, la scarsità dei comandi (gira a destra, gira a sinistra, avanti, azione e scarica dati) rende queste fasi di gioco non troppo impegnative per gli esperti. Evidentemente si tratta di una scelta tesa verso l'immediatezza, quindi del tutto inopinabile. Dal canto suo, la trama si dimostra un elemento che va oltre il compito di dare senso alle azioni che si compiono, dettando tempi e ritmi ad un gioco ambientato in un futuro non troppo lontano. Infatti, in autentico stile Gibson, il giocatore si trova immerso in una società ipertecnologica, in cui i viaggi nel Cyberspazio tramite visori ed elettrodi collegati

al cervello, trapianti d'organi clandestini e androidi sono la realtà quotidiana. In particolare, si deve cercare di scaricare delle informazioni molto importanti immagazzinate nel cervello del protagonista, Johnny, con l'ausilio di uno strumento composto da tre parti, prima che la Yakuza, imponente multinazionale del crimine, lo trovi. Nel gioco, questo continuo inseguimento dà frenesia all'azione, rendendo ogni elaborazione della situazione concisa e carica di tensione. E non sono pochi i momenti in cui i cattivi raggiungono Johnny e la sua compagna d'avventura Jane, una ragazza molto particolare, assalendoli con mezzi più o meno convenzionali. Ecco allora che subentra un altro elemento molto interessante del gioco, ossia i combattimenti, vere lotte a colpi di arti marziali. In queste situazioni entrano in ballo tre comandi supplementari, degni del miglior picchiaduro: il calcio, il pugno e la parata. Al contrario di quello che si potrebbe pensare, queste fasi sono





molto semplici, in quanto è sufficiente difendersi quando l'avversario è in procinto di colpire e attaccarlo negli altri momenti. Anche se non è il massimo per gli amanti del genere, le scene filmate e una certa tensione rendono il tutto piuttosto gradevole. Ma non sono solo le scene girate per i combattimenti ad essere altamente spettacolari, perché è giusto generalizzare il discorso per il resto delle riprese. Senza sconfinare troppo nella critica cinematografica, considerato che si tratta pur sempre di un videogioco, è doveroso elogiare la buona preparazione degli attori, la credibile rappresentazione scenica di uno scenario simile e i discreti effetti speciali impiegati. Insomma, a parte la pessima trovata di un teatrino virtuale per simulare i viaggi nel Cyberspazio, nel globale non è un delitto promuovere la riuscita del gioco sotto questo punto di vista. Sarebbe invece un reato dire che il gioco è degno di essere preso in considerazione da tutti. Ma questa è un'altra storia.

Antonio Loglisci



Genere: Film interattivo
Casa: Sony
Sviluppatore: Propaganda



Pro

**Buona riuscita del film.
Apprezzabile sistema di controllo.
Piuttosto vario e divertente.**



Contro

**Durata da cortometraggio.
Non proprio originale.
Un po' troppo semplice.**

PC-CD ROM



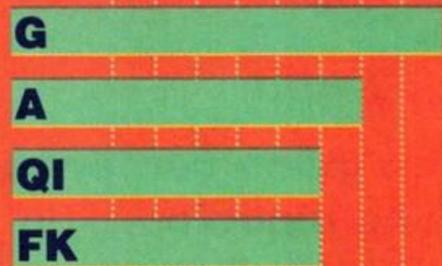
Gira su computer 486/66 Mhz o superiori, con SVGA a 256 colori, 8 MB di Ram e CD-ROM a doppia velocità. Richiesto Windows 3.1 o superiore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



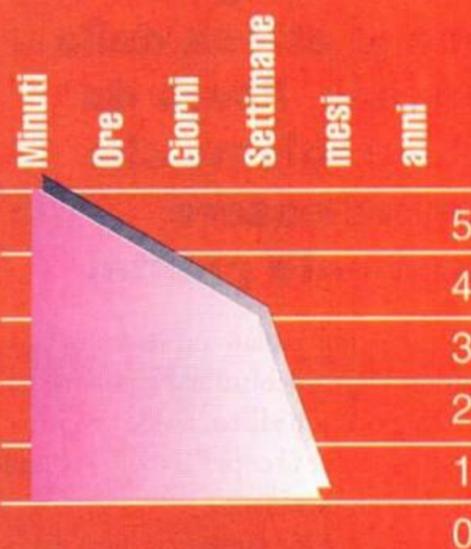
K VOTO
650

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Il difetto più grosso del gioco risiede tutto nella sua durata, assolutamente inaccettabile! Finire un gioco nel giro di un giorno non ha nulla a che vedere con le abilità del giocatore, ma solo con la debole struttura sulla quale si basa, fatta essenzialmente di scene filmate ed effetti cinematografici. Celare un vizio del genere dietro una maschera simile non è affatto divertente per un giocatore che desidera impegnarsi con un prodotto di durata differente da quella di una videocassetta. Un vero peccato, perché il sistema di controllo e l'idea di base sembravano promettere un titolo finalmente interattivo. Evidentemente i tempi non sono ancora maturi!

CURVA D'INTERESSE



BUGAM



che un gioco contenga qualche piccolo bug. Difetti di programmazione che se non vengono eliminati non permettono al gioco di girare come si deve. Ma raramente capita che in uno stesso titolo siano concentrati così tanti problemi da creare un "caso". Bene, a First Encounter è successo proprio questo. Sfortuna, svista, casualità... Fatto sta che centinaia di acquirenti hanno restituito la scatola del gioco e sono in attesa della versione libera da ogni problema che sembra essere finalmente pronta!

891. Così avevo valutato un semestre fa Frontier: First Encounter... e non me ne pento. Il gioco, ribadisco, li vale proprio tutti. Peccato che le copie "sane" si contino sulle dita di una mano.

Se alcuni "errori" faranno la gioia dei



ETEKK!

cheaters (dieci volte il massimo ammontare di denaro contante a disposizione; 20 anni di abbonamento alle riviste - per approfondimenti vi rimando al numero di K del maggio scorso - al posto di 2; bonus in percentuali a crescita proporzionale; la possibilità di vendere all'infinito navicelle ed alta tecnologia; la totale invulnerabilità ai laser delle navi aliene...) i molti altri problemi potranno esasperare anche il più flemmatico dei computer-lover.

Ma, si chiederanno i quattro fortunati che hanno diviso con me la sorte del "programma perfetto", quali saranno mai i colossali problemi che hanno turbato i giorni e le notti degli amanti dei viaggi in simulazione spaziale? Per l'occasione ho telefonato ad uno degli sfortunati, mio caro amico di infanzia, e mi sono fatto raccontare la sua 'epopea del gioco incartato'.

"Inserisco il pilota automatico e vado a fare l'ultima telefonata prima di dedicarmi ad una dozzina di ore di volo sub-spaziale. Torno e vedo la mia astronave che si smalta con inesorabile lentezza su un planetoide di passaggio. Ok, pensando ad un difetto del comando riavvio e decido di salvare più spesso il gioco per evitare spiacevoli inconvenienti. Sono nuovamente in volo nelle immensità violente del cielo quando decido di tentare una manovra un po' azzardata, giusto per ingannare un po' il tempo. Nel bel mezzo di un passaggio a volo radente il mio joystick F-16 FLCS (e chi ce l'ha sa quanto l'ho pagato) impazzisce e mi rischianto - solo dopo averlo fatto revisionare scoprirò una lacónica giustificazione della casa di produzione: 'Se il vostro joystick non funziona staccatelo (il gioco era nato per essere guidato via mouse)'. Non faccio molto caso al non funzionamento dell'alta velocità - potrei aver sbagliato il comando - e continuo imperterrita anche quando incontro Saturno (che tra l'altro ricordavo liscio e tondeggiantissimo, mentre qui appare come una squa-

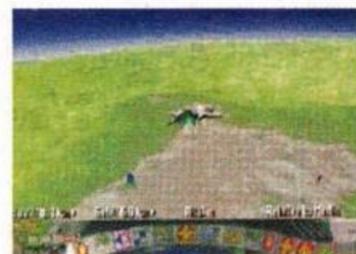
drata riproduzione di un prisma sferoide) senza il suo proverbiale anello. Anche l'improvvisa esplosione ingiustificata di una navetta della polizia mi lascia abbastanza indifferente ma quando alla terza marmellata di astronave - senza che i miei problemi di alcolismo abbiano minimamente interferito - tento di ricaricare il file salvato e non succede nulla mi sorge un dubbio: che il gioco abbia qualche piccolo problemuccio? Torno al negozio e trovo una chilometrica coda di gente idrofoba che tiene nervosamente tra le mani una scatola di Firts Encounter. Esce un aggiornamento che - assicurano i negozianti - risolverà ogni problema. A parte il fatto che il dischetto si ciuccia 8Mb di RAM, scopro che posso tranquillamente accedere ad un file (2 mega di roba) che contiene note di David Braben destinate ai programmatori con tanto di codici di accesso che permettono di fare tutte le copie crackate che

voglio... Qualcosa non funziona ancora e tornato al negozio, dove incontro parecchi volti già noti, ottengo un nuovo aggiornamento. Vigliaccamente, quest'ultimo contiene dei comandi-killer che distruggono il file di crackaggio di cui sopra e creano un buco di 8Mb nell'hard disk. La nuova visita al negozio per il terzo tentativo di non rimborsarci i soldi del gioco vede scene apocalittiche di spettri dalle scavate occhiaie che anelano a terminare anche una sola missione senza dover ricaricare il gioco un'ottantina di volte. Il floppy di questa nuova edizione non funziona. E anche quello che si può leggere richiede 4 mega di RAM ma è lento anche su un 486 come il mio. Che, per giocare mi serve un Pentium? oppure devo com-

prarmi altra RAM? Quarta ed ultima volta che torno al negozio, scene di desolazione, asfalto consumato davanti alla porta per qualche decina di metri... ma il commesso mi guarda con aria sadica, quasi trionfante nonostante abbia rischia-

to più volte il linciaggio. Forse lui "sa". Forse dovrò tornarci ancora là dentro, ma non importa. Ora ti devo lasciare, ho lasciato il pilota automatico inserito e voglio controllare cosa succede. Ciao". Appendo la cornetta e mi massaggio l'orecchio cotto dalla parlantina di Luciano Luz, detto Ciccio. Come mi ha giustamente suggerito, vi ricordo di controllare attentamente che la vostra copia - se non l'avete ancora acquistata e se nel frattempo non avete cambiato idea - abbia un adesivo che riporta la scritta "Ultima versione Corretta". Per ogni altra lamentela... beh, lapidate il vostro rivenditore o, meglio ancora, rivolgetevi direttamente alla Gametek.

*Luca Fassina,
con la consulenza
di Ciccio Luz.*



Tricks 'n' Tactics

La Soluzione di "Simon The Sorcerer 2 - The lion, the Wizard and the Wardrobe" ci viene gentilmente offerta da due affezionate lettrici di K: Cristina e Simona Zecca.

Le due poverine hanno sacrificato il mese di agosto ed invece di godersi le meritate vacanze, hanno sviscerato tutti i lati oscuri di questo attesissimo seguito.

Qui in redazione, impressionati da questa prova di profonda abnegazione e attaccamento alla rivista, abbiamo deciso, in segno di rispetto per l'impegno profuso, di sospendere per una mezza giornata le sedute di lampada per il consueto ritocco dell'abbronzatura estiva...

Siamo o non siamo dei bravi ragazzi?

SIMON THE SORCERER 2

CAPITOLO 1: TURISTA PER CASO...

Prima di tutto, dopo esservi gustati l'introduzione e la spassosa "sigletta", tornate al negozio di Calypso e prendete la mazza da baseball (baseball bat) e il colorante (dye). Uscite e osservate il poster: scoprirete che il re ha indetto una gara di magia per selezionare il nuovo mago di corte (è la vostra grande occasione...!). Andate al porto (Docks) e parlate con Goldilocks, ovvero la famosa Riccioli D'Oro della fiaba dei tre orsi (e dire che i capelli non sono neanche i suoi...), ricercata proprio da quei tre energumani per infrazione di domicilio. "Chiacchierate" anche con Um Bongo, scaricatore di porto nonché mago della pioggia in cerca di un corpo di ballo. Andate alla Street of Traders e parlate



con l'Ironmonger per 2 volte di seguito. La seconda volta utilizzate le frasi 1-1-2-3-3: otterrete una spranga (crowbar). Spostatevi a sinistra ed entrate nel negozio "Jokes". Prendete il libro delle barzellette sul bancone (joke book) mentre l'irritante joke seller (provate a parlargli...) indossa la maschera da gorilla (che migliora senza ombra di dubbio il suo aspetto...). Andate al porto e usate la spranga sulla cassa (crate) per fornire un posto sicuro per la fuga via nave a Goldilocks. Prendete la parrucca (wig) e il canotto di gomma (rubber dinghy) di cui si è sbarazzata prima di salutarvi ed andate al 3 Bears' Cottage.

Aperte la cassetta della posta (letter box) e prendete la lettera (letter). Spostatevi al Loan office e parlate con il giullare (jester), che vi entusiasmerà con delle folgoranti battute degne della faccia che porta (...). Dategli il joke book per avere in cambio una "fantastica" camera d'aria (bladder) e per deliziarvi con le sue risa da crisi isterica avanzata. Entrate nell'ufficio, parlate con la segretaria e scegliete una delle vantaggiose (!) forme di prestito che vi propone. Infilate la porta a sinistra e chiedete dove porta il condotto accanto all'usuraio, mostrandovi anche interessati al prestito. Mentre attendete che il tizio trovi la vostra





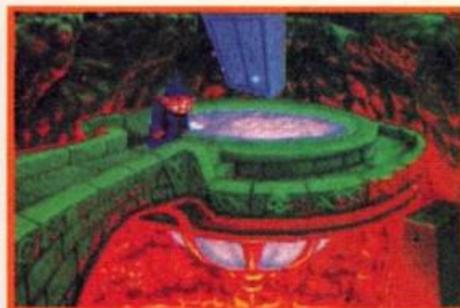
polizza, usate la lettera sulla posta in arrivo (in-tray). Uscite e andate al 3 Bears' Cottage, parzialmente demolito dai dipendenti dello strozzino a causa vostra. Entrate, osservate il poster e proseguite verso destra. Prendete i guanti di gomma (rubber gloves) sul bordo del lavandino. Chiudete il rubinetto (taps) per provocare la scena del rientro degli orsi con le classiche 3 battute della favola originale "leggermente" alterate (!), dopo la quale vi ritroverete catapultati nella fontana. Cliccate sulla locazione "Tattooist" e usate la scala (ladder). Aprite la porta in alto, entrate e vi ritroverete a tu per tu con i membri schizzoidi dell'Insane Society (mmm...dove li abbiamo già visti? Ah, certo! Sono quelli della Adventure Soft...!!). Parlate con il personaggio col tegame da frittura in testa (!) (Frying Pan Man) utilizzando il blocco (note pad) che vi sarà fornito dall'uomo aringa (siamo a posto...) (Herring man) con la spiegazione che l'interrogato non vi ha risposto poiché ha fatto voto di sordità (no comment). Usate le frasi 3-1-1 e riceverete in cambio un inutile volantino della società (brochure). Andate al 3 Bears' Cottage e mostrate lo "scalpo" della ricercata Goldilocks all'orso. Chiedete di poter avere del porridge e sarete accontentati. Tornate all'Insane Society e, senza un briciolo di dignità, "indossate" il porridge: ora potete vantarsi di essere un degno membro del circolo. Aprite il sacco della spazzatura (junk bag) che riceverete in dono (wow!). Dirigetevi alla Town Square, parlate al suonatore di fisarmonica (Accordion player) e date la mazza da baseball ai ballerini (dancers) al posto del bastone che hanno perso, per far sì che, idioti come sono, la facciano

ricadere dritta sulla "capoccia" del loro "boss". Andate ora alla Street of Traders, guardate il poster che annuncia la necessità di un nuovo leader per il corpo di ballo (strano...) e prendetelo. Recatevi al porto e date il poster (advertisement) ad Um Bongo, che tutto felice correrà subito dai suoi nuovi allievi. Seguitelo alla Town Square, parlategli e, dopo qualche difficoltà di comprensione linguistica, Simon risolverà il problema del tamburo rotto dandogli la sua bella insieme alle imitazioni di quest'ultima: avrete di che consumarvi i gomiti dallo sfregare, ma alla fine recupererete l'originale, con tanto di segreteria telefonica di genio in vacanza. Tornate a sinistra e parlate verso l'entrata della grotta (cave entrance). Usate la scala (ladder) che vi allungherà la palla di lardo schiavista e otterrete della stoffa...bianca (tutto materiale del suo turbante...che riconoscenza!). Andate alla fontana e mettete il colorante nell'acqua (fountain). Usate il tessuto (cloth) nella fontana e poi, su suggerimento di una delle gallinacee lavandaie, con il cesto (basket). Attendete che la donna intinga la vostra stoffa e prendetela. Tornate alla Street of Traders, date la stoffa al joke seller e avrete il vostro costume. Andate al Muc Swampy's, entrate e indossate il

costume (questo farà sentire Simon un supereroe; poveretto, contento lui...). Salite la scala a sinistra, dite alla vostra vecchia conoscenza Muc Swampling che amate il suo stufato, che siete venuti apposta per averne un po' e che gli procurerete il fango necessario per la preparazione. La creatura verde vi darà un secchio (bucket) da riempire col delizioso ingrediente. Dirigetevi alla palude (swamp), usate la canna da pesca con il lago e prenderete un pesce (fish). Andate a destra e usate la corda per bungee (bungee rope) sul parapetto (railing). Utilizzate il secchio sul fango (mud): uno "spettacolare" tuffo "ad angelo" sarà un'ottima scusa escogitata da Simon per concedersi una rapida cura di fanghi.... Tornate al Muc Swampy's e indossate di nuovo il costume. Andate nell'ufficio di Muc Swampling e consegnategli il fango per avere del prelibato stufato (stew), vostro piatto preferito. Un'altra volta alla Street of Traders, date lo stufato al joke seller per fabbricare le bombe puzzolenti (stink bombs): ne riceverete un campione.

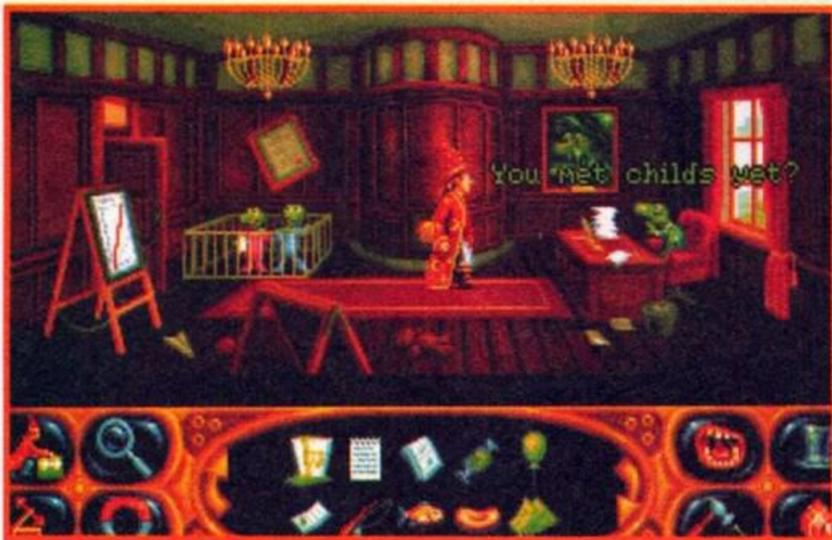


Recatevi ora alla Magic Competition e parlate con l'impiegato (clerk) per iscrivervi alla gara. Entrate e usate la stink bomb: con uno sporco (ma soprattutto puzzolente) trucco vi sarete liberati dei vostri imbattibili avversari. Una volta ripresi dallo svenimento che ha inesorabilmente colto anche voi e che ha necessitato l'intervento di soccorsi medici, entrate di nuovo nel tendone e usate la bevanda (swamp shake) con l'unico mago sopravvissuto per otturarli il cornetto acustico. Prendete il libro degli incantesimi (spell book) e andate





verso sinistra. Verrete fermati da un individuo che, chiamando anche il mago numero quattro sordo più che mai e non ricevendo risposta alcuna, vi porterà finalmente al cospetto del re. A furia di sbagliare incantesimi stancherete talmente tanto sua maestà che verrete nominati mago reale, ottenendo la carta di riconoscimento (ID). Andate al castello e parlate con le guardie scroccone, che non vi faranno passare se non con il vil denaro.... Alle strette, sarete costretti a dare loro i soldi, per poi entrare nel castello. Parlate con il pestifero principino ed entrate a sinistra. Aprite la porta a destra e addentratevi. Usate il cuneo (wedge)



con la culla (cradle). Prendete l'ingranaggio (cog) del meccanismo sopra la culla, uscite e andate a sinistra dritti dal "padrone di casa". Con l'incubo di dover porre fine ai lamenti strazianti del pargolo reale, tornate a sinistra e usate il pesce con la foca (royal seal), che salterà prontamente nel vostro cappello. Andate al Muc Swampy's indossando il solito costume per accedere al retro e usate il cog con il meccanismo dell'orologio (clock). Uscite e andate al Tatoonist. Aprite la porta del suo negozio e parlate con il padrone,

chiedendogli un tatuaggio qualsiasi: i prezzi troppo alti vi faranno cambiare idea. Prendete il volantino (leaflet) e guardate il poster. Tornate al Muc Swampy's, date il leaflet all'Anorak man e tornate dal tatoonist, dal quale negozio uscirà l'uomo con la giacca gialla mostrando orgogliosamente il tatuaggio "I love mum" appena fatto sul "possente" petto. Entrate: avrete diritto ad un "lavoretto" gratis in quanto 1000esimo cliente (come diceva il poster) e scegliete il tatuaggio "jewel encrusted crown and pair of cross enchanted sword".

Andate allo swamp, parlate con la Dama del Lago, dategli la foca (va benissimo al posto del sigillo reale visto che "seal" in Inglese significa entrambe le cose...), ammirate la sua silhouette perfetta (...) mentre si toglie la muta per recarsi ad un appuntamento, prendete le bombole (air tanks), usatele con il rubber dinghy e saliteci. Approderete sul lembo di terra dove una grande roccia custodisce Excalibur e grazie al tatuaggio che vi ha momentaneamente investiti di titolo reale, potrete estrarre la spada tra cori di angeli e tornare quindi al castello. Date l'arma al principino per avere in cambio lo spara-piselli

(pea-shooter) e un pisello (pea). Entrate nel castello e poi nella porta a sinistra. Usate il pea sui materassi (mattresses) e risveglierete così un'altra mitica figura: la principessa sul pisello. Usate le frasi 1-1 con lei, prendete il lecca-lecca (lolly) da terra, uscite, andate nella porta a destra, date il lolly al bambino che lo lancerà ingratamente fuori dalla finestra (le buone azioni non sono mai apprezzate...). Uscite e andate in

cortile, raccogliete il lolly e andate da Muc Swampling, sempre indossando prima il costume. Parlategli usando le frasi 1-2-2 (quella del nostro amico è proprio una storia toccante...!) e date il lecca lecca ai baby swamplings, che butteranno il latte (milk), vostro obiettivo. Tornate al castello, date il latte al bambino per calmarlo, andate dal re

che finalmente vi lascerà la giornata libera e salite le scale. Usate lo swamp shake sulla stella a cinque punte sul pavimento (pentagram) per fare incollare due vostre vecchie conoscenze a guardia della stanza del tesoro: la discutibile posizione nella quale si ritroveranno dopo un

battibecco, non vi permetterà però comunque di passare. Andate dunque alla Street of Traders, usate il baloon con l'inferriata (railings), recatevi al Muc Swampy's, parlate con la mascot e chiedetegli un altro pallone. Tornate alla Street of Traders e usate anche questo pallone con i railings. Ripetete queste operazioni una

terza volta: "volerete" fino alla finestra della torre del castello. Posizionatevi sul tappeto (rug): si aprirà un passaggio e atterrerete direttamente di fronte al mucusade, carburante indispensabile per far ripartire il guardaroba col quale Simon è arrivato in questa dimensione. Inutile dire di prenderlo al volo, tornare nel tube a dx ed uscire fuori.

CAPITOLO 2: L' 'AMMUTINATO' DEL BOUNTY...

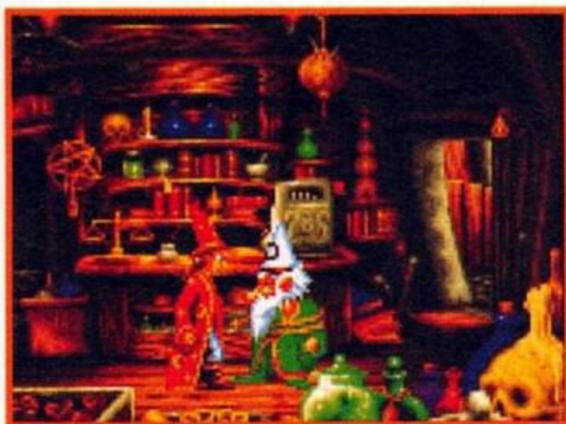
Il dolore di una brutta caduta non sarebbe nulla, se ora si potesse tornare a casa. Cliccate sul negozio di Calypso e...due pirati dai metodi poco ortodossi vi porteranno via. Storditi vi ritroverete imbarcato su un galeone...pirata. Usate lo spell book per liberarvi dalla catena e prendete il teschio (skull), di cui Simon terrà solo la benda (patch). Andate sulla scala ma il capitano (anche lui già conosciuto...) vi bloccherà. Con la prospettiva di un giorno da mozzo prima di essere gettato in acque infestate da...delfini, prendete il pappagallo (parrot) e guardate il diario (diary) sulla scrivania, nel quale troverete una cartolina (postcard). Uscite e andate a sinistra dall'uomo con i capelli rossi con il martello. Parlategli e vi accorgete che è solo un inutile scorbutico: tanto vale osservarlo per notare il suo equilibrio precario e spingerlo in mare. Prendete il martello (hammer) e l'asse (plank). Usate la rete (rigging) per salire. Ponete



la cartolina davanti al canocchiale (telescope), scendete e parlate con il pirata con la bandana rossa. Proponetegli di scambiare i suoi occhiali con la vostra benda. Aprite la porta in basso a destra e prendete il coltello (knife). Usatelo con l'amaca (hammock) e prendete la scatola di fiammiferi (tinder box), ora raggiungibile. Uscite ed entrate nella porta sotto il pirata che dorme sull'altro lato della nave. Parlate con il Tough Looking Boy alias Mister-T e chiedetegli la fiamma ossidrica (welding torch). Andate su e usate per due volte la fiamma ossidrica con la catena (chain) che chiude la porta metallica al centro dell'imbarcazione. Usate l'asse con la porta in basso a destra per evitare che il capitano interferisca ancora con le vostre operazioni di scasso, usate la welding torch con la catena, aprite la porta, scendete, prendete il mucusade, tornate su, salite la scala a destra, usate il pappagallo rosso che possedete con il



pappagallo blu, usate la gomma da masticare (swamp gum) con il parrot rosso. Tornate giù: il



galeone starà cambiando rotta e Simon si concederà un pisolino...; peccato che la nave verrà attaccata da pirati "avversari" e distrutta.

CAPITOLO 3: NO GRAZIE, IL CAFFÈ MI RENDE NERVOSO...

Dopo qualche giorno da naufrago, approderete su di un'isola. Prendete la pala (shovel), andate a destra, osservate impotenti la scena di un irritante collezionista che si impossessa del vostro prezioso mucusade, prendete l'asciugamano (towel), entrate nella giungla (jungle). Date il pallone (balloon) impigliato nel

bidone al "bambino" che vi donerà una conchiglia (shell), prendete il paletto di legno (wooden pole). Seguite l'insegna per arrivare davanti al caffè, prendete il cane (bella fantasia...), tornate a destra sulla spiaggia. Usate la shovel con il wooden pole, usate ora la shovel completa di manico per costruire un bel castello di sabbia. Sulla buca (hole) che avrete scavato, mettete l'asciugamano ed utilizzate la conchiglia con l'asciugamano stesso. Parlate col collezionista (beachcomber) indicandogli la presenza di una meravigliosa conchiglia più in là. Lui cadrà nella vostra trappola (ma di fatto nella vostra buca!), permettendovi di riprendervi ciò che vi appartiene, cioè il mucusade. Simon, non contento, per poter assaporare una vendetta più completa, seppellirà l'odiato ragazzino sotto la massa di tutte le sue cianfrusaglie, dandola vinta alla sua cattiva coscienza (giustizia è fatta!). Tornate nella giungla ed entrate nella caverna (cave). Prendete la bottiglia: il genio in vacanza della lampada trovata in precedenza uscirà. Ditegli che volete i vostri 3 desideri e che vorreste tornare da Calypso: dato che la bottiglia nella quale è "contenuto" è di whisky, il genio non sarà nella forma adatta per esaudirli...(provare per credere, anche due volte...!). Andate al caffè, parlate con la raccapricciante cameriera (waitress), un raro esempio di bellezza e raffinatezza del luogo, e chiedetele l'unica bevanda disponibile, anche se avete già notato i suoi effetti sulla clientela: il decaffeinato (decaf), con tanto di "condimento" di sputazzo della gentil "ragazza" (e lo beve pure?!). Piomberete in un sonno profondo come tutti gli altri. Al risveglio chiedete un'altra tazza (pure!), uscite, andate a sinistra in basso, parlate con il losco commerciante (dealer) e raccogliete il fischietto (whistle) da terra. Andate in



alto a sinistra e parlate all'uomo incatenato alla macchina delle torture. Andate a sinistra e usate il cane con il generator. Tornate a destra e muovete la leva (lever). (Per provare gli effetti della macchina, fischiate subito...è proprio da vedere). Tornate nella schermata del contrabbandiere di caffeina, andate in basso a sinistra, parlate al giudice (judge) della gara di limbo, dite che volete partecipare. Usate il fischietto per far sì che le urla del torturato distruggano giudice e pubblico e vincere così la gara. Ritirate il vostro premio e recatevi dal dealer. Parlategli e otterrete le tavolette di caffeina (caffeine tablets). Andate dal genio e usate le caffeine tablets con il coffee. Usate il coffee con la bottle e dite al genio, che ha smaltito la sbornia, che volete tornare da





Calypso (sperando in bene...).

CAPITOLO 4: PRONTI A TUTTO...

Entrate nel Magike shop, dove troverete il proprietario legato come un salame che vi pregherà di soccorrere la nipote, rapita dagli



scagnozzi di Sordid. Per forza di cose, non potrete partire, ma monterete in groppa all'animalino domestico della ragazza: il leone Masala. Il tormentato viaggio si concluderà con il vostro atterraggio nella tenda dei goblins, "uomini" di Sordid, che vi sbatteranno in cella. Parlate con Alix, tenuta prigioniera già da prima che arrivaste, e cercate di aprire la porta. La ragazza vi fornirà di una forcina che faciliterà la fuga...solo a Simon, che lascerà la donzella al suo destino.... Uscendo incrocerete il vostro "alter ego temporale" che, senza fornirvi spiegazione alcuna, vi appiopperà un ramo (time stick) che vi servirà ad arrivare davanti al campo goblin. Le due guardie, ovviamente, non vi faranno passare: qui bisogna escogitare qualcosa di poco corretto (come al solito...). Andate a destra; apparirà la mappa del posto. Cliccate su Secluded hut. Questa

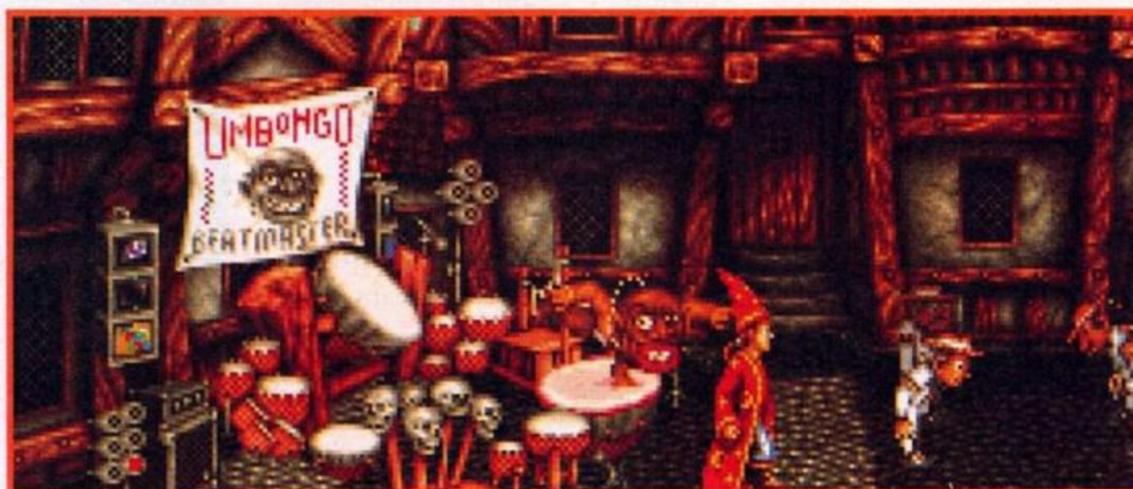


isolata casupola è la sede di ritrovo di cinque giocatori di ruolo (role players), che al momento in cui entrerete nella capanna, staranno giocando ad una sorta di Dungeons & Dragons molto attuale (e soprattutto mooolto divertente...). Parlate con i ragazzi, prendete della soda (con cannuccia annessa) e il fazzoletto vomitevolmente "pullulante di bacilli" (hanky). Andate al Volcano rim, prendete lo spruzzatore chimico (chemical

sprayer) e il manuale sulle piante carnivore (plant Spotter's guide book). Guardate il libro per informarvi sulla natura dei vegetali tanto giganti quanto pericolosi e andate nei Dark woods. Osservate il solito kid-porcospino, andate a destra e parlate con le tarme (woodworm) sindacaliste (vi consigliamo di non farvi leggere l'interminabile lista dei diritti che rivendicano!). Proseguite verso dx ed entrate

nella caverna. Incontrerete le tre streghe della Corte dei Miracoli: una senza denti che emette solamente gemiti da asmatica incomprensibili; una più sorda del mago col cornetto della gara di magia; la ciecata di Sorrento. Parlate con le tre derelitte e scoprirete che dovrete dar loro una mano (non

proprio...almeno quest'arto ce l'hanno tutte alla fine di entrambe le braccia!), dato che la pozione che stanno cercando inutilmente di preparare (difficoltà di comunicazione) servirà anche a voi. Uscite, andate a sinistra e cercate di acchiappare il gatto che è scappato dalla caverna delle tre vecchiette: l'animale fuggirà di nuovo. Andate al Secluded hut, chiudete la porta, avvicinatevi al gatto e, quando si sarà schiantato contro l'uscita serrata cadendo incosciente, raccoglietelo (cat). Recatevi adesso al Volcano rim. Usate il gatto con le piante (plants) per far venir loro l'acquolina in bocca. Usate la cannuccia (drinking straw) con la soda e la bottiglia vuota (bottle) con la saliva che la pianta ha schizzato in terra. Andate al Goblin camp, usate il sonnifero della pianta (plant dribble) con il calice (goblet) di una delle guardie per farle cadere in un sonno profondo. Prendete il corno (conch corn) appeso al muretto ed entrate. Andate nella tenda grande (big tent), prendete il pepe (pepper) e le razioni di cibo (food rations), alle quali dovrete dare un'occhiata. Uscite e parlate con l'elfo gay che oltre a dirvi che puzzate vi darà una bottiglia di profumo (perfume bottle) da riempire con qualcosa di femminile (...). Usate il pepe con l'"ambiguo" per farlo starnutire e dategli il fazzoletto contaminato. Usate la soda (se non l'avete tornate al Secluded hut a prenderla, ma... "magia" di un bug, dovrebbe essersi ricreata nel vostro inventario dopo che avete





preso la bava delle piante...! Ogni volta che vi mancherà, comunque, anche più avanti, sapete cosa fare.) con la perfume bottle e porgetela all'elfo, che vi donerà uno squallido pezzo di legno (wood). Andate ai Dark woods, date la soda e le food rations al bambino che si gonfierà come una zampogna. Prendete la lente d'ingrandimento (magnifying glass) del kid,



andate dalle tarme e date loro il wood: vi modelleranno un oggetto che a loro avviso piace ai turisti; una dentiera di legno (wooden teeth). Andate dalle 3 streghe e date i wooden teeth alla prima, il conch corn alla seconda e la magnifying glass alla terza. Finalmente saranno in grado di creare la pozione per trasformare qualcuno in un cane. Usate la bottiglia vuota di soda con la pozione (potion) e tornate al Goblin camp. Entrate,

andate a sinistra e usate la soda con il fuoco (fire), per accecare i goblins che giocano. Prendete dello stuff: i due si azzufferanno e potrete recuperare i dadi (dice). Andate sempre a sinistra e cercate di superare lo sbarramento degli esseri alati a guardia della fortezza, che, inutile dirlo, vi fermeranno.

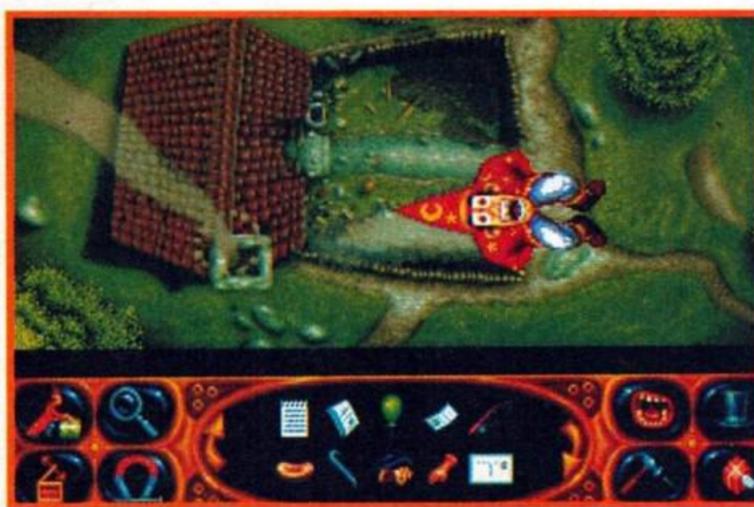
Usate le frasi 3-4 per far credere agli scagnozzi di Sordid che siete il tappezziere del padrone di casa e che avete dimenticato il catalogo delle carte da parati. Tornate al Secluded hut, date la pozione ai role players e, dopo la trasformazione di uno dei giocatori, utilizzate le frasi 1-3 per partecipare alla partita al posto del malcapitato e utilizzare i vostri dadi truccati per vincere...un catalogo (catalogue) di esempi di tappezzerie .

CAPITOLO 5: A 30 SECONDI DALLA FINE...

Andate alla fortezza: con il premio appena vinto avrete la scusa per entrare. Fatelo, e prendete la tappezzeria (tapestry) a destra. Proseguite verso

l'alto (eirie passage).

Un mostro indescrivibilmente brutto quanto comico vi farà cambiare idea sul fatto di continuare sui vostri passi verso Sordid. Dopo il dialogo, uscite e andate in basso a sinistra (staircase). Incontrerete un goblin dal fetore nauseabondo intento a far girare una ruota legata al meccanismo che dà luce al castello. Ignoratelo e usate la tappezzeria con il suo



sudore (sweat)(no comment assoluto). Spostate la leva, usate il sudore con il chemical sprayer e tornate dal mostro. Ora dovrete ingannare il suo odorato e il suo udito, perché alla vista ci avete già pensato togliendo la luce. Usate il chemical sprayer per



spruzzarvi addosso il sudore del goblin (certo che Simon ne ha fatte di porcherie, in 'sto gioco...) e, OVVIAMENTE, "indossate" il cane (e dire che abbiamo provato questa azione in un momento di blocco e disperazione...). Ora indossate le scarpe pelose (furry shoes) ottenute con la magia per attutire i vostri passi e per poter passare dall'altra parte. Entrate nella porta di fronte a Simon, andate a destra, prendete il cacciavite (screwdriver). Andate di nuovo a destra e usate il cacciavite con la mano di Sordid (Sordid's hand). Utilizzate quest'ultima con l'identificatore di impronta di palmo (palm print identifier) e prendete il time stick (che Simon e il pubblico non hanno ancora capito di cosa si tratti - provate ad osservarlo - e di cosa sia successo al tempo...). Ora non vi resta che seguire la fine e, mi raccomando, la sigla, per scoprire che tra non molto (incrociando le dita) avrete da faticare ancora con il nostro amico mago... Passiamo e chiudiamo fino alla prossima!!!



MYST

Ci siamo avventurati nelle lande nebbiose della Borderbund per svelare una volta per sempre tutti i segreti di Myst.

UN GIRO PER L'ISOLA DELLE NEBBIE

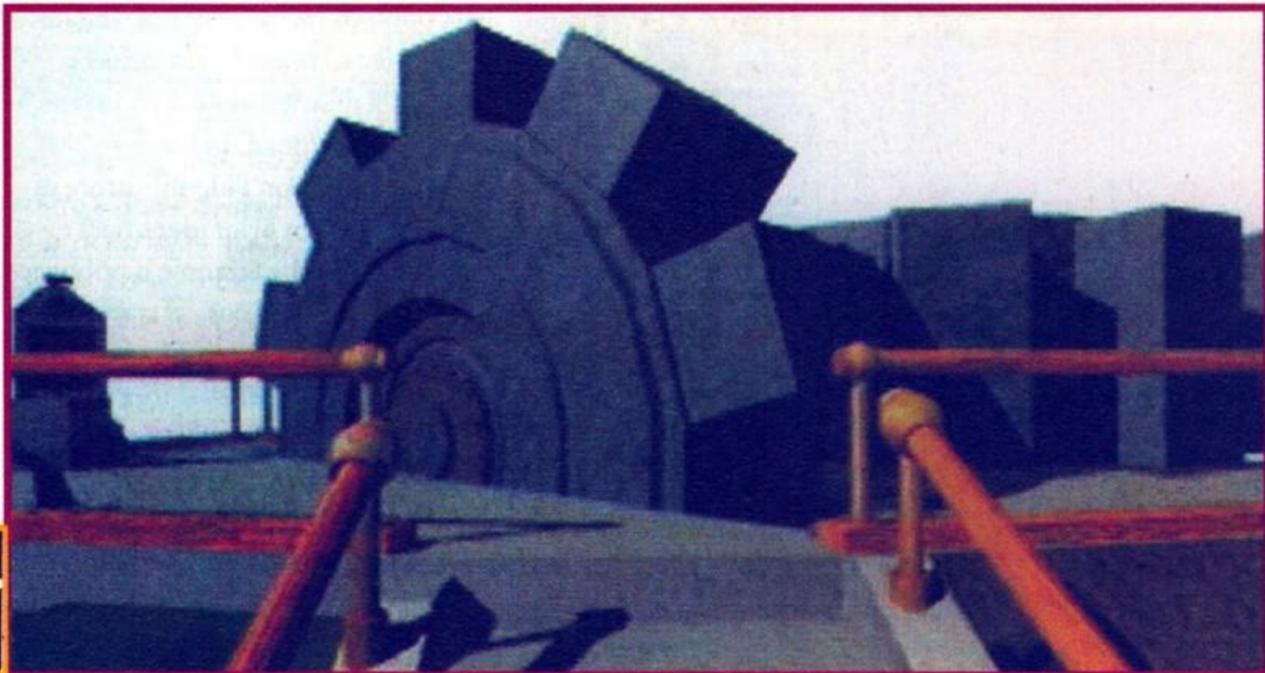
L'avventura inizia sul molo dell'isola, accanto al vascello semisommerso. La prima cosa da fare è esplorare i dintorni, prendendo appunti su tutto ciò che si incontra. Salendo le scale che dal molo portano alla terraferma, ci si imbatte nel primo degli interruttori disseminati per tutta l'isola, che dovrete immediatamente attivare.

Preseguendo lungo il sentiero, troverete un biglietto sul terreno: leggendolo si apprende che un certo Atrus ha lasciato a una donna di nome Catherine un messaggio registrato, per accedere al quale occorre prima conoscere quanti interruttori si trovano in totale sull'isola. Un'approfondita esplorazione permette di stabilire che essi sono otto (situati, oltre che sul molo, nelle seguenti località: Osservatorio, Ingranaggi giganti, Missile, Fontana con Modellino, Edificio di Mattoni, Capanna di Tronchi e Torre dell'Orologio). Attivateli tutti man mano che li incontrate. L'interruttore che si trova accanto alla Torre dell'Orologio, però, non può essere raggiunto se prima non si risolve uno degli enigmi. Una volta scoperto il numero totale degli interruttori, tornate al molo. Arrivate fino alla fine della passerella tenendo l'oceano sulla sinistra e girate a destra. Troverete una porta nascosta nel muro. Oltre la porta c'è un passaggio che conduce fino ad un proiettore olografico. Giunti nella stanza del proiettore,

esaminate il messaggio appeso al muro. Cliccate sul bottone rosso situato in alto a sinistra e inserite il numero 08 nel display che appare. Tornate al proiettore olografico e premete il pulsante giallo: potrete così ascoltare il messaggio di Atrus (non è necessario avere attivato tutti gli interruttori per completare questa parte). Quando vi sarete stancati di esplorare l'isola, tornate nella libreria, posizionatevi nel centro della stanza e guardatevi intorno, esaminando tutte le pareti. Scoprirete che la stanza contiene una mappa dell'isola, un Libro rosso, un quadro raffigurante delle scale, uno scaffale pieno di libri, una finestra che dà sull'esterno, un Libro Blu e un caminetto. Avvicinatevi alla mappa di Myst e cliccate su di essa. Vedrete che le località dell'isola presso le quali avete attivato gli interruttori sono ora delineate da contorni luminosi (se avete esplorato tutta l'isola e attivato tutti gli interruttori raggiungibili, tutti i "luoghi notevoli" dovrebbero essere così evidenziati, con l'esclusione della Torre dell'Orologio). cliccate sul cerchio luminoso che si trova sulla parte destra della mappa e tenete premuto il bottone del mouse. Sentirete un rumore cupo, e vedrete apparire una linea che ruota in senso orario, e che diventa rossa quando passa sopra alcune località particolari (il Missile, gli Ingranaggi, il Relitto della Nave e l'Albero Gigante). Per sceglierne una basta lasciare il pulsante del mouse. Questo dispositivo serve per allineare le feritoie della



Torre di Ferro che sovrasta la libreria con le suddette località, e vi servirà più avanti nell'avventura. Una volta scelta in questo modo la località che vi attira di più (Nave, Missile, Ingranaggi o Albero), tornate al centro della libreria ed esaminate il quadro raffigurante le scale. Cliccando sull'immagine la vedrete ondeggiare. Lo scaffale di libri scivolerà di lato e, voltandovi verso di esso, vedrete che si è aperto un passaggio simile a quello raffigurato sul quadro. In compenso, la porta che dà sull'esterno è scomparsa. Entrate nel passaggio e vi ritroverete davanti all'ascensore che conduce alla Torre di Ferro. Cliccate sul pulsante di salita. Arrivati in cima alla torre troverete due scale, una con l'immagine di un libro e l'altra con quella di una chiave. La prima porta a una vista panoramica dell'isola, mentre la seconda conduce ad un indizio che vi servirà più avanti, scolpito sul muro. Per ognuna delle quattro località troverete un indizio. Una volta scritti tutti gli indizi, tornate alla libreria e cliccate sulla finestra per riaprire la porta verso l'esterno. Esaminate ora lo scaffale dei libri: quasi tutti sono bruciati e rovinati, ma ce ne sono quattro ancora in buone condizioni. Leggendoli, scoprirete una miniera di affascinanti informazioni. E' giunto il momento di esaminare i due libri rimasti,

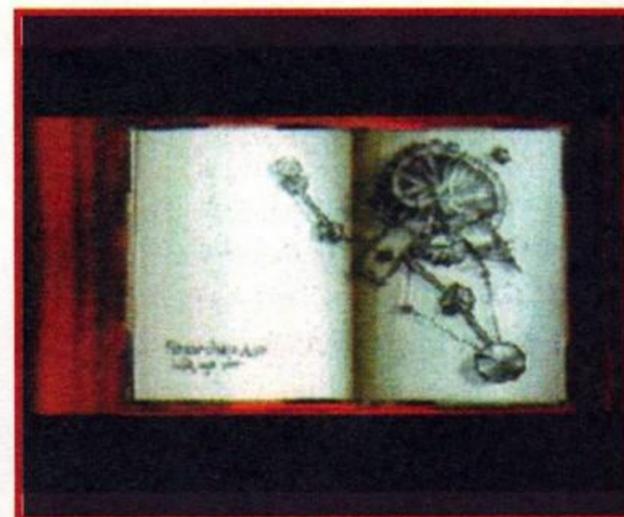
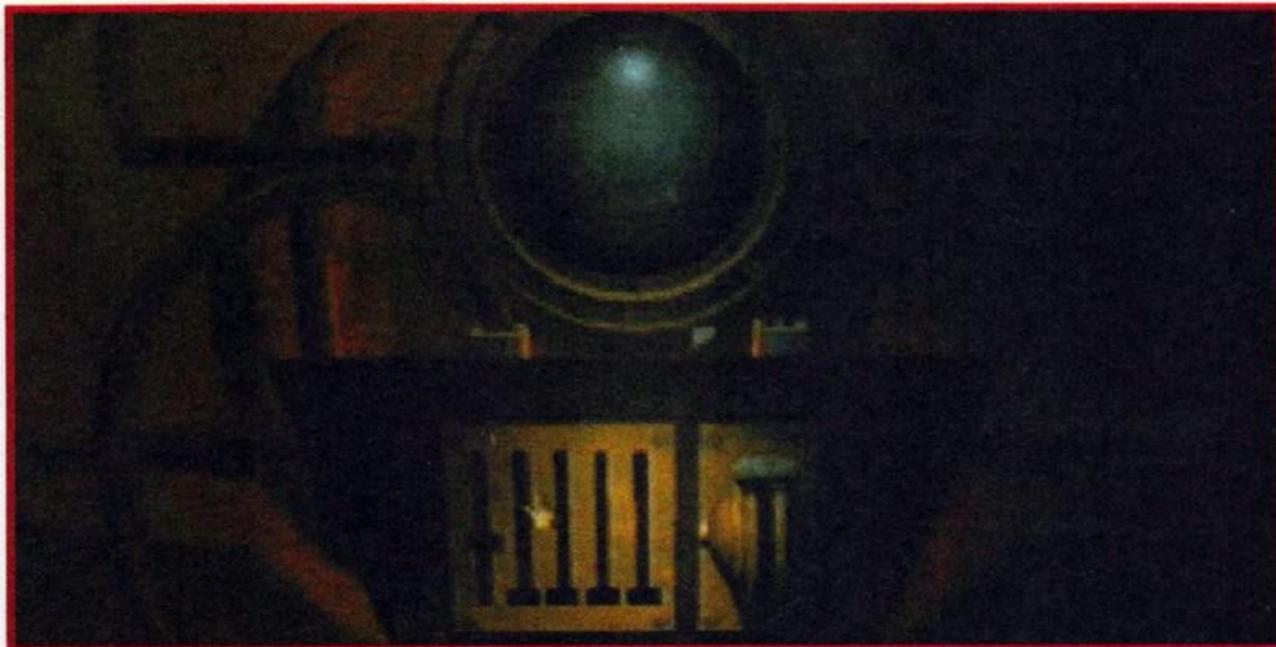


quello Rosso e quello Blu. Accanto a ogni libro c'è una pagina. cliccate sulla pagina e quindi Cliccate sul libro. Apparirà una sorta di messaggio olografico, al cui contenuto dovrete prestare molta attenzione. In sintesi, il messaggio vi chiede di trovare e recuperare il maggior numero di pagine rosse e blu, e di riportarle nei due libri. Se avete seguito tutte le istruzioni, avete completato la prima parte delle avventure sull'isola. Avrete così scoperto, tra le altre cose, che l'isola nebbiosa è sede di quattro "portali dimensionali" che permettono di accedere ad altrettanti mondi. Per completare l'avventura occorre risolvere gli enigmi legati a questi quattro mondi. Essi devono essere affrontati uno alla volta, nell'ordine che preferite.

COME ARRIVARE AL MONDO DELL'ASTRONAVE

Scendete lungo il sentiero che conduce alla Torre dell'Orologio. A un certo punto troverete, sulla destra, un edificio di mattoni, che nasconde una rampa di scale che porta ad una plancia di controllo di una centrale elettrica, dove troverete due indicatori digitali e due file di bottoni, numerati da 1 a 10. Sulla plancia dovete fare apparire il numero 59 su entrambi gli indicatori (come suggerito dall'indizio) premendo solo i pulsanti 1, 3, 4, 5, 6 e 9. Se sbagliate qualcosa e il livello di potere erogato diventa eccessivo, provocherete un cortocircuito. Per riparare questo danno dovete disattivare tutti i pulsanti che avete premuto, uscire dall'edificio e

raggiungere i due pali della luce che sorreggono i fili elettrici attraverso i quali l'energia viene convogliata all'astronave. Salendo sulla scaletta e cliccando sui fusibili riparerete il danno e potrete fare un altro tentativo. Raggiungete ora l'astronave e cliccate sulla porta: all'interno troverete un pannello di controllo con cinque pulsanti che possono essere mossi verticalmente, come un equalizzatore, e una maniglia da un lato. All'estremità opposta dell'astronave c'è una tastiera musicale. Prendo i pulsanti mobili, si scopre che ognuno emette una nota musicale, e che la nota varia a secondo della posizione del pulsante. E' giunto il momento di utilizzare uno degli indizi della libreria! Uno dei libri riporta il diagramma di una tastiera di pianoforte, con cinque tasti numerati. Suonando le note seguendo l'ordine di numerazione avrete la sequenza musicale che dovrete comporre sui pulsanti mobili. Avrete bisogno di un po' di orecchio, ma potrete permettervi tutti gli errori che volete. Quando pensate di aver realizzato la combinazione giusta, tirate la maniglia. Se avete fatto tutto correttamente, apparirà un libro, altrimenti dovrete fare un altro tentativo. Cliccando sul libro verrete trasportati nel Mondo dell'Astronave.



IL MONDO DELL'ASTRONAVE

Appena arrivati, vedrete davanti a voi un sentiero: seguitelo fino ad un edificio di mattoni che si trova sulla destra. Esaminando questo edificio, noterete che accanto alla porta c'è un pannello con cinque pulsanti, simile a quello visto sull'astronave. Muovendo questi bottoni si scopre che essi non emettono note musicali, ma suoni di vario tipo (vento, acqua, ecc...). Questo pannello servirà più avanti, verso la fine delle avventure in questo mondo. Continuando nella vostra esplorazione, troverete cinque "generatori di suoni". Ogni generatore ha un pulsante rosso e un'immagine accanto a sé. Premete il pulsante rosso, e su un foglio di carta annotate sia il suono emesso, sia l'immagine. I cinque suoni sono:

- 1) Acqua gocciolante (qui troverete la pagina blu).
- 2) Attività vulcanica da una faglia nella crosta terrestre.



3) Ticchettio da un vecchio orologio.
 4) Suono di flauti (qui troverete la pagina rossa).
 5) Vento.
 Dopo che avete attivato i cinque dispositivi, tornate a quello che si trova all'estremità dell'isola (passaggio verticale attraversato dal vento). Scendete lungo il passaggio e accendete le luci. Seguite il tunnel: uscirete in mezzo all'Isola. Sull'Isola si trova un curioso pannello con una porta: cliccate su questa porta per scoprire il pannello di controllo. Troverete cinque immagini che raffigurano in modo stilizzato i suoni di questo mondo, due frecce e una vista dei cinque dispositivi. Per risolvere questo enigma dovete cliccare a turno sulle immagini, e quindi utilizzare le frecce fino a quando non produce un suono identico a quello così generato. Una volta fatto ciò, con la prima immagine, ripetete l'operazione con le altre quattro. Otterrete una serie di numeri:

Attività vulcanica: 126,3

Acqua: 152, 2

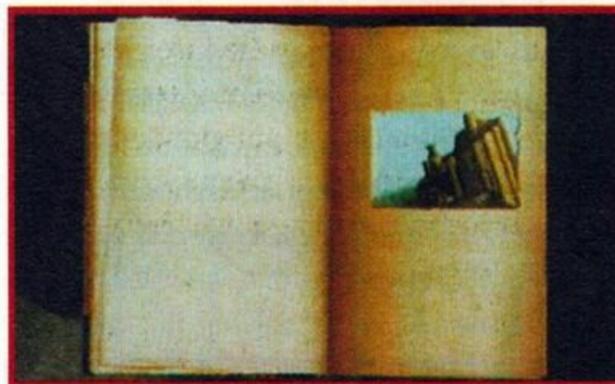
Ticchettio: 55,4

Suono di flauti: 16,0

Vento: 208,2

Una volta ottenuti questi risultati, premete il pulsante di "sommatoria" (simile a una lettera "E" leggermente distorta). Ascolterete i suoni

ancora una volta. Annotate con cura l'ordine nel quale vengono generati. Andatevene dall'isola riattraversando il tunnel. Tornate verso l'astronave. Arrivati all'edificio di mattoni, avvicinatevi al pannello di controllo. Sistemate i pulsanti dell' "equalizzatore" in modo che emettano - da sinistra a destra - i suoni nello stesso ordine in cui li avete ascoltati quando avete premuto il pulsante di "sommatoria". Quando avete fatto ciò, premete il pulsante rosso. Se l'ordine dei suoni è esatto, la porta si aprirà. Scendete lungo il corridoio che si trova al di là della porta. Troverete una nave sotterranea. Entrate nella nave e sedetevi cliccando sul sedile nella parte anteriore. Vi trovate al quadro di comando di una sorta di metropolitana che percorre un vasto labirinto sotterraneo. Davanti a voi trovate pulsanti per muovervi avanti e indietro, e per voltare a destra e a sinistra. Sulla sinistra c'è un



altoparlante, mentre a destra trovate un indicatore di direzione. Tutti questi strumenti vi aiuteranno a muovervi all'interno del labirinto. Premete il comando "avanti" per iniziare il vostro viaggio. Vi troverete ora nella metropolitana. Non c'è un modo facile per superare questa parte dell'avventura: dovete assolutamente tracciare una mappa del labirinto sotterraneo, o rischierete di girare a vuoto per ore e ore. Il modo migliore per far ciò e voltarsi in tutte le otto direzioni possibili ogni volta che si raggiunge un "nodo" del labirinto. Se il bottone di avanzamento si illumina, allora da quella parte c'è un passaggio (segnatelo sulla vostra mappa). Se rimane spento, allora in quella direzione c'è un vicolo cieco. Procedendo sistematicamente e registrando costantemente sulla mappa i vostri progressi scoprirete che raggiungere la fine del labirinto non richiederà molto tempo. L'ultimo passaggio termina con un tunnel illuminato. Alzatevi e andate fino alla parte posteriore della nave. Premete il pulsante per aprire la porta e uscire dalla metropolitana. Andate avanti fino a quando non troverete un libro che vi riporterà all'Isola delle Nebbie.

COME RAGGIUNGERE IL MONDO DEGLI INGRANAGGI

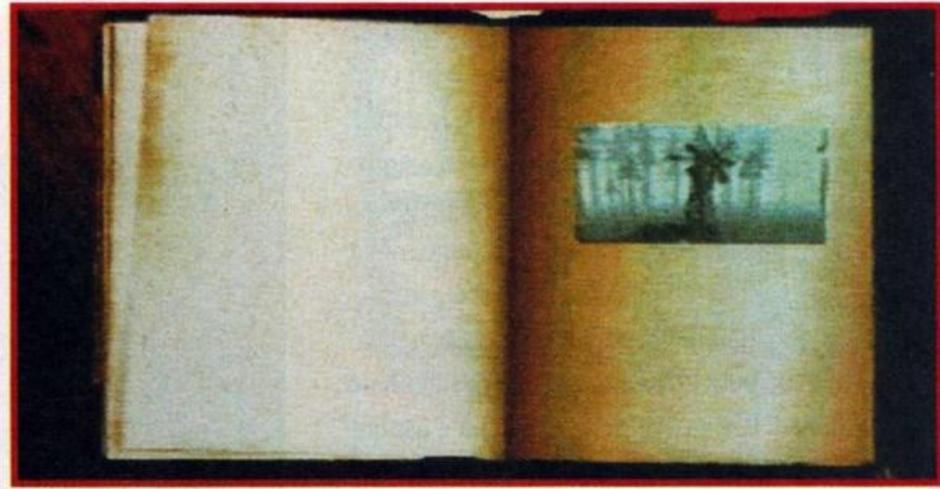
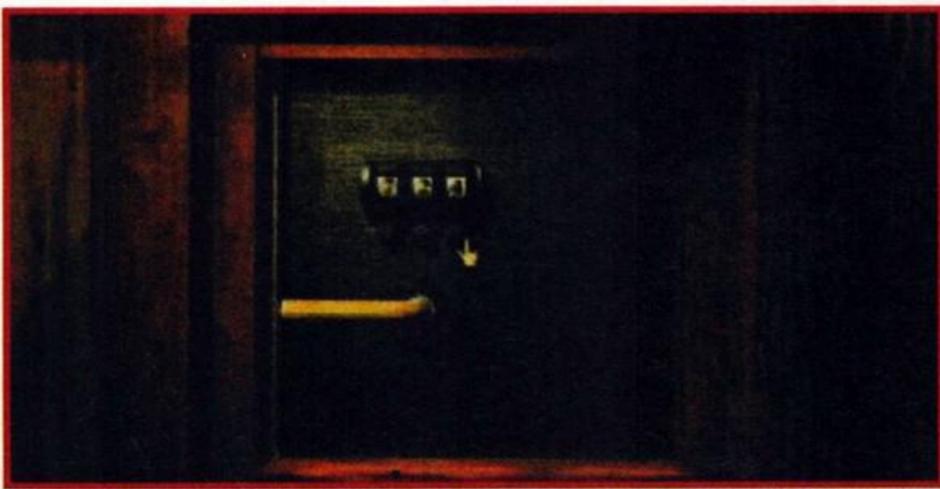
Seguite il sentiero che dalla libreria conduce alla Torre dell'Orologio. Avvicinandovi, vedrete due manopole e un pulsante. Le manopole controllano le lancette dell'Orologio. Ruotatele fino a posizionare queste ultime sulle ore 2:40 e premete il pulsante: un ponte fatto di ingranaggi emergerà dall'acqua permettendovi di accedere all'isoletta dove si trova la torre.

Attivate l'interruttore e aprite la porta. All'interno troverete una piccola stanza con tre ingranaggi che mostrano dei numeri sui loro lati. Utilizzando le maniglie situate a destra e a sinistra degli ingranaggi dovete farli ruotare fino a comporre la sequenza 2,2,1. La maniglia in alto a destra serve a riportare i numeri nella loro posizione originaria (3,3,3) ogni volta che pensate di essere bloccati. Una volta ottenuta la giusta sequenza, gli ingranaggi della stanza ruoteranno con cupi clangori. Uscite dalla Torre dell'Orologio e raggiungete i giganteschi ingranaggi situati nella parte nord dell'isola. Noterete che uno di essi si è aperto rivelando un libro. Cliccate sul libro e verrete trasportati nel Mondo degli Ingranaggi.

IL MONDO DEGLI INGRANAGGI

La cosa migliore da fare non appena arrivati è dare un'occhiata intorno: scoprirete un ponte che conduce a un'isola circondata da una specie di rotaia circolare. Attraversate il ponte ed entrate nella fortezza che domina l'isola: troverete due corridoi che conducono a destra e a





sinistra. Imboccate quello di destra (incidentalmente, in uno dei libri che trovate nella libreria dell'Isola delle Nebbie c'è una mappa di questo edificio).

In fondo al corridoio trovate una sala con un trono. A sinistra del trono, sulla parete, c'è un passaggio segreto. Per aprirlo basta cliccare sul muro. All'interno del passaggio troverete la pagina blu. Uscite e guardate alla sinistra della porta. Troverete uno strano oggetto con due manopole, si tratta del "Simulatore di Rotazione della Fortezza", un dispositivo che vi permette di impratichirvi del sistema di movimento della fortezza senza rischiare di fare danni. La fortezza, ruotando, allinea il ponte di ferro con le altre isole che la circondano, permettendovi di accedere anche ad esse. Spingete in avanti la manopola di sinistra, quindi spingete in avanti anche quella di destra. Quest'ultima controlla la rotazione della fortezza. Quando l'indicatore supera la prima isola, rilasciate la leva di destra e riportate la leva di sinistra nella posizione originale. Ascoltate attentamente il suono che si sente a questo punto: ogni isola è caratterizzata da un suono differente. Allenatevi con il simulatore fino a quando non avrete memorizzato i suoni caratteristici di ognuna delle quattro isole. Tornate all'imboccatura dei due corridoi, e seguite quella di sinistra. Ignorate il pulsante rosso che vedete. Vi troverete nella sala del telescopio. Anche qui la sala è dominata da un trono, e c'è un passaggio segreto alla sua destra, nascosto dagli arazzi sul muro. Per aprirlo basta cliccare sul muro stesso: all'inter-

no troverete la pagina rossa. Ora tornate nel corridoio e fermatevi davanti al pulsante rosso. Voltandovi verso il pulsante vedrete un altro corridoio. Premete il pulsante: apparirà una scala che conduce verso il basso. Scendete e vi troverete davanti a una leva dorata; spingete la leva in avanti e tenetela premuta fino a quando le aperture dei due cerchi non coincidono: in questo modo potrete accedere all'ascensore. Risalite le scale, voltatevi verso di esse e premete nuovamente il pulsante rosso. Le scale scompariranno, trasformandosi nuovamente in corridoio. Seguitelo, e arriverete all'ascensore principale. Entrate e premete il pulsante di salita (il più in alto dei tre pannelli di controllo). Quando l'ascensore si ferma e le porte si aprono, premete il pulsante di mezzo sul pannello di controllo e uscite rapidamente prima che le porte si richiudano. L'ascensore scenderà per un tratto, rivelando sul suo tetto i veri comandi che controllano la rotazione della fortezza.

I comandi sono identici a quelli della stanza del simulatore: dovete riuscire ad allineare la fortezza a turno con le quattro isole aiutandovi con l'esperienza fatta al simulatore e con i suoni caratteristici di ogni isola.

Ogni volta che allineate la fortezza con un'isola che non avete ancora visitato, premete il pulsante rosso per richiamare l'ascensore. Scendete al primo piano premendo il pulsante in basso sul pannello di controllo e uscite dalla fortezza. Attraversate il ponte per raggiungere l'isola. Su ogni isola trovate due indizi, che dovete ovviamente annotare; dopodiché ruo-



tate la fortezza verso l'isola sulla quale siete apparsi quando siete arrivati in questo mondo e attraversate il ponte per l'ultima volta. Sulla destra troverete un pannello di controllo nel quale dovrete inserire gli indizi trovati sulle isole. Una volta inseriti tutti gli indizi, premete il pulsante più grande. Apparirà una scala che vi permette di raggiungere il solito libro che vi riporterà sull'Isola delle Nebbie.

COME ARRIVARE AL MONDO DEL BOSCO.

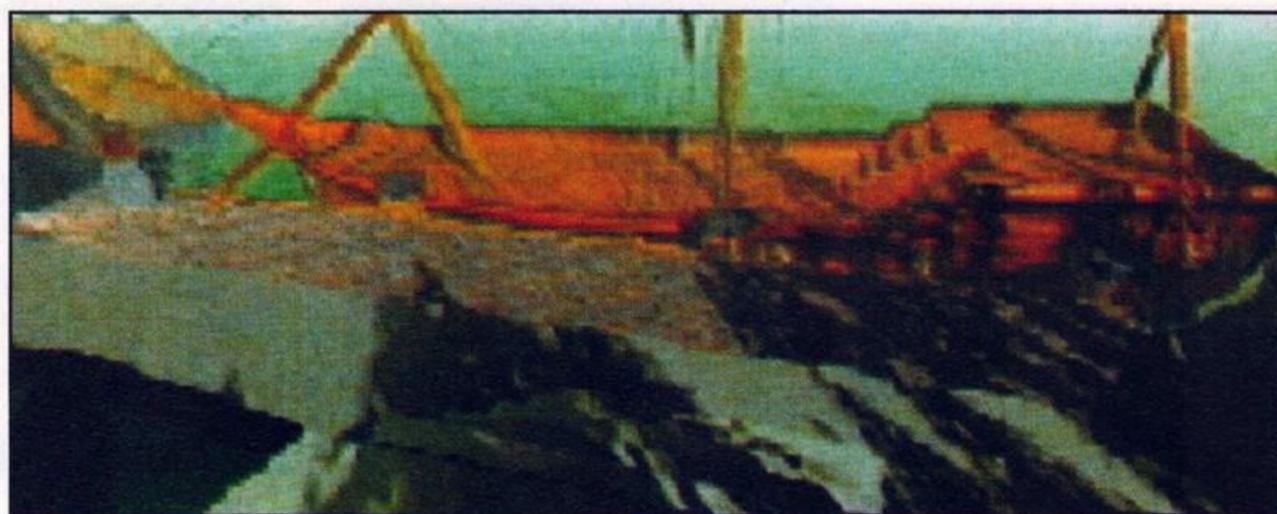
Uscite dalla libreria e scendete lungo il sentiero che conduce alla Torre dell'Orologio. Arrivati sulla spiaggia, girate a sinistra e addentratevi nella foresta. Troverete una



capanna fatta di tronchi: entrate e voltatevi verso la porta. A destra della stessa c'è una casaforte, la cui combinazione è 7,2,4. Cliccate sulla maniglia per aprirla: all'interno troverete una scatola di fiammiferi; prendetene uno e utilizzatelo per accendere la piccola fiammella nella nicchia alle vostre spalle in basso a sinistra. Ora girate la manopola verso destra fino in fondo: noterete che la pressione del gas sale rapidamente. Rimanete nella capanna e aspettate che la pressione salga e ridiscenda otto o nove volte, quindi chiudete il fuoco girando la maniglia a sinistra fino in fondo. Uscite dalla capanna e dirigetevi verso l'albero. Noterete che il tronco starà scendendo piuttosto lentamente e che da un lato c'è un'apertura simile all'entrata dell'ascensore: non appena l'apertura giunge al vostro livello, entrate e aspettate. L'albero scenderà ancora, e vi troverete in un sotterraneo. Nel sotterraneo troverete un tavolo con un libro. Cliccate sul libro, e verrete magicamente trasportati nel Mondo del Bosco.

IL MONDO DEL BOSCO

Vi ritroverete su una passerella di legno sospesa sull'acqua: dirigetevi subito verso il mulino a vento che vedete in lontananza sulla montagna, dove troverete un grande serbatoio e un rubinetto, che dovrete subito aprire prima di scendere nuovamente verso la passerella di legno. Una volta tornati al punto di partenza, noterete che i tubi trasportano l'acqua che ora scende dalla montagna del mulino a vento. L'acqua serve per attivare le pompe che muovono gli ascensori e le altre macchine di questo mondo. Andate fino all'unico ascensore in cui per ora potete salire (quello centrale se guardate gli alberi dal mulino). L'acqua viene diretta alla pompa che dovrete usare muovendo le maniglie che si trovano alla giunzione dei tubi. Per cambiare la direzione del flusso d'acqua, dovrete muovere la maniglia da una parte o dall'altra: potete determinare se l'acqua corre in un tubo ascoltandone il rumore. Salite con l'ascensore e girovagare per le case sugli alberi fino a quando non trovate un interruttore (nella libreria dell'isola delle nebbie c'è una mappa di questa zona, con indicati sia l'interruttore, sia il percorso necessario per rag-

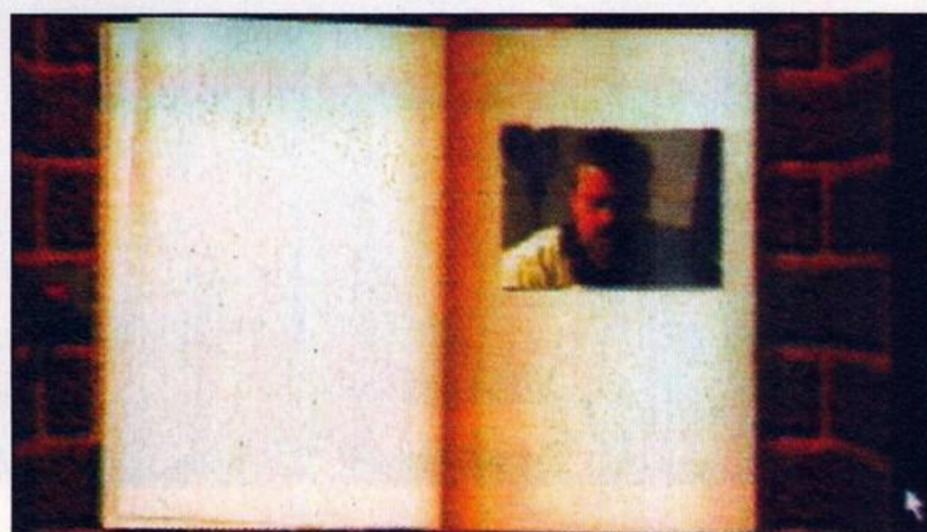
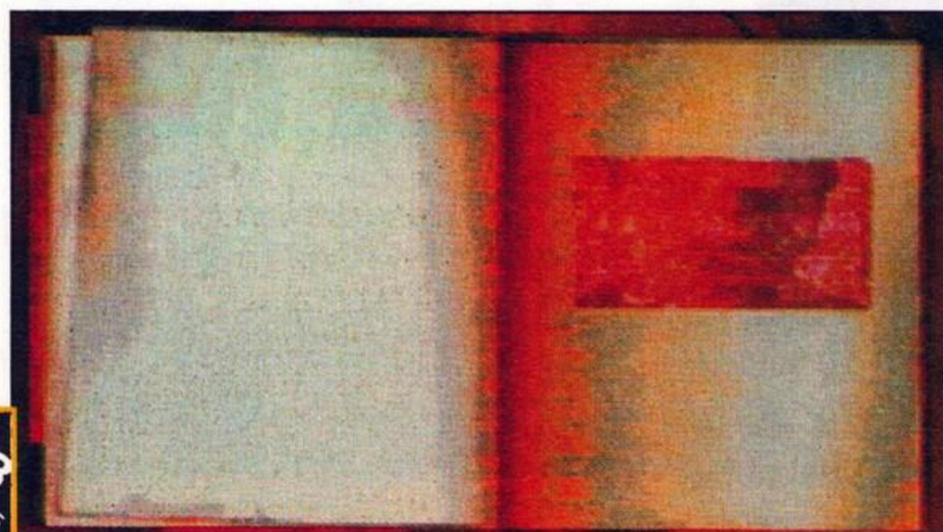


giungerlo). L'interruttore apre il cancello che dà accesso all'ascensore, il quale vi porterà al secondo livello delle case sugli alberi.

Attraversate il cancello e, raggiunto l'ascensore, scendete nuovamente al livello del terreno utilizzando i gradini. Indirizzate l'acqua alla pompa che si trova alla base dei gradini. Risalite fino all'ascensore e utilizzatelo per raggiungere il secondo livello. Andate a sinistra e aggirate l'ascensore, dirigendovi verso la stanza che si trova alla sue spalle: qui troverete la pagina rossa e la prima parte di un messaggio che vi servirà più avanti. Uscite dalla stanza e percorrete tutta la passerella fino all'estremità opposta: nella stanza in fondo troverete la pagina blu. L'edificio al centro è interessante, ma non è indispensabile entrarci per finire il gioco. Una volta terminate queste operazioni, ritornate al primo livello utilizzando l'ascensore. Indirizzate l'acqua alla pompa che si trova all'estremità sinistra delle passerelle (la pompa è situata nel punto in cui una passerella termina all'improvviso). Una volta che avrete indirizzato l'acqua a questa pompa, spingete la leva per attivare il ponte nascosto. Attraversatelo e percorrete la passerella che si trova dall'altra parte, fino a raggiungere il terzo ascensore. Seguite il tubo che esce dalla pompa che controlla il terzo ascensore, e a un certo punto troverete una maniglia. Girate la maniglia, in modo da sollevare il tubo verso l'altro tubo che vedete. Ora riattraversate il ponte e indirizzate l'acqua verso la pompa del terzo ascensore. Tornate indietro e prendete l'ascensore per salire al terzo livello. Qui troverete un libro che vi riporterà all'isola delle nebbie.

COME RAGGIUNGERE IL MONDO DELLA NAVE

Andate all'osservatorio astronomico che si trova accanto alla libreria. Entrate e voltatevi verso la porta. Premete il pulsante blu che vedete, in modo da spegnere le luci. Ora voltatevi verso il sedile e sedetevi cliccandoci sopra. Inserite nella macchina le tre date che avete trovato nella torre sopra la libreria in corrispondenza della feritoia rivolta verso il vascello semisommerso (ovvero 11/10/1984 ore 10:04 am, 17/01/1207 ore 5:04 am, 23/11/9791 ore 6:57 pm). Premendo il pulsante a destra dopo aver inserito ogni data attiverete il planetario, e sopra di voi apparirà una raffigurazione del cielo stellato come sarà o come è stato possibile vederlo in quel giorno. Copiate su un foglio di carta le costellazioni che corrispondono alle tre date. Tornate alla libreria e prendete dallo scaffale il libro con il catalogo delle costellazioni, sfogliatelo fino a quando non riconoscerete le tre costellazioni viste nel planetario e annotate i simboli che corrispondono ad ognuna di esse. Uscite e seguite il sentiero che conduce alla fontanella con il modellino di nave: su ogni lato della fontana ci sono due file di paletti:



trovate i tre che riportano i simboli delle costellazioni che avete trovato, e attivateli cliccandoci sopra (i simboli sono: serpente, ragno e foglia). Se avete fatto tutto correttamente, il modellino nella fontana riemergerà, e la stessa cosa accadrà alla nave ancorata accanto al molo. Dirigetevi verso quest'ultima, ed entrate nella stiva cliccando sulla porta. Qui troverete il libro che vi condurrà nel Mondo della Nave.

IL MONDO DELLA NAVE

Al vostro arrivo vi troverete in una nave incastrata su una montagna di roccia. Solo la poppa e la prua della nave sporgono dalla roccia. A sinistra, un portello conduce a un pannello di controllo sormontato da un ombrello. A sinistra, un altro portello conduce al faro. Scendete i gradini e dirigetevi verso l'altra metà della nave: troverete una passerella che conduce verso l'alto. Seguite i gradini fino in cima, e troverete un telescopio. Per guardarci dentro basta cliccarci sopra: muovetelo a destra e a sinistra fino a quando non inquadrare il faro, e annotate in che posizione si trova rispetto a voi sulla rosa dei venti (135 gradi). Ritornate all'altra metà della nave. Andate fino al pannello sormontato dall'ombrello e premete il pulsante più a destra: in questo modo prosciugherete l'acqua che inonda il faro. Scendete le scale e raggiungete il faro. Sul pavimento troverete una cassa del tesoro. Girate la maniglia a sinistra della cassa, in modo da prosciugare anche essa dell'acqua. Una volta completata anche questa operazione, girerete ancora la manopola nella posizione originaria. Ritornate al pannello di controllo e premete il pulsante al centro. Il faro verrà nuovamente allagato, ma in questo modo prosciugherete le caverne che si trovano nella roccia. Tornate al faro: ora la cassa galleggia. Cliccate sulla chiave, in modo da aprire la cassa. All'interno troverete la chiave che vi permetterà di aprire la porta in alto. Salite la scala e raggiungete la cima del faro. Troverete una maniglia e delle batterie: girate la maniglia in modo da caricare le batterie. Quando saranno cariche al massimo, tornate sul ponte della nave e scendete i gradini che conducono all'interno della grande roccia. Qui in un cassetto troverete la pagina rossa.



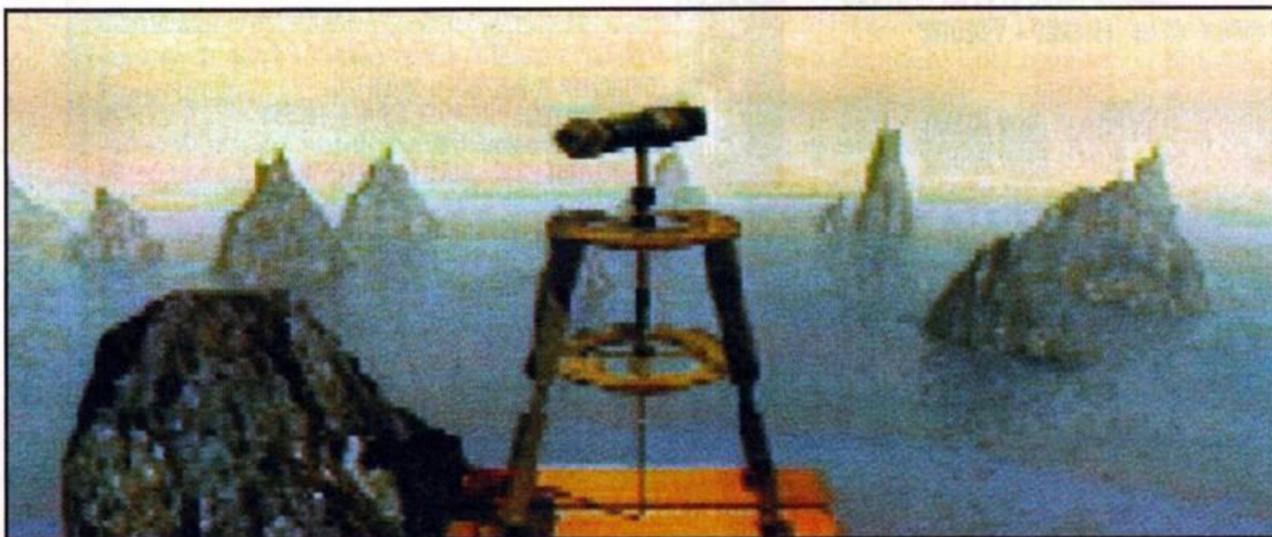
Tornate sul ponte, raggiungete l'altra metà della nave e anche qui scendete i gradini. Troverete la pagina blu sul letto e la seconda metà del messaggio di cui avete trovato la prima parte nel Mondo del Bosco. Uscite dalla porta e risalite le scale. Dopo la prima rampa di gradini, fermatevi: sul muro c'è una porta segreta. Cliccate sul muro stesso per aprirla ed entrate nel passaggio. In fondo al tunnel troverete una grande bussola: premete il pulsante che si trova in corrispondenza dei 135 gradi per accendere le luci subacquee. Se premete il pulsante sbagliato dovrete tornare al faro e girare nuovamente la maniglia per ricaricare le batterie. Ripercorrete il passaggio, salite le scale e tornate sulla nave. Dirigetevi per l'ultima volta verso il pannello di controllo: cliccate sul primo pulsante, in modo da allagare nuovamente le caverne nella roccia ma prosciugare la stiva della nave. Scendete nella stiva e andate fino in fondo. Troverete un tavolo con un libro. Cliccate sul libro per ritornare all'Isola delle Nebbie.

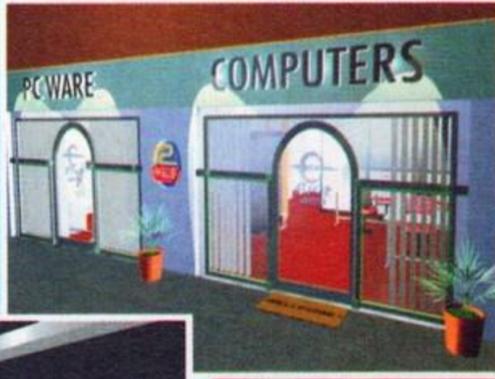
IL GRAN FINALE

Ogni volta che tornate indietro dopo aver completato un mondo, dovete portare le pagine rosse e blu che avete scoperto nella libreria e inserirle nei due libri corrispondenti. Dopo aver inserito ogni pagina, cliccando sul libro lo si chiuderà, mentre cliccando nuovamente sulla sua copertina si ascolterà un messaggio da SIRRUS o da ACHENAR. Una volta riportata la quarta pagina di uno qualsiasi dei due libri, cliccando su di esso potrete ascoltare un messaggio che contiene un importante indizio. Il messaggio dice: "Prendi l'ultimo libro sullo



scaffale di mezzo, vai a pagina 158 e impara lo schema riportato. Utilizza questo schema sul muro del camino". Dovete copiare con attenzione questo schema, perché non vi sarà possibile portare il libro fino al camino. Quindi entrate nel camino e cliccate sul pulsante rosso che vedete sulla sinistra. Dopo che la porta si sarà chiusa, cliccate sul muro in modo da inserire lo schema che avete trovato a pagina 158. Se lo schema è corretto, il camino ruoterà, permettendovi di accedere alla stanza segreta. All'interno di questa stanza si trovano un libro verde, una pagina blu e una pagina rossa. Cliccando sul libro ascolterete un messaggio lasciato da Atrus. Non riportate le pagine blu e rossa nella libreria, o finirete l'avventura! Atrus vi rivelerà che è necessario ritrovare un'ultima pagina. Tornate alla libreria entrando nel caminetto e premendo il pulsante rosso: uscirete all'aperto. Ora entra in gioco il messaggio che avete trovato diviso in due parti nel Mondo del Bosco e nel Mondo della Nave. Seguite le istruzioni: la pagina mancante si trova nella cripta descritta dal messaggio. Attivate tutti gli interruttori dell'isola, andate fino al molo e disattivate quell'interruttore. Se avete fatto tutto correttamente, la cripta dovrebbe aprirsi. Se la cripta non appare, significa che uno degli interruttori non è in posizione corretta. Ora prendete la pagina verde e tornate nella libreria. Portate la pagina verde fino alla stanza segreta dietro il caminetto e cliccate sul libro. Vi troverete in una grande stanza. Atrus vi aspetta qui, seduto a una scrivania. Dategli la pagina, e lui vi premierà con una concione sui propri figli. Scoprirete che la causa dei suoi guai è stata proprio la loro sete di potere e vedrete come entrambi sono stati esiliati. Segue il tanto agognato The End.





COMPUTERS STAKAR 486DX / PENTIUM

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP / MINITOWER
PC 486 : MOTHER BOARD PCI 128KB CACHE EXP 256KB/512KB
 (SLOTS: 3 PCI + 3 ISA + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)
PC PENTIUM : MOTHER BOARD 256KB CACHE EXP 1MB
 (SLOTS: 4 PCI + 3 ISA) PER CPU PENTIUM DA 75 MHZ A 200 MHZ
 RAM 4MB EXP 128MB/ DRIVE 1.44 MB / HARD DISK DA 540MB
 SCHEDA VIDEO SUPERVGA PCI 1MB EXP 2MB
 CONTROLLER PCI HDD+ DRIVES +MULTI I/O (2 SER+1 PAR+1 GAME)
 TASTIERA ITALIANA 102 TASTI - MOUSE
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE

CPU INTEL	HD 540	HD 850	HD 1280
486DX2-66	1.290	1.390	1.490
486DX4-100	1.390	1.490	1.590
PENTIUM 75	1.540	1.640	1.740
PENTIUM 90	1.740	1.840	1.940
PENTIUM 100	1.940	2.040	2.140
PENTIUM 120	2.140	2.240	2.340
PENTIUM 133	2.340	2.440	2.540

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE MULTIMEDIALE / BIGTOWER	+ 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB	+ 250 / + 750
- SCHEDA VIDEO PCI BUS CHIP S3 868 1MB DRAM EXP 2MB	+ 80
- ESPANSIONE MEMORIA 1MB DRAM PER SCHEDA VIDEO PCI	+ 120

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

NOTEBOOK STAKAR 486DX / PENTIUM+CD

- MOTHER BOARD VL-BUS 128KB CACHE
- RAM 4MB EXP 36MB / PENTIUM 8MB EXP 40MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 8 BIT (COMP. SB) PENTIUM 16 BIT
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CPU INTEL	HD340MB	HD540MB
486DX2-66	2.590	2.790
486DX4-100	2.690	2.890
PENTIUM-75	3.590	3.790
PENTIUM-90	3.790	3.990
PENTIUM-100	3.990	4.190

MONITORS STAKAR

- 14" LR MPRII (1024x768 NI - 0,28 Dot Pitch)	440
- 15" LR MPRII - DIGITALE/ OSD	590
(1280x1024 NI - 0,28 DP) ON SCREEN DISPLAY	
- 17" LR MPRII - DIGITALE/ OSD	1.190
(1280x1024 NI - 0,26 DP) ON SCREEN DISPLAY	

SIMM - CPU

SIMM 1MB / 4MB (30 CONTATTI)	75 / 250
SIMM 4MB / 8MB / 16MB (72 CONTATTI)	250 / 490 / 850
SIMM 4MB / 72 CONTATTI EDO RAM	320
SIMM 8MB / 72 CONTATTI EDO RAM	640
CPU 486DX2-66 MHZ INTEL	190
CPU 486DX4-100 MHZ INTEL	290
CPU PENTIUM 75 MHZ INTEL	390
CPU PENTIUM 90 MHZ INTEL	590
CPU PENTIUM 100 MHZ INTEL	640
CPU PENTIUM 120 MHZ INTEL	990
CPU PENTIUM 133 MHZ INTEL	1.190



SCHERE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5422/5424 ISA 1MB	120
OAK 087 ISA 1MB	150
CIRRUS LOGIC 5429 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	170/290
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	190/310
ATI MACH-64 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	290/410
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	170/290
S3 TRIO 64 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	190/310
TSENG ET4000/W32P PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	220/340
ATI MACH-64 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	290/410
ESPANSIONE MEMORIA VIDEO 1MB DRAM	120
MATROX IMPRESSION LITE PCI 2MB	590
MATROX MGA IMPRESSION PLUS PCI 4MB	890
MATROX MGA MILLENNIUM 2MB VRAM EXP 8MB	640
DIAMOND STEALTH (U.S.A.)	
DS 64 VIDEO PCI 1MB DRAM EXP 2MB (S3 VISION 868)	290
DS 64 VIDEO PCI 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 968)	490
KIT EXP 2MB VRAM PER DS64 VIDEO	370

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA ACECAD 12"x12"+ CURSORE E STILO	290
TAVOLETTA ACECAD 18"x12"+ CURSORE E STILO	520
HANDY SCANNER TRUST	
B&W 256 LIVELLI DI GRIGIO (400dpi) + OCR	100
16,7 MILIONI DI COLORI (400dpi) + OCR	240
HANDY SCANNER LOGITECH	
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS O WINDOWS	160
SCANMAN 256 + OCR WINDOWS	240
SCANMAN COLOR 16,7 Milioni di Colori	490
SCANMAN EASYTOUCH (PORTA PARALLELA)	290
SCANNER TRUST A4	
1200dpi 16,7 Mil. Colori	720
1200dpi 16,7 Mil. Colori - ONE SCAN	1.070
2400dpi 16,7 Mil. Colori	940
TRASPARENCY KIT PER 2400dpi	460
SCANNER HP	
HP SCANJET III P - 300dpi - B&W 256 + OCR	740
HP SCANJET III C - 600dpi - 1 MILIARDO COL. + OCR	1.840
ALIMENTATORE AUTOMATICO (20 FOGLI) PER III P	320



MOTHER BOARDS PENTIUM

- MB PENTIUM 75-90-100-120-133	340
AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)	
CHIPSET SIS - 256KB CACHE EXP 1MB	
4 SLOT PCI + 4 SLOT ISA	
(RAM EXP 128MB - 4 SLOTS A 72 PIN)	
CTRL PCI / ISA 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP (MB 31)	
- MB PENTIUM 75-90-100-120-133-150-166	440
AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)	
CHIPSET INTEL TRITON - 256KB CACHE EXP 512KB	
4 SLOT PCI + 4 SLOT ISA	
(RAM EXP 128MB - 4 SLOTS A 72 PIN)	
CTRL PCI / ISA 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP (MB 38)	

HARD DISKS 3,5" E-IDE

540MB MAXTOR/IBM/SEAGATE	290
540MB WESTERN DIGITAL	320
635MB CONNER/SEAGATE	340
850MB CONNER/SEAGATE	390
850MB WESTERN DIGITAL	420
1278MB CONNER/SEAGATE	490
1200MB WESTERN DIGITAL	520
2,5" 200MB WD / 210MB SEAGATE	340
2,5" 340MB HITACHI / 528MB IBM	440 / 640



MODEM / FAX

14400 V. 42 bis INTERNO	160
14400 V. 42 bis ESTERNO	190
14400 V. 42 bis ESTERNO + VIDEOTEL	200
28800 V. 34 INTERNO	290
28800 V. 34 ESTERNO	320
14400 V. 42 bis PCMCIA (NEW MEDIA)	340
28800 V. 34 PCMCIA (NEW MEDIA)	740



PAGAMENTI RATEALI
DA 12 A 36 MESI (CREDITCON)
SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE
DIRETTAMENTE IN SEDE O PER
CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.

HARD DISKS CONTROLLERS

CONTROLLER VL-BUS/EIDE + MULTI I/O	50
CTRL VL-BUS/EIDE PROMISE 2300 + 16C550	140
CTRL PCI/EIDE + MULTI I/O	50
CTRL PCI/EIDE PRIDE MULTI I/O + 16C550	90
CTRL PCI/F-SCSI 2 NXT92	140
FUTURE DOMAIN ISA EIDE CD / CD + HDD	50/75
FUTURE DOMAIN ISA SCSI 1 16 BIT /	110
FUTURE DOMAIN ISA F-SCSI 2 + SW + CAVI	250
FUTURE DOMAIN PCI F-SCSI 2 + SW + CAVI	290
STREAMERS	
HP COLORADO 340MB/680MB	320/540
TRUST IOMEGA TAPE 420MB/700MB	320/390

MONITORS

14" B/W	1024x 768x0,28	190
14" TRUST	1024x 768x0,28 NI LR	440
15" CX-1564	1280x1024x0,28 NI LR	540
15" MICROSCAN/ADI 4GP	1280x1024x0,28 NI LR	690
17" MICROSCAN/ADI 5AP	1280x1024x0,26 NI LR	1.390
20" SAMPO	1280x1024x0,31 NI LR	1.790



14" NEC XV14	1024x 768x0,28	550
15" NEC XV15	1024x 768x0,28	770
15" NEC XE15	1024x 768x0,28	1.070
17" NEC XV17	1024x 768x0,28	1.490
17" NEC XE17	1024x 768x0,28	1.740
17" NEC XP17	1280x1024x0,28	2.290
21" NEC XE21	1280x1024x0,28	3.290
21" NEC XP21	1600x1280x0,28	4.690



15" SONY CPD-155F1	1280x0,25	890
17" SONY CPD-175F1	1280x0,25	1.740
17" SONY GDM-175E1	1600x0,25	2.170
20" SONY GDM-205E1	1600x0,30	3.790

CD ROM

EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (WIN)	170
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA) / I VANGELI	240/100
INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	90
STELLE PIANETI E DINTORNI / IL MONDO DEGLI ANIMALI	60/50
VIAGGI NEL MONDO / CINENCICLOPEDIA 2 / ITALIAN DESIGN	50/130/90
ODISSEA / L' EGITTO DEI FARAONI	90/70
OPERA MULTIMEDIA: ITALIA / IL BEL PAESE (TOURING)	130/40
I GRANDI ARTISTI DEL 900 / ENCYCLOPEDIA IL SEICENTO	100/350
55 GIOCHI PER WINDOWS / HOMO SAPIENS	35/130
SAFARI / IL BALLERINO (JOVANOTTI)	90/90
MICROSOFT: CINEMANIA 95/DINOSAURS / BOOKSHELF 94	110/119/129
ART GALLERY / ENCARTA 1995 / ANCIENT LANDS	119/210/119
DANGEROUS CREATURES	119
GOLF WINDOWS CD / GOLF CHAMPIONSHIP	109/59
BEETHOVEN / SHUBERT / STRAUSS / STRAVINSKY / MOZART	1CD 129/139
VARE TEMPR ACCESS (PHOTO CD)/THE CLIP ART WAREHOUSE	39/47
DINOSAUR ADVENTURE / ULTIMATE COLLECTION I / II	69/47/59
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	47/47
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)/DEATHSTAR ARCADE BATTLES	47/47
WINDOWS 50 GAMES / MIDI & WAVE WORKSHOP	47/47
TOP 101 SHAREWARE PROGRAMS / 14000 PROGRAMS	23/47
FRACAL FRENZY	47
MICROFORUM: THE COMPLETE WIN SET/ POWER UTILITIES	47/47
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL 1, 2, 3, 4)	1 CD 47
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	47/47
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK II / G.O.R.G.	47/47/59
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA	47/59
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	59
TRIVIA CD IN ITALIANO / MUSIC GAME	59/59
VARE DANTE PC TALK / LA BIBBIA / PARLIAMO INGLESE	77/76/89
I PROMESSI SPOSI / CD MILLEFOTO	125/39
ELVIS ON CD / THE BEATLES: A HARD DAY'S NIGHT	47/49
WHAT A WATCH (IN ITALIANO)	44
MEDIA SHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL / THE CD BROTHEL (X RATED)	49/47
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19
TYPO SHARE (UTILITY DI STAMPA + FONTS)	19
ICONS & FONTS	19

CD-GAMES

7th GUEST (2CD) / ADVANTAGE TENNIS	55/106
ALONE IN THE DARK 3 / BIOFORGE	129/139
CREATE YOUR OWN GAMES (MICROFORUM)	70
CRITICAL PATH/CYBER RACE/ CYBERWAR (4 CD)	49/49/149
DARK FORCES/ DARKSEED (OEM)	110/49
DAY OF THE TENTACLE/ DESCENT / DOOM II	49/94/79
DRACULA IN LONDON/ DREAM WEB	89/99
DRAGON'S LAIR/ DUNE (IN ITALIANO)	55/55
ECSTASIA / FLIGHT UNLIMITED	149/109
GABRIEL KNIGHT (OEM) / HI-OCTANE / HELL	49/129/59
INFERNO/ IRON ASSAULT / IRON HELIX (OEM)	129/106/49
INSECT ADVENTURE (IN ITALIANO)	106
KING'S QUEST VI	116
KLIK & PLAY (CREAZIONE VIDEO GIOCHI) CD / 3,5"	90/90
LITTLE BIG ADVENTURE / LINKWORLDS	149/89
LOST EDEN/ LOST IN TIME 1 & 2/OUTPOST	106/89/49
MAD DOG MAC CREE II (OEM) / MAGIC CARPET	49/149
MEGA RACE (OEM)/ MICROCOSM/ MYST (OEM)	39/149/79
MORTAL KOMBAT II SU DISK 3,5"	70
MORTAL KOMBAT II + RISE OF THE ROBOTS	104
NASCAR RACING / NBA LIVE 95	135/125
NOCTROPOLIS/ NOVASTORM	149/119
REBEL ASSAULT / RETURN TO ZORK/ RISE OF THE TRIAD	100/49/80
SAM & MAX HIT THE ROAD (ITALIANO)	129
SIM CITY 2000/ SLIPSTREAM 5000	49/89
SPACE ACE	69
STRIP POKER PRO / SUPERKARTS	80/135
TEMPATION: COLLEZIONE 4 TITOLI SU 4 CD	119
7TH GUEST-HAND OF FATE-LANDS OF LORE-INDICAR RACING	
THE LAST DYNASTY/ THEME PARK	139/134
UFO / VIRTUA CHES	106/107
WING COMMANDER III (4CD)	145
WINGS OF GLORY	130

**I PREZZI DEI CD SONO COMPRESIVI DI IVA
SCONTO DEL 10% PER 3 TITOLI CD**

WINDOWS 95

WINDOWS 95 DISK	379
WINDOWS 95 EDU DISK	259
WINDOWS 95 AGGIORNAMENTO DISK / CD	189
WINDOWS 95 AGGIORNAMENTO EDU DISK	165
WORKS PER WIN 95 AGG. DISK	95
WORKS PER WIN 95 DISK / CD	189
WORD PER WIN 95 AGG. DISK	249
WORD PER WIN 95 EDU DISK	319
WORD PER WIN 95 DISK	590
EXCEL PER WIN 95 AGG. DISK	249
EXCEL PER WIN 95 EDU DISK	319
EXCEL PER WIN 95 DISK	590
POWER POINT PER WIN 95 AGG. DISK	249
POWER POINT PER WIN 95 EDU DISK	319
POWER POINT PER WIN 95 DISK	590
SCHEDULE + PER WIN 95 DISK	179
OFFICE PER WIN 95 AGG. DISK / CD	539
OFFICE PER WIN 95 EDU DISK / CD	469
OFFICE PER WIN 95 C.U. DISK / CD	709
OFFICE PER WIN 95 DISK / CD	919

SOFTWARE

COREL: COREL DRAW 3 ITA CD/DISK + CD	130/190
COREL DRAW 4 ITA CD/AGG. CD	270/240
COREL DRAW 4 ITA (DISK+CD)	340
COREL DRAW 5 ITA (CD)	920
COREL DRAW 5 ITA AGG DA CD3 (CD)	820
COREL DRAW 5 ITA AGG DA CD4 (CD)	390
COREL VENTURA 4.2 ITA	220
COREL PHOTO PAINT 5 PLUS ITA CD	140
COREL SCSI 2.0 / COREL SCSI NETWORK	190/790
COREL GALLERY/COREL ART SHOW 4 / 5	70/60
COREL ART SHOW 2 + 3 + 4 + 5	130
COREL POWER PACK	140
COREL FLOW 2.0 WIN ITA (DISK+CD)	140
COREL CD CREATOR	370
MICROSOFT:	
WORD PER WINDOWS V 6 ITA	620
EXCEL PER WINDOWS V 5 ITA	620
WORKS PER WINDOWS V 3 ITA	240
PUBLISHER PER WINDOWS 2.0 ITA	175
PUBLISHER PER WINDOWS 2.0 ITA AGG	140
PUBLISHER PER WINDOWS DESIGN PACK 3	100
OFFICE PER WINDOWS 4.2 ITA	970
OFFICE PER WINDOWS 4.2 ITA AGG	620
OFFICE PROF PER WINDOWS 4.3 ITA	1.140
OFFICE PROF PER WINDOWS 4.3 ITA AGG	770
FLIGHT SIMULATOR 5.1 CD/DISK 3,5"	75
SCENERY: PARIS / NEW YORK / JAPAN	69/69/40
LAS VEGAS (BAO) 3,5"/CD	84/93
ITALY (VIRTUAL SOFTWARE)	93
ETC. ETC.	

STAMPANTI

EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	300
LX300 - 9A 80C 220cps	350
LX300 + KIT COLORE	440
LQ100 - 24A 80C 167cps	390
LQ150C - 24A 80C 180cps COLORE	490
LQ300 - 24A 80C 200cps	540
LQ300 + KIT COLORE	630
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	590
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	1.090
STYLUS COLOR 80C 200cps 720dpi	990
STYLUS COLOR PRO	1.290
STYLUS COLOR PRO XL - A3	2.290
NEC NEC P2Q - 24A 80C 192cps	320
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	520
NEC SUPERSCRIP 610 PLUS - LASER 300dpi - 6ppm	690
NEC SUPERSCRIP 660i - LASER 600dpi - 6ppm - 2MB	1.340
NEC SUPERSCRIP COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.790
HP DJ 320 600x300dpi 240cps	520
HP DJ 320 + INSERITORE	570
HP DJ 540C 600x300dpi 240cps	590
KIT COLORE PER HP DJ 320 / HP DJ 540	75
HP DJ 660C 600x600dpi 4ppm	940
HP DJ 850C 600x600dpi 6ppm	1.190
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm	1.090
HP LJ 5P 2MB 600dpi 6ppm	1.930
HP LJ 5MP 6MB 600dpi 6ppm POSTSCRIPT	2.180
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm	2.970
HP LJ 4M PLUS 2MB 600dpi 12ppm POSTSCRIPT	3.950
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm	4.120
HP LJ 4MV 12MB A3/A4 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	5.090
HP LJ 4Si MX 10MB 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	7.920
HP COLOR LASERJET 8MB 300dpi 10ppm	12.680

SCHEDE SONORE

SOUND BLASTER 16 VALUE IDE	170
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	240/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	320
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE / + ASP	360/490
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	270
MIDI KIT	80
MIDI BLASTER	340
WAVE BLASTER	340
SCHEDA AUDIO RADIO FM (REVEAL)	75

DESK TOP VIDEO

VIDEO SPIGOT	270
VIDEO BLASTER SE 100	470
VIDEO BLASTER RT300	740
VIDEO BLASTER MP-400 (MPEG FULL SCREEN)	590
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (SCHEDA DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
CREATIVE TV CODER (VGA TO PAL/SVHS) ESTERNO	380
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) ESTERNO	240
MOVIE MACHINE/MOVIE MACHINE PRO	540/890
MOVIE MACHINE M-PEG	890
MOVIE MACHINE II	1290
FPS/60	1190
REAL SCHEDA M-PEG + 6 CD VIVID XXX	370
TRUST PC TV HOME VIDEO CARD / TELETEXT MODULE	420/60
TRUST HOME CINEMA MODULE	290
TRUST GAME VIEWER (CONVERTITORE VGA PAL)	210
TRUST VIDEO MASTER MPEG PLAYER	450
TASTIERE MUSICALI TRUST:	
HOME MUSIC MAKER (+ CAVO + CUBASE LITE)	220
PROFESSIONAL MUSIC MAKER (+ CAVO + CUBASE LITE)	340

SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	100
SOUNDWAVE 240 (240W)	140

DRIVE CD-ROM

SONY CDU/55E 2X ATAPI	170
SONY CDU-55S SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	240
SONY CDU 76 E 4X ATAPI	320
SONY CDU 76 S 4X SCSI-2	390
PANASONIC "CREATIVE" 581J 4X ATAPI	290
NEC CDR 272 4X ATAPI (600 KB/sec - 240msec)	320
NEC 6Xi / CDR-502 INTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	790
NEC 6Xe / CDR-602 ESTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	990
KIT SCSI NEC 3.2 MB/sec / KIT PARALLELA/SCSI NEC	140/240

KIT MULTIMEDIALI

SOUND BLASTER CD 16 STARTER KIT	360
(SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 2 CD)	
SOUND BLASTER DISCOVERY CD 16 VALUE	390
(SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 4 CD)	
KIT SOUND BLASTER HOME 4X	790
(SOUND BLASTER 16 ASP + DRIVE CD 4X + ALT + 11 SW CD)	
GAME BLASTER CD16	540
(SB16+DRIVE CD 2X+ALT+JOYSTICK+8CD)	
DISCOVERY EZ-16	740
(SB16+DRIVE CD 2X ESTERNO+ALT+5CD)	

PC WARE SRL

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO-ROMA



06-791.55.55
06-791.21.21
FAX 06-791.06.43



CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, E ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GARTUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

IL ROCK
È IN INTERNET
(E PARLA ITALIANO!)

Rock online ITALIA

Rock on Line Italia è un servizio erogato da:

ITALIA
Online

PRESENTI A SMAU,
21/25 SETTEMBRE,
PAD. 17, STAND H09

Visitalo direttamente dal
"bottono" Musica di Italia Online!
L'indirizzo completo
per i cybernauti è:
<http://www.iol.it/>

Per informazioni:
tel. 02/48201110
fax: 02/48201121
e-mail: gp.dc@iol.it

Il primo servizio musicale in linea completamente gratuito ed in lingua italiana, aggiornato in tempo reale con notizie, classifiche, riviste di settore in formato elettronico, date e dettagli su tutti i concerti, area riservata a radio e TV, zona archivio e "link" diretti con i migliori siti web musicali.



PRISONER OF ICE

Marco Barbieri è rimasto prigioniero del suo congelatore da 200 litri per un Week-End. Da qui ha tratto l'ispirazione per risolvere questo appassionante adventure.

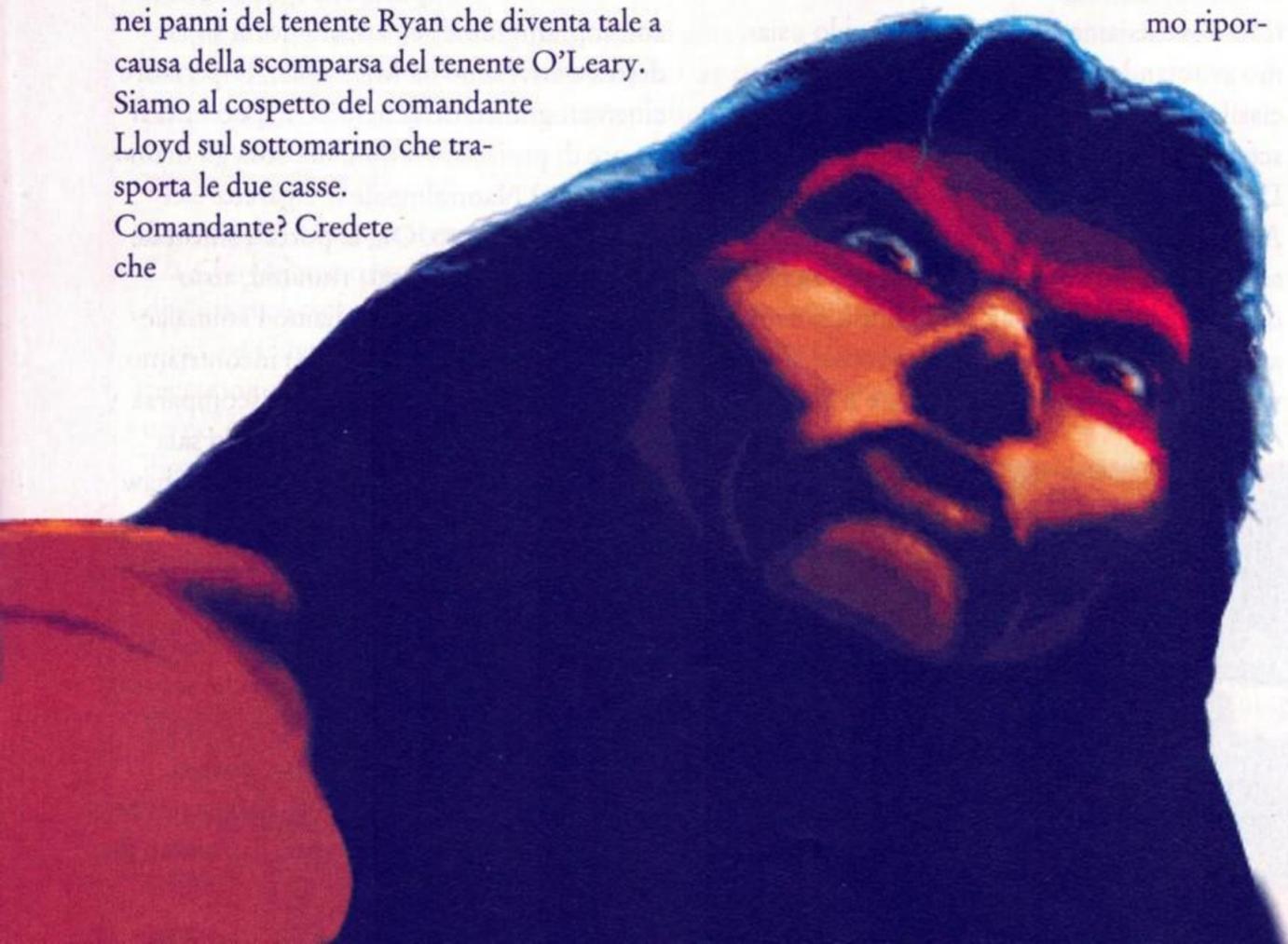


Gennaio 1937, al largo del Polo Sud il sottomarino Victoria ha raccolto due misteriose casse ed un esploratore norvegese: Bjorn Hamsun. Il padre è tenuto prigioniero in una base segreta. Inizia così la nostra avventura, nei panni del tenente Ryan che diventa tale a causa della scomparsa del tenente O'Leary. Siamo al cospetto del comandante Lloyd sul sottomarino che trasporta le due casse. Comandante? Credete che

Hamsun se la caverà? Chiediamo delle casse e dell'operazione Polaris. Fatto questo ecco che si avvicina una nave nemica e ci butta le bombe di profondità per farci fuori. Colpiti. Quali danni abbiamo ripor-

tato, Driscoll? Colpiti a poppa. Andiamo alla stiva, Jones è morente ma fa in tempo ad avvisarci del pericolo anche se il comandante viene beccato. Prendiamo l'estintore sulla parete ed usiamolo per spegnere i fuocherelli, quindi torniamocene ala svelta al posto di comando. Driscoll... abbiamo armi? Purtroppo no. Hamsun è nella camera-

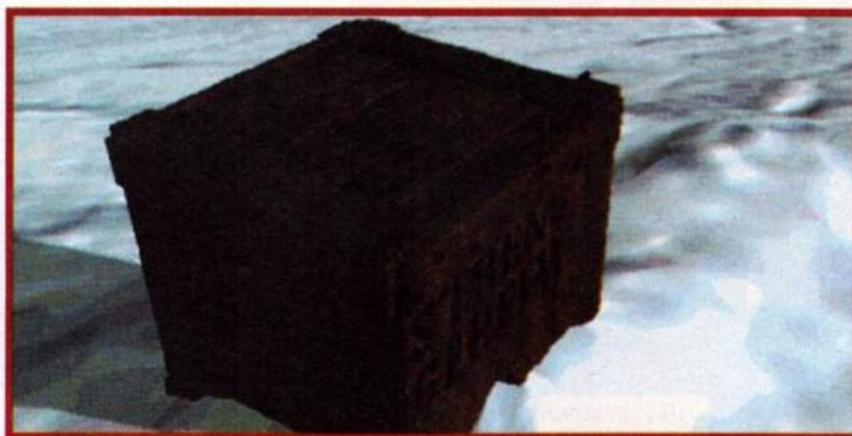
ta e continua a delirare, il comandante riceveva gli ordini direttamente via radio. In sala equipaggio c'è Wayne che sorveglia il delirante Hamsun. Andiamo alla radio, dannazione non funziona! Driscoll, come funziona questa radio? Mah, forse Stanley è al corrente, nella sala macchine. Come possiamo restare in contatto? Eccoci serviti di una ricetrasmittente. Per prima cosa andiamo alla scrivania del comandante, apriamo il cassetto e prendiamo il registro codici, la chiave e il registratore, quindi scendiamo in sala macchine da Stanley, raccogliendo la chiave inglese che si trova sullo spigolo in basso a destra del grosso motore. Stanley è troppo occupato e non vuole saperne di darci retta. Va beh, torniamo su e andiamo a destra, in sala equipaggio. Hamsun non è in condizioni di parlare e quindi facciamo attendere Wayne. Prendiamo la scure vicino all'entrata di sinistra, nell'armadio non c'è nulla e neanche nelle scatole varie sparse per lo stanzone. C'è una medaglietta di S.Cristoforo sulla destra in basso e, sotto una cuccetta, possiamo prendere dei ramponi e un giubbotto di salvataggio. Ora riparlamo con



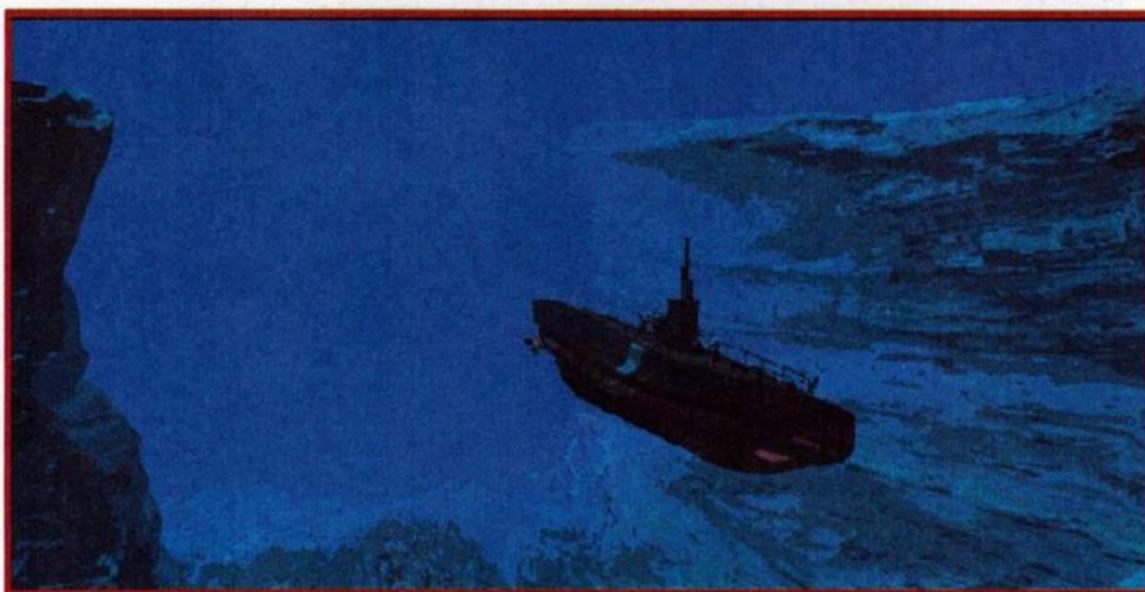
Wayne e gli diciamo che può raggiungere Driscoll al posto di manovra così possiamo usare la medaglietta di S.Cristoforo su Hamsun ...

KAA NARMA e usare il registratore ok, funziona, registrazione riuscita. Ora torniamo la posto di manovra. Aiuto, il mostro usiamo il registratore su di noi e il mostro si dissolve ma intanto un altro uomo è stato fatto fuori e la prua del sottomarino è stata colpita, dobbiamo inviare un S.O.S. e togliere l'acqua dalla camera dei siluri. Per far funzionare la radio, anche se abbiamo il codice, dobbiamo chiedere la frequenza a Stanley e quindi torniamo in sala macchine trovando il meccanico sotto una trave. Utilizziamo l'argano per liberarlo, cioè, innanzitutto agiamo sull'interruttore, poi usiamo la ricetrasmittente per collegarci a Driscoll che muove il marchingegno alla perfezione e Stanley si rimette al lavoro. Parliamo con lui della radio e dell'ex capitano Lloyd ottenendo così la frequenza da inserire nella radio in sala comandi. Torniamo al posto di manovra ed eseguiamo l'S.O.S..

Purtroppo stiamo imbarcando troppa acqua e non si può salire in superficie. Driscoll come si può svuotare la camera dei siluri? Forse possiamo lanciare un siluro, anzi ci dobbiamo far sparare personalmente. Ok, andiamo alla camera inondata. Prima però usiamo la chiave inglese sulla porta di metallo sparata via in precedenza. C'è un volantino di metallo che ci può servire. Recuperato questo volantino ci apprestiamo a scendere nel locale siluri passando dalla camerata ma, sorpresa, il sistema elettrico di bloccaggio del portello è attivato, dobbiamo disinserirlo. E va bene, nel locale di comando, sulla destra, c'è il quadro elettrico, usiamo la scure e diamo un'occhiata. Ci sono vari interruttori, bisogna collegare tutti i tracciati per non farli passare da dove sono rotti. Cioè agire sul primo in basso a destra del circuito arancione, poi, seguendo il tracciato dello stesso colore verso l'alto,



clicchiamo sul secondo interruttore, sul terzo e sul quarto in alto a sinistra. Ora il tracciato verdino cominciando da in alto a destra; clicchiamo sul primo, sul secondo, proseguiamo verso destra, il terzo lo lasciamo così, il quarto lo inseriamo. Ora quello grigio partendo dal basso a sinistra; il primo no, il secondo sì e ... fatto, possiamo tornare al portello e scendere ai siluri. Nella sala inondata procediamo verso destra. In fondo a destra c'è un



foro dove usiamo il volantino e poi lo usiamo svuotando l'acqua. Apriamo il tubo lanciasiluri sulla destra, clicchiamo sul siluro per scoprire un'apertura e ci colleghiamo con Driscoll sempre tramite la ricetrasmittente. Accidenti, ci manca qualcosa. Torniamo alla sala operativa e andiamo nella stiva. Fra le due porte, una aperta e l'altra chiusa, c'è un armadio a muro, ci andiamo oopsss si scivola; usiamo i ramponi su di noi e il gioco è

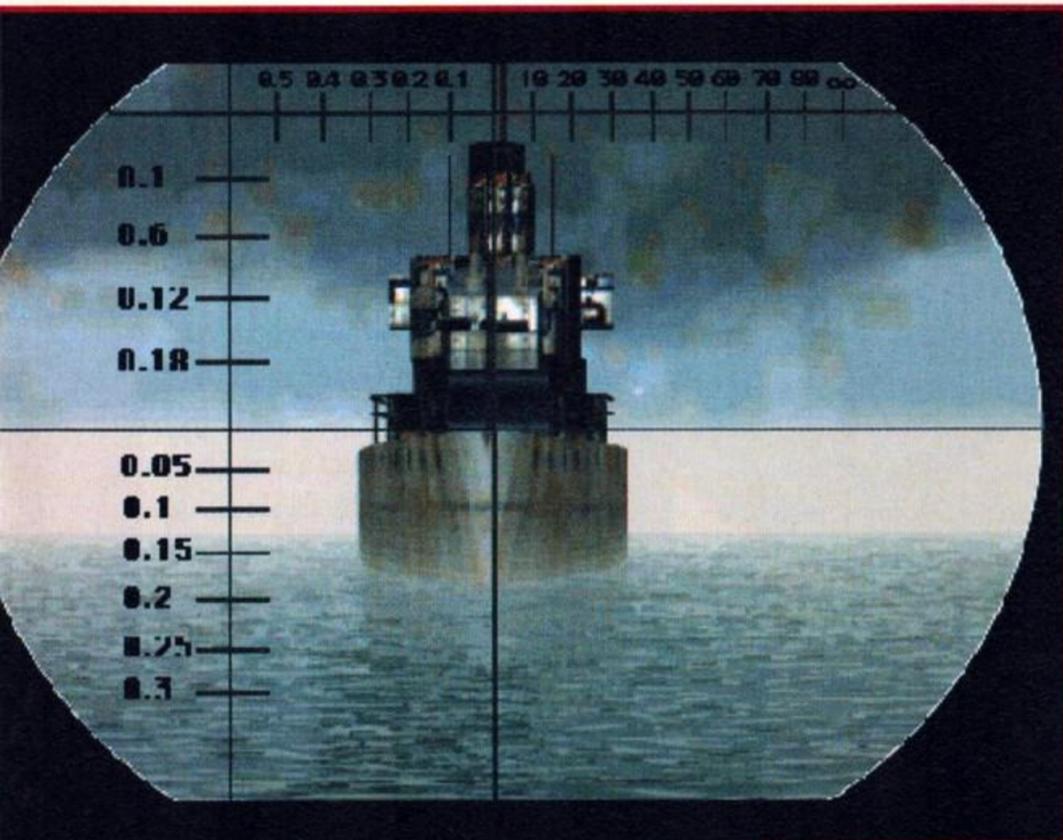


fatto. Usiamo la chiave sull'armadio e prendiamo la pistola lanciarazzi, torniamo in sala siluri, raccogliamo il razzo di segnalazione giallino vicino al tubo 26 e finalmente possiamo trasmettere a Driscoll che siamo pronti..... olè, parte il siluro e veniamo raccolti dalla nave venuta in nostro soccorso. Eccoci a colloquio con mister Sears; alla fine ci troviamo soli nell'ufficio, ne approfittiamo

per fare una piccola ispezione. Dietro la scrivania un quadro che nasconde una cassaforte, sulla scrivania un lasciapassare non completato, nel cassetto sinistro della scrivania a destra della stanza un frammento di pagina che raccogliamo, un calendario con incorniciata la data 13/01/1937 e, sempre sulla scrivania di destra, la scheda personale di Ryan che prendiamo oltre al pacchetto di sigarette. Entra il sottocapo Quincy, ci da gli ordini

del giorno e possiamo uscire, presentare i nostri ordini alla sentinella e rimanere ancora solitari; altra piccola ispezione alla scrivania, prendiamo il film di miss Molly e andiamo in sala trasmissioni. Shaw, l'addetto, non ha tempo per parlare con noi, quindi usciamo, non c'è nessun messaggio che ci riguarda. Proviamo l'altra porta, altro ufficio dove non c'è nulla, altra porta sulla destra (stanza

con soprammobili) ed ancora porta sulla destra e arriviamo da Mc.Laglen, l'operatore cinematografico della base sì, può farci il favore di proiettare il film, ma cosa gli diamo in cambio? Naturalmente le sigarette e ci vediamo il filmetto. Ok, la porta a sinistra è chiusa, torniamo alla sala riunioni, atrio d'ingresso e (intanto ci vediamo l'animalaccio che si pappa una sentinella) incontriamo un dottore che fa domande sulla scomparsa di Hamsun. Torniamo in sala trasmissioni e chiediamo a Shaw se ha messaggi. Certo che ce l'ha, dobbiamo identificare un traditore qui alla base, consultare l'archivio del personale e sorvegliare Hamsun. Altro che sorvegliare, quello è sparito!!! Senta un po', mister Shaw, dove si trova l'archivio? E' dalle parti del deposito delle armi. Torniamo da



c'era una porta. Beh, meglio uscire. Porta a destra: è l'armaiolo ed anche con lui nulla da fare. Ok, torniamo all'infermeria, chiediamo a miss Trend un appuntamento con il dottore al quale diciamo che abbiamo dolori di stomaco e gli facciamo vedere la scatola di conserve. Mentre lui va a prenderci una pastiglia, noi ci

prendiamo l'estintore vicino alla porta d'ingresso e la sigaretta accesa vicino a Finnlayson che usiamo con il cestino di carta straccia vicino alle armi. La carta prende fuoco, noi ci nascondiamo nell'angolo buio sulla destra e così il posto viene evacuato. Spegniamo il fuocherello con l'estintore e siamo liberi di entrare nell'ufficio archivio. Ehi, sono state rubate tutte le schede salvo quella di un certo Parker niente, non possiamo prenderla. Facciamo per uscire e incocciamo Sears che ci porta nel suo ufficio e ci rimanda al sottomarino Polaris. Sulla destra prendiamo il cavo appesantito da bulloni e lo usiamo con il paletto, un bel lancio e, cliccando su un altro paletto sulla destra, passiamo avanti. Sempre avanti, all'altezza del quarto paletto, c'è una cassa che apriamo

Mc.Laglen e, guardando bene nello scaffale dei libri sotto il quadro grande, c'è un libro con l'altra metà della combinazione (si presume della cassaforte nell'ufficio di Sears). Prendiamo degna nota e torniamo in quell'ufficio, apriamo la cassaforte per prendere la chiave del sistema di auto distruzione del sommergibile e un timbro. Ora andiamo nell'atrio d'ingresso e notiamo un bottone sulla destra della porta usata dall'uomo in camice bianco. Si va nel seminterrato tramite appunto l'ascensore. Cerchiamo di passare dal cancello ma veniamo fermati, abbiamo bisogno di un lasciapassare (quello della scrivania non compilato). Benissimo, torniamo nella sala radio da Shaw ed usiamo la nostra scheda personale con il bollitore, quindi andiamo nell'ufficio di Sears e usiamo la fotografia con il lasciapassare. Ok, ora un bel timbro e possiamo andare nel seminterrato. (intanto Hamsun è ricomparso). Chiediamo informazioni alle sentinelle presenti e cominciamo dalla prima porta a destra. Miss Trend, l'infermiera, non è neppure lei molto amica di Quincy e per quanto riguarda il dottore eccoci soddisfatti, possiamo entrare. In ogni caso qualsiasi cosa diciamo il dottor Trevor non ci dà soddisfazione alcuna, non ci resta che uscire dallo studio per vedere l'entrata di Quincy. Ok, passiamo alla porta successiva, il ripostiglio. Prendiamo dallo scaffale a sinistra una scatola di conserve, poi apriamo il baule azzurro lì vicino e blaahhhh, troviamo un cadavere, meglio chiudere il baule. Guardiamo la grata: che diavolo è quella gelatina verde? E il muro? si direbbe che qui

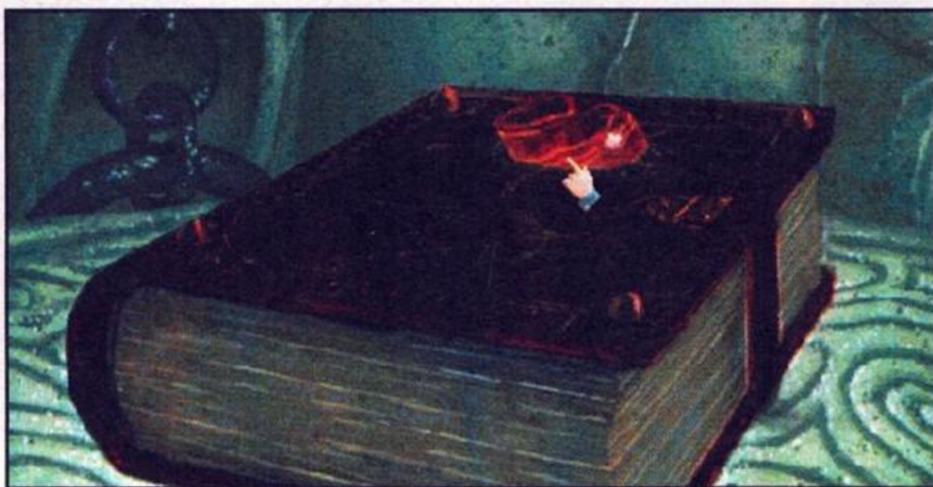


appropriamo del manuale di montaggio che c'è sulla scrivania dopodiché usciamo e bussiamo alla terza porta dando a Finnlayson il manuale appena preso, entriamo e chiediamo di consultare l'archivio del personale. Ma guarda un po' non siamo autorizzati. Allora

trovando un frammento di ferro e un pezzo di metallo che, uniti, si trasformano nella chiave di accesso al sottomarino. Ok, ecco fatto, siamo di nuovo al posto di manovra. Andiamo in sala equipaggio e, nell'armadio a sinistra, troviamo delle carte appartenute ad



Hamsun con altri incantesimi. Al nostro rientro in sala comando ... aiuto, il mostro. Clicchiamo sul bottone rosso dove lavorava Driscoll, usiamo la chiave di Lloyd nella serratura e ci avviamo alla scaletta ... auffff, è fatta. Al comando, il dottore ci fa vedere al microscopio il sangue di Hamsun e ci legge il suo libretto: Un prigioniero del ghiaccio non può varcare una porta se sulla soglia è stata traccia-



ta una linea con il sangue di un posseduto ecc. ecc. ehi, che succede?... la pietra, la pietra dietro la carta!!! Zacchete, uno spuntino. Beh, notiamo le schede di Quincy dietro al mostro ma, evidentemente, non possiamo prenderle. Rientriamo nello studio del dottor Trevor e prendiamo un ago sulla sua scrivania. Andiamo nell'ufficio di Sears ed usiamo l'ago con la mappa che così può essere girata rivelando un nascondiglio. Prendiamo la pietra e il rapporto segreto, torniamo in infermeria dal mostro ed usiamo la pietra su di noi facendo scomparire il brutto animale. Prendiamo le schede ed usciamo. Ok, si parte. A Buenos Aires alla ricerca di un libro con un certo riferimento oppure di Parker. Ed eccoci alla biblioteca. Interrogiamo Hernandez e otteniamo di essere ricevuti dal direttore insieme alla figlia di Parker e Miguel ci legge un po' del libro che cercavamo ma ecco entrare il tedesco con la pistola per prendere il disco del sole e beh, avvengono un po'

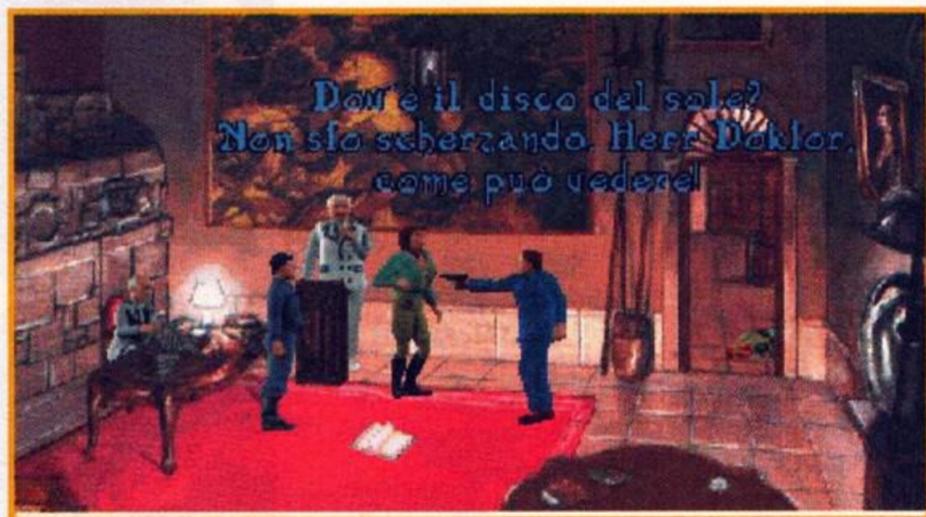
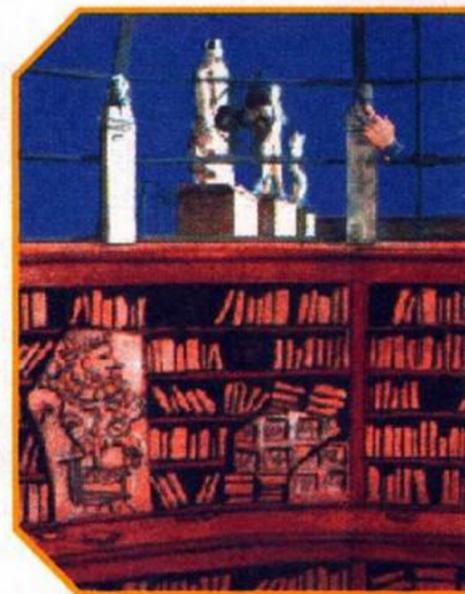
che permettono di accedere alla terrazza? Dunque, tanto per cominciare raccogliamo la pila di libri vicino alla porta: un libro di Goethe, uno di Sofocle ed uno di Shakespeare. Poi controlliamo tutta la libreria. Vicino all'ammasso di libri, sullo scaffale, c'è "un libro" (quasi sotto la testa di pietra). Trovato un passaggio ed eccoci ad una nuova parte della, chiamiamola così, libreria. La scaletta è utilizzabile solo sostituendo il piolo rotto con il bastone del direttore ed eccoci più in lato. Ora si tratta di inserire i tre libri presi prima nei posti vuoti nel secondo scaffale partendo da sinistra (i tre libri nella giusta sequenza) ed eccoci serviti di una scaletta. Toh, un inter-

ruttore. Ma non basta, sul terzo scaffale da sinistra diamo un'occhiata ai libri scoprendo un disegno di Leonardo da Vinci chiediamo a Diane beh, dopo vari tentativi scopriamo che non serve a nulla l'interruttore e nemmeno Leonardo da Vinci basta cliccare sulla destra per scoprire che c'è una scala che porta in cima. Si clicca sul busto di Omero (prima statua a sinistra) e si apre un nascondiglio nella statua centrale dove troviamo la chiave per uscire in terrazza. Ora guardiamo la statua del discobolo cliccando sul disco e, partendo dalla prima statua a sinistra, arriviamo a prendere il disco del sole ed a passarlo a Diane ma arrivano i tedeschi e ci derubano. Siamo in cella. Prendiamo il cucchiaino, il bicchiere e la gavetta e, con il cucchiaino, facciamo un piccolo buco per ascoltare

di cose, anche strane, fino a che Diane se ne va verso la terrazza ed noi rimaniamo soli nell'ufficio del direttore con una pagina del famoso libro. Usciamo e andiamo alla porta vetrata in cima allo schermo e ci ritroviamo immersi in una montagna di libri in compagnia di Diane. Prendiamo il bastone del direttore sulla sinistra e parliamo con la donna chiedendogli della terrazza. Ma va? Ci sono dei congegni

cosa ha da dirci il nostro vicino: dobbiamo cercare di scappare alla svelta. Ok, prendiamo lo sgabello e aspettiamo. Vengono a prendere Peter Hamsun, poi Diane e poi Parker. Infine tocca a noi, abbiamo dieci minuti per compilare

una dichiarazione. Mettiamo il foglio di carta nel lavabo e prendiamo in mano lo sgabello. Appena entra il soldato clicchiamo su di lui facendolo secco, gli prendiamo le chiavi della cella e, con questa chiave, clicchiamo sulla porta per chiuderla. Ora usiamo il tavolo, lo sgabello con il tavolo ed il cucchiaino con la grata in alto. Bene, siamo nel condotto di aerazione, proseguiamo e, al bivio destra o





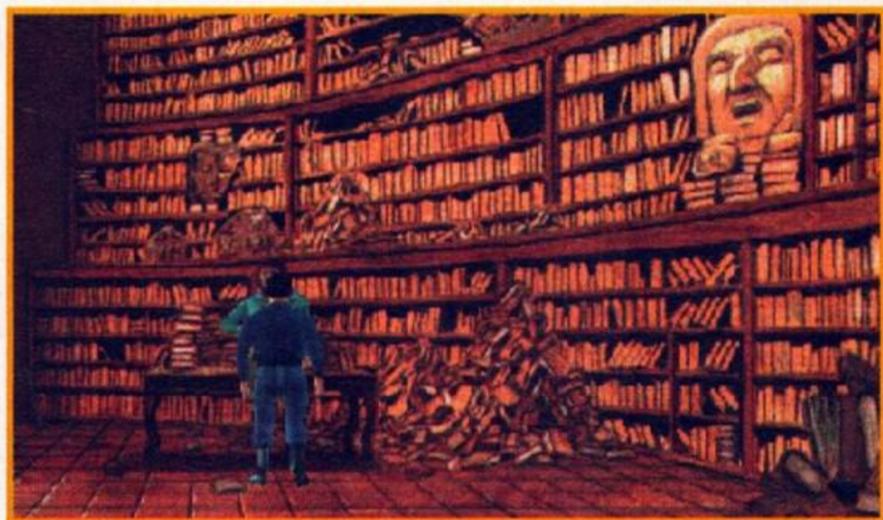
sinistra è lo stesso, arriviamo in un posto bollente. Dunque, più o meno al centro dello schermo, c'è una stalagmite da usare per far aprire il portone e raccogliere un rubino ed un ametista; poi andiamo a destra, attraversiamo il ponticello e usiamo il rubino con l'occhio sinistro e l'altra pietra con l'occhio destro per rivelare un altare. Dopo la veduta bollente

andiamo a destra e

troviamo un vagoncino con dentro una sbarra che naturalmente ci prendiamo. Allora, siccome una ruota del vagoncino è bloccata dal ghiaccio, torniamo un attimo indietro dove c'è la lava.

Guardando bene c'è una pietra sulla

quale usiamo la sbarra facendo fuoriuscire il liquido bollente, ora usiamo la barra nella lava e, velocemente, diamo una spinta al vagoncino per far aprire il portellone d'acciaio e poi dentro veloci visto che si è risvegliato un altro mostro. Arriviamo in una sala delle ventole dove usiamo ancora la sbarra con la ventola più grossa. Ora assistiamo a un po' di sceneggiata ed alla fine decidiamo che è meglio inter-

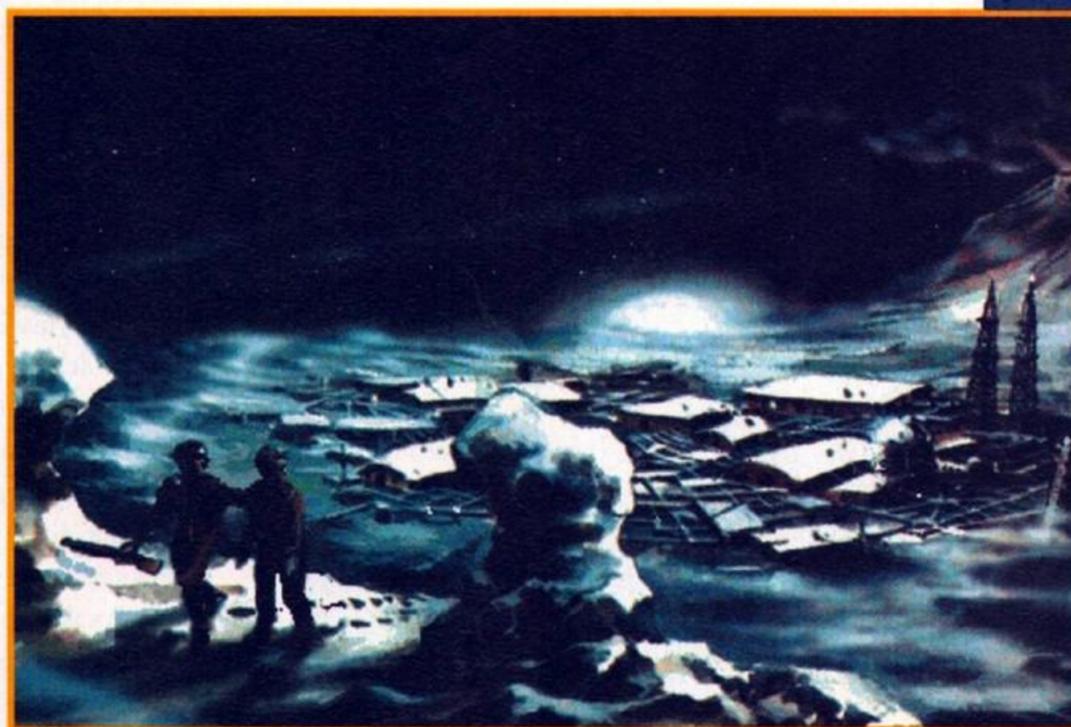


il "44", delle cariche di nitrogeno e un armadio dietro un masso di pietra. Ritorniamo indietro e proviamo lo scanner, ehi, non funziona!!! Manca un oggetto, giuff. Vediamo il terminale di computer sulla destra che, usato, ci presenta Parker e la storia della fine dell'umanità. Ritorniamo alla realtà ...

nell'angolo in basso a destra, prendiamo il calcio di arma da fuoco e, sotto il piedistallo nel centro della stanza, prendiamo la metà di una medaglia, anzi non la prendiamo affatto, non si può. Ah, ecco, sul pianale dello scanner, sulla sinistra, prendiamo la batteria che usiamo nel posto per un oggetto dello scanner e premiamo il bottone rosso: Ci appare un'arma. Prendiamo ad uno ad uno i tre pezzi che compongono l'arma trovati prima e li clicchiamo sulla figura che ruota sullo schermo componendo così l'F.N.D., un'arma mai vista prima. La usiamo sul macigno davanti all'armadio e lo apriamo trovando una pietra e un disco di pietra (la copia del disco del sole). Andiamo vicino alla porta del sole e utilizziamo il disco su di noi tornando così al nostro tempo e dal mostro che ci aspetta. Pagina del libro su di noi e blocchiamo il prisoner. Parliamo con Parker e teletrasportiamo tutti quanti in salvo in una base britannica mentre noi ci ritroviamo a rivivere la scena della

venire, clicchiamo sulla grata e scendiamo..... maledizione, ci ha visto usiamo la pagina del libro e perdincibacco, siamo finiti nell'anno 2037!!!! Sulla destra della "porta del sole" raccogliamo la canna di arma da fuoco e l'elemento centrale, poi andiamo a sinistra e troviamo, appena sotto

biblioteca e qui bisogna essere veloci, preparare l'F.N.D. e cliccare sull'uomo con la pistola. Ed eccoci nella sala dello stregone dove c'è solo da azionare un anello sulla sinistra per far comparire una stele. Allora: in alto, da sinistra a destra, ghiaccio, acqua, aria e fuoco. In basso, sempre da sinistra a destra, Prisoner, Dagon, Cthulhu e Nyarlathotep. Otteniamo un libro sul quale utilizziamo la pietra che abbiamo in inventario ed ok, il Necronomicon, il libro maledetto. Lo prendiamo e interroghiamo i due personaggi, quindi usciamo con in mano la spada. Usiamo la barca e alè, duello con Sears clicchiamo immediatamente sul nostro antagonista una prima volta e chiediamo di Howard Parker e poi clicchiamo ancora su di lui chiedendo di John Parker e poi clicchiamo un'altra volta su Sears chiedendo dei grandi antichi ed infine clicchiamo sulla corda che regge il lampadario



..... un colpo di spada alla fune e il gioco è fatto. Ed eccoci alle tre maschere. Usiamo la spada sulla maschera a destra e passiamo avanti fino alla testa gigantesca che è chiusa. Bisogna aprirla mediante una lastra di pietra nel riquadro delle maschere (in basso al centro). Avanti nel passaggio della grande testa e adesso ... altro scontro? Benissimo, usiamo la spada su di noi per tre volte ai tre attacchi dei nemici e poi lanciamo il Necronomicon sulla pietra centrale ed ecco fatto, li abbiamo sconfitti. E' fatta, ora possiamo scegliere fra due finali: "il superstite del tempo" oppure "colui che mai fu". Personalmente me li sono visionati tutti e due e alla fine ho pensato: bene, sono pronto alla soluzione della prossima avventura, appassionante, speriamo, come questa. Ciao ciao da

Marco Barbieri

FANTASY FICTIO N

IN COMPAGNIA DEI LUPI

La luna, alta nel cielo notturno, gettava una luce sinistra sulla radura illuminata soltanto da deboli fuochi cerimoniali; intorno ai quali ombre di uomini e lupi si muovevano silenziosamente, intente ad osservare le due figure al centro dello spiazzo erboso, separate solo da un fuoco ormai morente, l'ultima lingua di fiamma si sarebbe spenta tra poco, ed il rito avrebbe avuto inizio. Greyfist osservava la scura sagoma del suo avversario, colorata di sangue dalle ultime braci; non voleva combattere, ma non aveva altra scelta. Il suo coraggio e la sua capacità di guidare il branco erano stati messi in dubbio da questo grosso maschio avversario, speranzoso di anettere il branco di Greyfist al suo, e rifiutare la sfida rituale avrebbe significato rinunciare al branco.

Troppi sono i nemici



Le due forme del Garou

della nostra razza e della madre terra Gaia per poterci permettere di sprecare le nostre vite in alterchi senza significato: il Wyrn, una volta spirito benigno ma ora impazzito e dedito alla distruzione della natura che una volta amava, vomita in continuazione abomini dediti a cacciarci e a distruggere i nostri luoghi sacri, l'uomo, spesso pedina inconsapevole e allo stesso tempo vittima del nemico non può esserci di aiuto, tale

è l'orrore e la repulsione che prova per noi, frutto di secoli di folle caccia, tale è la sua paura che ci ha relegato a leggende per spaventare i bambini, non sapendo che ben altri sono gli orrori da cui proviamo a difenderli. Ma eccoci, unica speranza per questa terra devastata ma troppo ciechi e vittime della stessa ferocia che ci rende così vicini a Gaia, la ferocia di chi appartiene sia al mondo degli umani che a quello dei lupi, che ci spinge a combattere tra di noi mentre dovremmo essere uniti. La ferocia che è dentro ogni Werewolf, ogni Garou. Il fuoco si spegne, il mio nemico è veloce, in un istante ha già estratto il Klaive, il pugnale runico che infligge ferite che ci è impossibile rigenerare rapidamente. Una fitta al fianco mi dice che il pugnale ha bevuto il mio sangue. Ormai è troppo tardi per ragionare, l'odore del mio stesso sangue sta risvegliando la rabbia primeva dentro di me, la ragione umana sprofonda in un mare di ferocia animale che muta il mio corpo in una macchina per uccidere. Solo uno di noi due potrà correre libero sotto la prossima luna piena ed il ricordo della vita di questo valoroso guerriero tra le mie zanne mi accompagnerà in quel momento...

Questo è RAGE (rabbia), il gioco di carte collezionabili della White Wolf Game Studio. In RAGE ogni giocatore prende il controllo di un branco di lupi mannari (chiamati Garou) in una guerra senza fine contro gli altri branchi per il controllo dei pochi territori rimasti e contro le creature del Wyrn, una malefica entità intenta alla distruzione del nostro pianeta. I giocatori guadagnano punti Renown (fama) sconfiggendo gli avversari in combattimento e in politica, il primo giocatore che raggiunge un numero prestabilito di punti Renown ha vinto la partita. In RAGE troviamo tre tipi di carte: le carte Garou, le carte Setta e le carte Combattimento. Le carte Garou sono il branco: sono double face e rappresentano il Garou nelle

due forme principali, quella naturale, che può essere Homid (umana), Lupus (lupo) oppure Metis (una forma ibrida nata dall'unione di due Garou), e la forma da combattimento, la temuta Crinos, quella del classico mezzo uomo/mezzo lupo. La potenza di ogni Garou è misurata in punti Renown, ed ogni giocatore può creare un branco scegliendo lupi sino al raggiungimento di un numero di punti prestabilito. A differenza di molti altri giochi, le carte Garou in RAGE entrano in gioco tutte all'inizio della partita. Il mazzo Setta, da cui il giocatore pesca fino a cinque carte per turno, è la spina dorsale del gioco: le carte Gift sono 'doni' che il Garou riceve da Gaia, la madre terra, e forniscono al ricevente abilità particolari che vanno da una maggiore abilità nel persuadere gli altri alla capacità di animare la terra stessa contro i nemici; le carte Equipment (equipaggiamento) attrezzano il lupo con gioielli che vanno dal computer portatile al fucile a pompa, dal giubbotto antiproiettile all'arma runica; le carte Rite (rito) sono simili alle carte Gift, ma richiedono una certa Fama per poter essere usate. Le carte Moot (così sono chiamati i raduni tra le varie tribù di Garou) permettono di guadagnare fama grazie alla propria influenza politica. Le carte Event (evento) rappresentano un po' di tutto, dai totem di branco alle fasi lunari ad eventi disastrosi per certi branchi (quelli altrui, se proprio non si è masochisti). Le carte Enemy (nemico) vanno dalla creatura del Wyrn al Vampiro, dal Mago al Garou rinnegato all'Elementale; possono essere giocati nel Territorio di Caccia e uccisi da qualsiasi giocatore, spesso sono la via più facile per guadagnare punti Fama (o per farsi a pezzi da soli). Le carte Ally (alleato) sono appunto... alleati che aiutano il branco a sopravvivere, possono essere spiriti oppure Kinfolk, ovvero uomini (o lupi) figli di Garou che non hanno ereditato il "dono" e possono quindi vivere tranquilla-

RAGE

mente tra gli umani (o lupi). Infine le carte **Action** (azione) permettono di compiere azioni particolari al di fuori del momento prestabilito. Vi sono inoltre delle carte rarissime, completamente argentate chiamate **Past Lives** (vite passate) che danno ai vostri *Garou* abilità particolari, se ne trova solo una in ogni scatola di pacchetti/espansione, quindi buona fortuna. Occhio però, molte di queste carte richiedono requisiti ben precisi per poter essere usate, fate perciò bene attenzione che vi siano nel vostro branco lupi con i requisiti richiesti prima di metterla nel mazzo Setta, pena la completa inutilità della carta stessa. Anche se il Branco può guadagnare Fama tramite i tortuosi sentieri della politica tribale, il metodo migliore resta sempre il combattimento, ed in questo i *Garou* sono dei maestri, sia che si tratti di combattere contro altri *Garou* o contro gli odiati Abomini del *Wyrn*, e proprio a questo serve il mazzo di Combattimento. Due sono i tipi di carte che troviamo al suo interno: le carte **Combat Event** (eventi di combattimento) rappresentano eventi particolari, dalla possibilità di attaccare un nemico in branco (solitamente i combattimenti sono uno a uno, tra gli alfa, ovvero i leaders, del branco) alla possibilità di entrare in **frenzy**, la furia assassina che non si placa se non con la morte; e le carte **Combat Action** (azione di combattimento) che sono gli attacchi veri e propri. Le C.A. richiedono sempre un requisito minimo di **Rage**, che è la caratteristica di ferocia che ha ogni *Garou*, più o meno alta. Più alto è il requisito *Rage* della carta, maggiore è il danno che la carta infligge; si va infatti dalla ferita superficiale a *rage 1* all'evisceramento a *rage 10*. Le carte di combattimento si giocano contempora-

neamente, garantendo una certa emozione, e solitamente lo scontro si conclude con la morte di un contendente, sempre che uno non riesca a scappare (fatto peggiore della morte per ogni *Garou* che si rispetti). Ci troviamo di fronte alle carte di combattimento più sanguinose che si siano mai viste. Per poter però apprezzare meglio il gioco, vista la scarsità di *background* presente nel libretto bisognerebbe conoscere il gioco di ruolo che lo ha ispirato: si tratta di **Werewolf: The Apocalypse**, edito dalla stessa **White Wolf**. **Werewolf**, permette ai giocatori di impersonare gli eroici lupi nella loro guerra disperata in un mondo in corsa verso la fine, approfondendo tutti gli aspetti della vita dei *Garou* (e del *Wyrn*) solo accennati in **RAGE**. Se siete appassionati di giochi di ruolo e non vi fate intimidire dalla lingua inglese, **Werewolf** è senz'altro un ottimo acquisto, anche solo per l'aspetto narrativo. Ma di **Werewolf** e di tutti gli altri ottimi giochi della **White Wolf** parleremo in seguito e più approfonditamente. Ha appena fatto la sua comparsa (o meglio toccata e fuga, vista al velocità di vendita) nei negozi la prima espansione della serie, si tratta di **The Umbra**, e permette di combattere anche nella dimensione parallela dove dimorano gli spiriti, inoltre la **White Wolf** ha già annunciato la sua prossima espansione, **The Wyrn**, che permetterà ai giocatori di controllare in maniera più completa le forze del Divoratore, AhiAhiAhi!!!
E state tranquilli, tanto si tratta di un gioco. Forse.

Zac

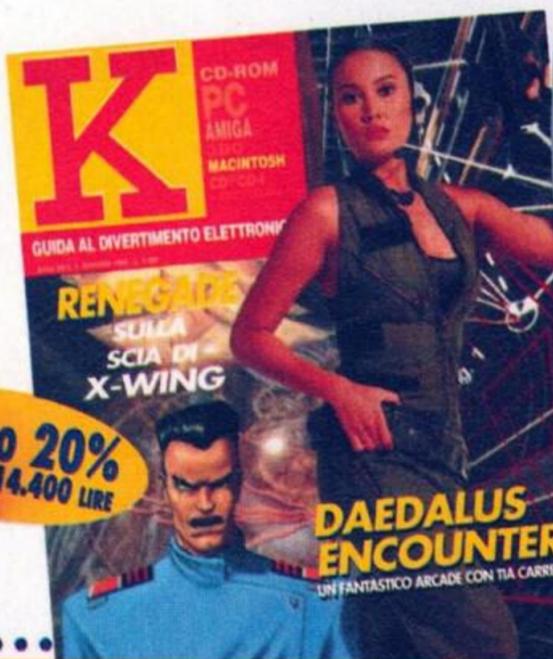


NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME



K BOX
TNT TRICKS'N TACTIS
MULTIMEDIA

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO



IN REGALO!

**SCONTO 20%
E RISPARMI 14.400 LIRE**

ANCHE A RATE

Questa volta puoi divertirti alle nostre spalle: sottoscrivendo un **abbonamento a K** per 12 numeri, puoi approfittare di uno **sconto del 20%** e pagare 57.600 lire invece di 72.000 lire, **anche in 3 comode rate mensili** di sole 19.200 lire. In più riceverai in regalo una splendida **macchina fotografica PANORAMA** per scattare foto estese su tutto l'orizzonte e avere suggestivi effetti cinerama

APPROFITTA NE

**SPEDISCI SUBITO
LA CARTOLINA DI
ABBONAMENTO**

ABBONARSI A **K**

HA MOLTI VANTAGGI

UNO SCONTO DEL 20%
e risparmi 14,400 lire

UN REGALO
o col primo numero ricevi
una macchina fotografica

UNA FACILITAZIONE
e puoi anche pagare a rate

Scheda Di Adesione
valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile **K** con il 20% di sconto

Sì mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 20% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo L. 57.600 invece di L. 72.000, anche in 3 rate mensili di sole L. 19.200. All'importo totale o a quello della prima rata verranno aggiunte L. 2.900 quale contributo per le s-pese di spedizione del regalo.

Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

287951023

COGNOME
NOME
VIA N.
CAP..... LOCALITA'
PROV. TEL. /

DATA DI NASCITA

GIORNO

MESE

ANNO

FIRMA

del genitore per i minori

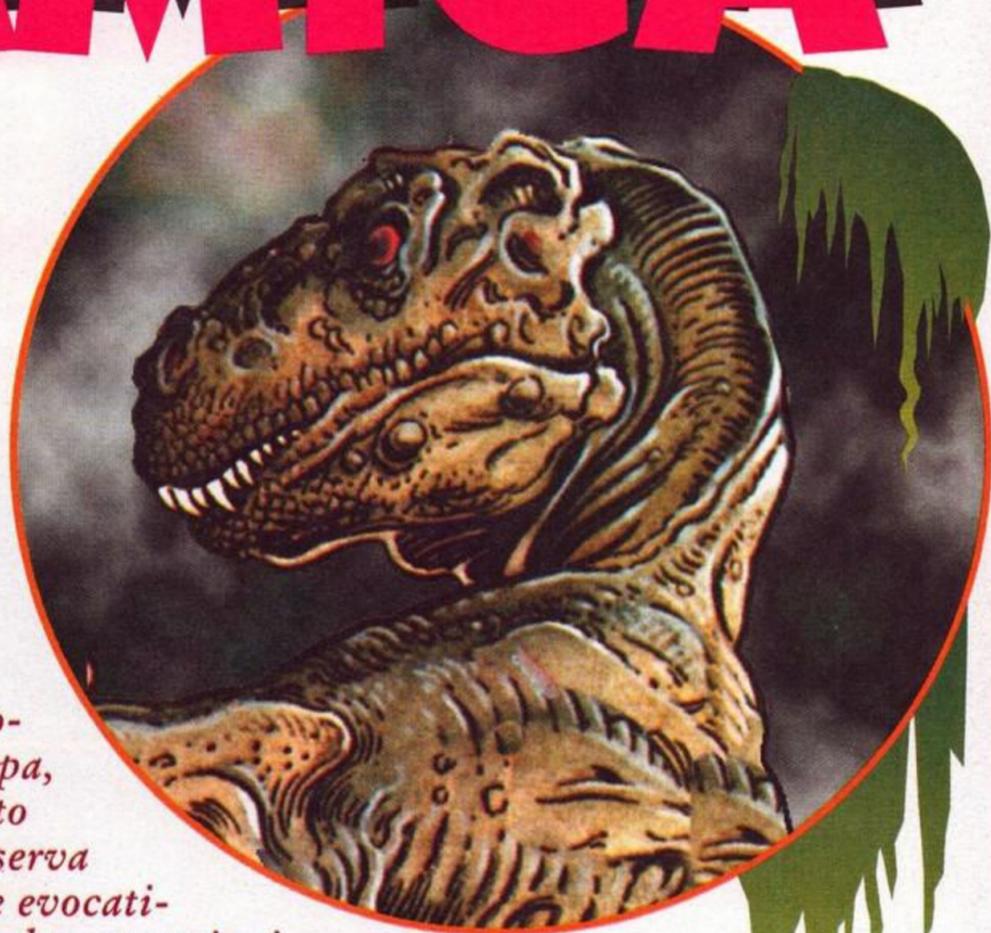
Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all'accettazione della casa

Aut.Min. DM 8/5597 del 24/8/95

Compila, taglia e spedisce oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :
RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

JURASSIK AMIGA

Come in Jurassic Park, così anche nel nostro giornale, come del resto anche nel mondo dei videogiochi - almeno si spera -, l'«Amiga torna a regnare»! Sì, dopo qualche periodo di oscurantismo forzato, beh non guardateci così, in fondo non è che uscissero molti titoli da recensire, finalmente il capostipite dei videogiochi dà decisi segni di riscossa e noi di Kappa, adempiendo ad una promessa espressa ad agosto (almeno mi sembra) abbiamo aperto questa riserva faunistica un po' particolare con un'immagine evocativa. All'interno di questo contenitore troverete due recensioni di sparatutto di grandissimo livello (oserei dire assoluto) e una serie di news e informazioni dal pianeta Amiga. Nei prossimi numeri troverete molte novità e tante, tantissime informazioni per questa neonata rubrica che ci auguriamo abbia lunga e vita e alto gradimento.



ALIEN BREED 3D

L più spettacolare sparatutto in soggettiva per Amiga è pronto a deliziare centinaia di amighisti trepidanti. Il messaggio è uno solo: "Amiga rules"...

(Musichetta sincopata di sottofondo)
Dum, dumdumdum, dumdumdumdum...

Aaaaaah, finalmente dopo secoli di attesa è arrivato in redazione Alien Breed 3D... per Amiga!

So che in questo numero è già stato recensito (bene) Gloom, spacciato a ragione come un clone ben riuscito proprio di Doom (si pronuncia Dum...). Bene, Alien Breed 3D, che raccoglie la pesante eredità dei primi due Alien Breed e di Tower Assault e uno sparatutto proprio sul genere Doom, anche se con meno concessioni e analogie rispetto all'illustre predecessore.

Si gioca sempre in soggettiva, e il tema ricalca quello dei

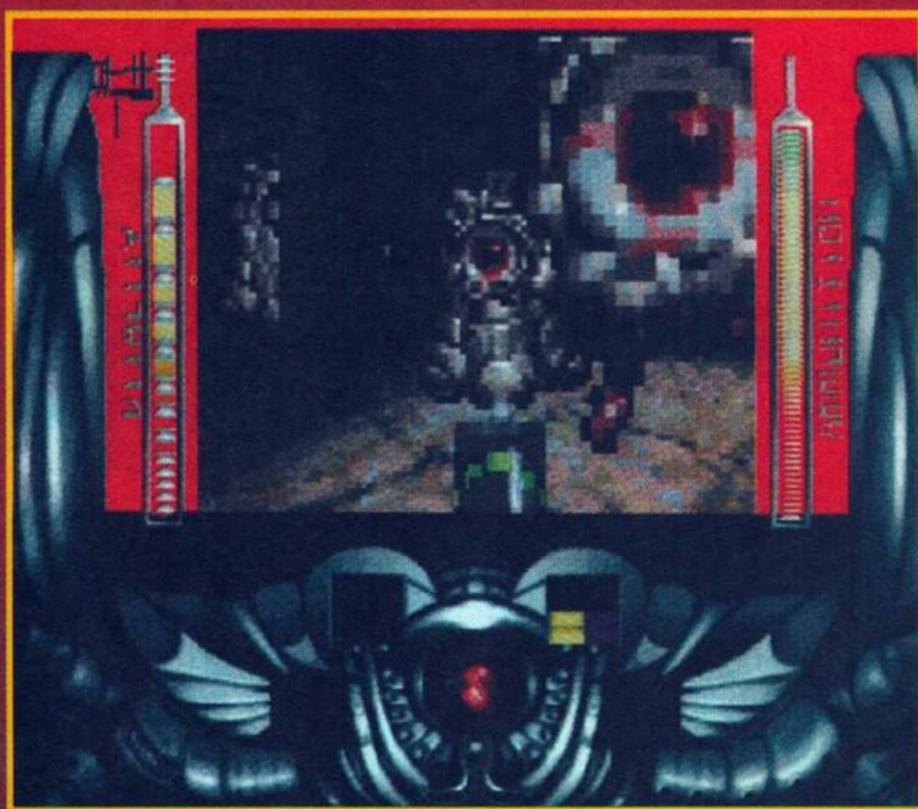


primi episodi; ci si avventura in remoti e sperduti angoli della galassia: caverne, pertugi, specchi d'acqua inesplorati, alla ricerca di forme di vita, impersonate nel caso specifico da alieni assai poco portati al dialogo. Si diceva di Doom (Dum): anche se la struttura di gioco può in qualche modo ricordarlo, Alien Breed ha sicuramente una struttura grafica diversa

L'uso di texture è chiaramente imponente per conferire allo scenario del gioco una grafica 3D convincente. Ma nel caso di Alien Breed, il dettaglio grafico è veramente molto curato, tanto da ricordare quasi Dark Forces. In alcune sequenze che si svolgono sott'acqua (vi dirò dopo il perché di queste fasi "sommozzatorie") i nemici hanno una fisionomia incerta, sfumata, fluttuante, la stessa visuale che si ha se si prova ad effettuare un'immersione. Quindi un massimo realismo, oltretutto le sagome dei nemici protese in nuoto verso di voi, se osservate bene, proiettano un'ombra nera proprio sul



Potrete fare un bel tuffone in una piscina, peccato solo che sia infestata da alieni famelici



cambia completamente la visuale di gioco: diciamo che è la parte che mi ha divertito di più! Le armi sono numerose. Si va dal fucile automatico, al fucile

fondo della piscina...

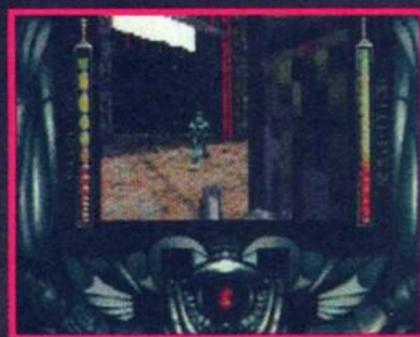
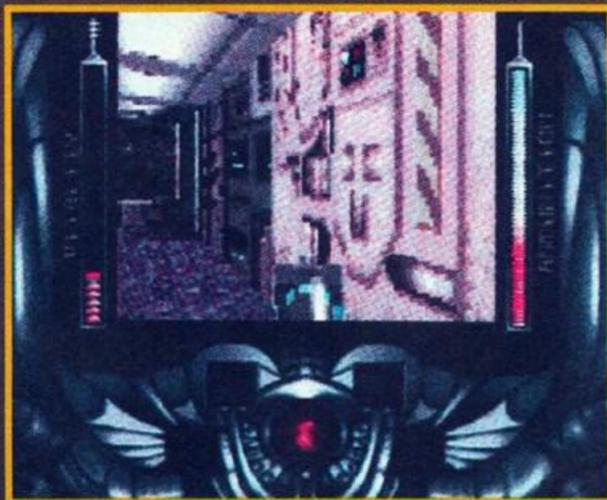
La schermata propone una cornice che lascia libera una piccola parte come monitor, gli indicatori laterali danno la situazione della vita e delle munizioni mentre nella parte inferiore dello schermo trovano spazio altri interessanti indicatori. Nel complesso la cornice è un po' barocca e toglie troppo spazio alla visuale del gioco, oltretutto l'opzione a pieno schermo purtroppo non è sempre disponibile come lo è invece per Doom, per cui dovrete abituarvi alla fase "monitor". I livelli sono 16 e si svolgono in

situazioni ambientali diverse. Nelle esplorazioni di angusti cunicoli vi imbatte-
rete anche in piscine - peraltro senza sdraio, ombrelloni e trampolino - dove immergervi per continuare la caccia all'alieno, e questa rappresenta a mio avviso un'idea piuttosto divertente e innovativa che

al plasma, fino ad arrivare al bazooka, al lancia granate alla mitraglietta stile Uzi, e così via.

Tutte le armi sono richiamabili premendo i pulsanti dall'1 all'8.

Il bazooka è indubbiamente il più diverten-



*Alien Breed 3D
colma un vuoto che
gli amighisti cercavano
di riempire da tempo
con la nutella...*

te, permette di aprire nuovi varchi e di uccidere molti nemici in modo assai coreografico e spettacolare.

Tuttavia le munizioni per il bazooka non si trovano così spesso, perciò è meglio utilizzare come arma standard il fucile automatico, per risparmiare munizioni preziose che potrebbero essere indispensabili in seguito. Anche Alien Breed 3D può essere giocato da due giocatori contemporaneamente, connessi attraverso la porta seriale. Il primo giocatore sarà il "Master" il secondo il suo umile schiavo, ovvero quello che si fa il mazzo collezionando nuove armi e tenendole ben oliate, mentre il primo si fa bello "blastando" qua e là.

E' disponibile anche l'opzione scudo umano, nel senso che se il Vs amico si presta può farvi da apripista ed evitarvi fastidiose conseguenze.

come dire che anche nei giochi esistono le gerarchie... Ah che mondo!

Claudio Poli



Genere: Shoot'em up

Casa: Team 17

Sviluppatore: Interno



Pro

**Ottima grafica.
Grande varietà di armi,
nemici e situazioni.
Sonoro imponente.**



Contro

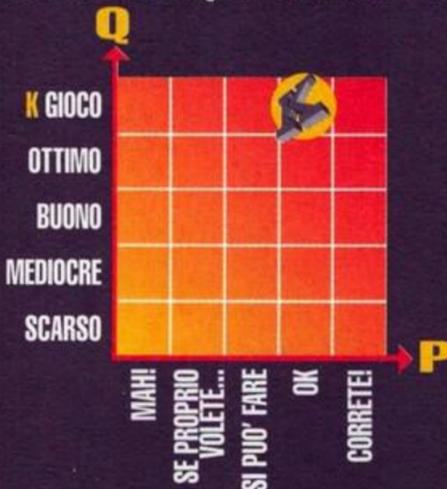
Cornice della schermata un po' ingombrante.

AMIGA

Disponibile per Amiga 1200 e Amiga 4000, Alien Breed 3D necessita di 2 Mb di RAM e Workbench 3.0.

Risiede su 5 dischetti ed è installabile sull'hard disk. Può essere giocato tranquillamente con la tastiera.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



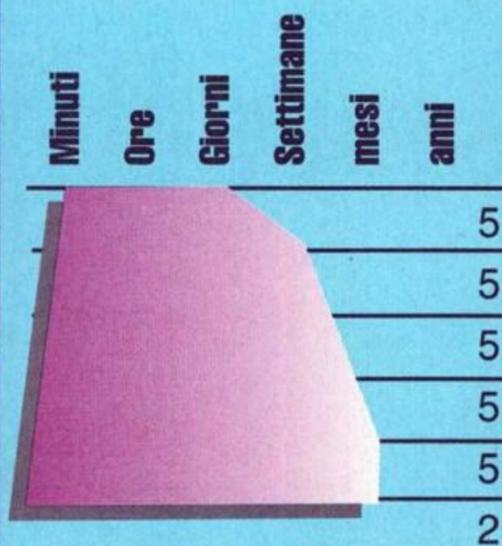
**K VOTO
930**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



In breve uno dei più bei giochi mai usciti per Amiga. Uno shoot 'em up originale, graficamente ben realizzato e con una grande varietà di nemici, armi e situazioni. In particolare il sonoro è impressionante e la tensione rimane sempre altissima nel corso di tutti e sedici i livelli di cui si compone il gioco. Non è Doom e non deve essere paragonato a Doom. E' semplicemente Alien Breed 3D, forse, addirittura qualcosa di meglio!

CURVA D'INTERESSE



NEWS

IMMINENTE WORMS

Una specie di Cannon Fodder per lombrichi con armamenti assortiti e una grande giocabilità. Worms si preannuncia come uno dei titoli più interessanti per Amiga.

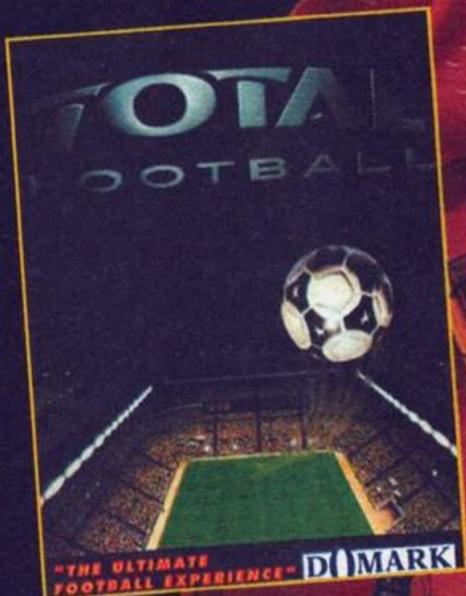
Umorismo, azione e molta violenza sono gli ingredienti di questo gioco d'azione.

il gioco si suddivide su varie missioni e i lombriconi possono contare su un armamento di prim'ordine: bazooka, dinamite, missili a ricerca, granate, bombe e tutto quello che fa viuuuulenza!

Realizzato dai soliti noti del Team 17, oltre che per Amiga sarà disponibile anche per PC e CD-ROM, la data di uscita approssimativa è ottobre.

TOTAL FOOTBALL

Direttamente dall'ECTS, la Domark propone Total football, una simulazione calcistica completa, con vista dall'alto, 50 squadre disponibili, 4 tornei e la possibilità di giocare da soli o con un altro giocatore. Total Football sarà disponibile verso la fine di ottobre e potrà girare su tutti i modelli di Amiga con almeno un mega di RAM. Caldamente consigliato il joystick.

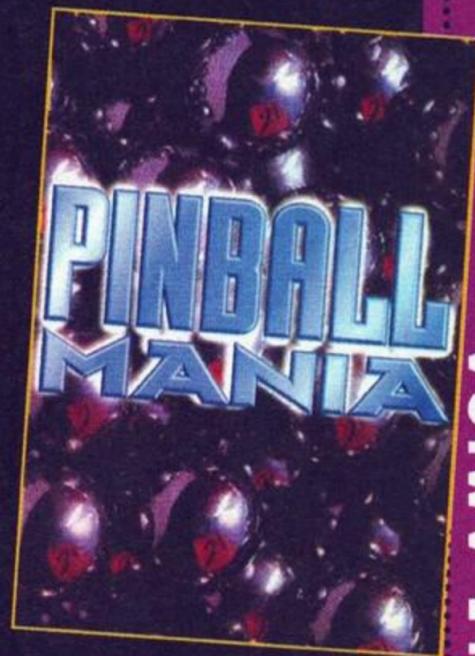


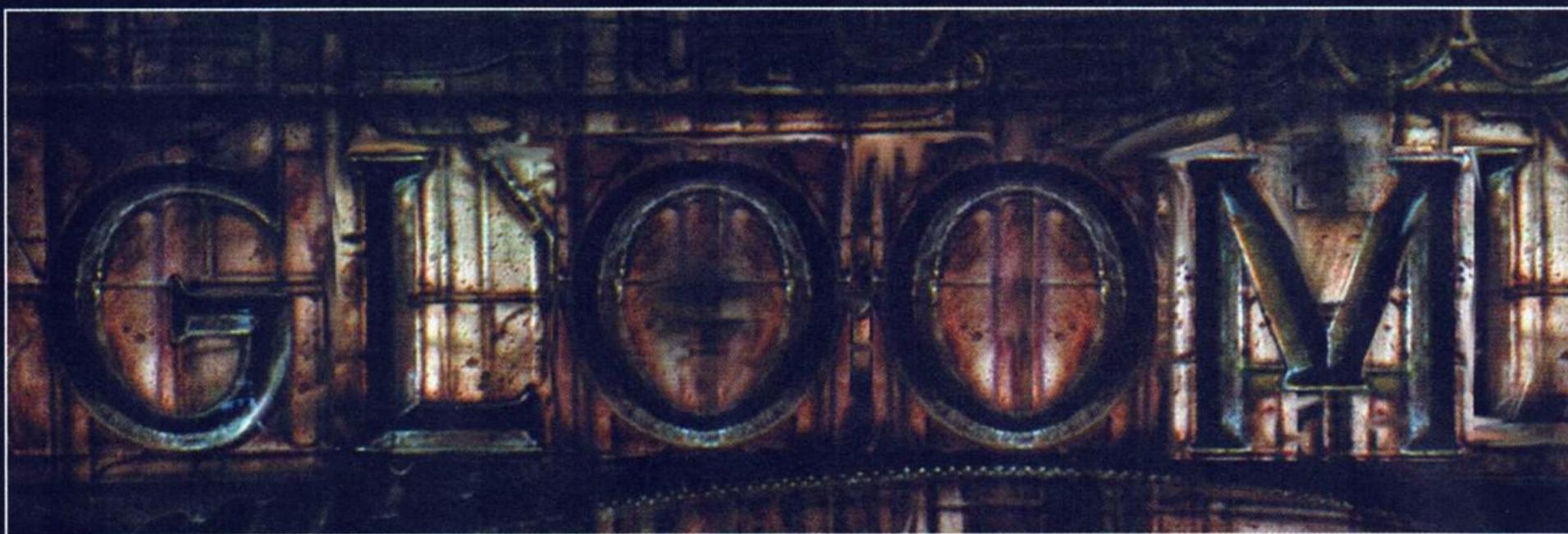
AMIGA NEWS

PINBALL MANIA

Per Amiga 1200 sta per uscire una chicca dedicata agli amanti dei flipper: Pinball Mania. Rimbalzi frenetici della pallina, bonus,

tilt e tutto quanto serve per una riproduzione realistica del divertimento da bar più famoso di tutti i tempi. Dovrebbe essere disponibile per la fine di ottobre.





Finalmente si vedono segni di riscossa da parte dell'Amiga, tutti contenuti in una parolina seducente di cinque lettere: *Gloom*.

Settembre, il ricordo delle vacanze era ancora fresco. Mentre passeggiavo stancamente tra le scrivanie schivando redattori che costruivano castelli di graffette utilizzando il cestino della carta, retaggio di qualche vacanza sulle battigie italiane, scorsi il caro Claudio Poli intento a giocare a Doom2.

"Sai che novità!", pensai stancamente mentre mi avvicinavo al buon Claudio con aria sardonica.

Seguì breve scambio di battute:

"Ancora a giocare a Doom! Spero almeno che sia per il concorso Doommania!"

"E' Gloom"

"Caspita hai un bruttissimo raffreddore!"

"No, sto benissimo!"

"Ma quello non è il PC, è l'Amiga 1200!"

"Esatto!"

"Ma allora..."

Allora quello che stava giocando non era Doom, era proprio Gloom! Quel suono gutturale non era l'effetto di una laringite trascurata ma il titolo di qualcosa di veramente grosso!

Bene, torniamo al

presente. Come avrete capito dall'illare introduzione stiamo per recensire quello che secondo il mio modesto punto di vista è l'avanguardia della riscossa Amiga. Gloom è uno sparattutto con grafica renderizzata in 3D che si avvicina molto proprio al motore grafico di Doom 2.

Si gioca come al solito in soggettiva, anche se al posto della barra orizzontale sulla parte bassa dello schermo con il faccino dell'eroe sanguinolento, la visuale è a tutto schermo. La situazione del giocatore trova conforto in una doppia barra

Gloom è un ottimo clone di Doom, uno dei migliori...

sempre orizzontale che occupa una piccola porzione nell'angolo superiore sinistro.

I due indicatori orizzontali riportano rispettivamente l'energia vitale e la scorta di munizioni. Tutto qui. Ma la struttura estremamente spartana non impedisce

a Gloom di godere di una giocabilità estrema. La storia ricalca per certi versi quella di Doom e degli sparattutto in soggettiva: un marine spaziale si avventura nei meandri di un labirinto invaso di creature mostruose e mortifere.

La schiera dei nemici è assortita e assai eterogenea e anche la disponibilità di armi non è da disprezzare.

Si spara a più non posso come vuole lo stereotipo di questo genere di avventure e vi posso assicurare che se proprio non si può parlare di un Doom 2 per Amiga: il risultato è comunque eccellente. Un'altra particolarità interessante di



Un po' spartano ma davvero molto ma molto giocabile!



Gloom è l'opzione, solo per Amiga 1200, che consente a due giocatori di giocare contemporaneamente utilizzando lo stesso schermo, oppure collegandosi in rete su due apparecchi diversi, laddove l'Amiga abbia questa possibilità. Il

livello di renderizzazione grafica è buono, non siamo certo all'apoteosi di Dark Forces, però i pixellini ci sono tutti e al loro posto! Insomma per chi come me crede ancora nelle

potenzialità dell'Amiga, Gloom è una vera e propria boccata di ossigeno! Ah, dimenticavo di dirvi che oltre che per Amiga 1200, Gloom è disponibile anche per A4000. Cominciate, dunque, ad accarezzare il vostro grilletto e buon divertimento!

C.M.

Se amate sparare a ripetizione, l'Amiga non lesina certo Shoot em up di livello, uno su tutti è proprio Tower Assault, e Alien Breed 1 e 2, quelli "normali", mentre se avrete un po' di pazienza sembra che stia per uscire la versione, slurp, in 3D!



Genere: Shoot'em up
Casa: Black Magic
Sviluppatore: Interno



Pro

Avvincente come Doom.
Ottima grafica in 3D.
Possibilità di giocare in rete e in due giocatori contemporaneamente.

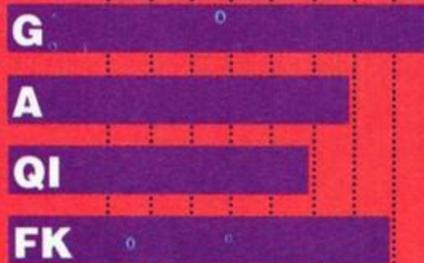


Contro

Un po' spartano negli indicatori.
Sonoro non ai livelli di Doom.

K VOTO
900

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Tremate, tremate le avventure per Amiga son tomate... scusate la rima un po' forzata, ma questo nuovo shoot'em up per Amiga è veramente degno di essere confrontato con il mitico Doom.

Ottima grafica renderizzata in 3D, grande assortimento di nemici e armi, possibilità di giocare in due. Insomma, Gloom ha davvero tutto per essere uno dei titoli più riusciti di questo che si preannuncia come il "caldo inverno" dell'Amiga. Caldamente consigliato a tutti coloro che stavano per vendere il proprio Amiga per passare ad un PC...

AMIGA

Gloom è disponibile per Amiga 1200 e 4000, richiede 2 Mb di RAM, Workbench versione 3.0 ed è installabile su hard

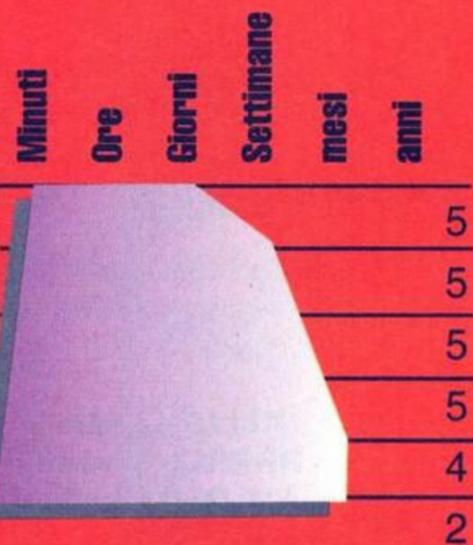
disk.

Risiede su due dischetti.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



CYBER MASTER

Sono in netta rimonta. Dopo la singola paginetta del mese scorso, eccomi tornato almeno alla doppia pagina. Ma non finisce qui. Ho detto al mega-direttore imperiale che se non mi concedono un "super speciale" me ne vado per sempre. Mi ha risposto che mi sostituirà con un tronchetto della felicità, da qui mi è sorto un dubbio: non è che mi tengono poco in considerazione?

Cyber Master

PRINCE OF PERSIA 2

Stragodurioso Cyber Master, non riesco a completare Prince of Persia 2, sono arrivato al penultimo livello e sono più inchiodato di un quadro alla parete. Dall'alto della tua immensa sapienza, non è che sapresti darmi qualche "drittuccia"... così, tanto per arrivare fino alla fine?

Giampaolo Rozzi - Roma

Caro Giampaolo hai veramente un grandissimo c..o, cioè "core" come si dice a Roma... Vabbé non era esattamente cuore, ma comunque... Un lettore ci ha inviato in tempi record la soluzione proprio degli ultimi livelli, purtroppo non posso citarne il nome perché la busta è sparita miseramente e sul floppy inviandomi non c'era alcunché del suo nome. 1) Se riuscite, nel penultimo livello, ad arrivare sul ponte sopraelevato, andate sempre a sinistra: uccidete tutte le guardie, poi ad un certo punto troverete una specie di scritta su un muro: procedete ancora: troverete delle porte sui muri, ma saranno tutte chiuse: procedete ancora verso sinistra: dovrete saltare un buco: procedete ancora fino a che troverete la fiamma blu: uccidete la guardia e saltate sulla piattaforma della fiamma (il salto deve essere senza rincorsa e dovrete tenere premuto il tasto per rimanere aggrappati): tiratevi su, poi giratevi e risaltate dall'altra parte: così facendo la fiamma capisce che non volete rubarla e vi aprirà una delle porte, anche se non sentirete il rumore della porta che si apre. Tornate a destra fino a che non trovate la porta aperta ed entrateci.

2) Qui il passaggio è molto strano: dirigetevi a destra senza cadere nel

buco del ragno ed andate nella sala della scacchiera: qui ci sono quattro o cinque (non ricordo) copie di voi: una in alto a sinistra, una in alto a destra, una al centro a sinistra, una in basso a sinistra ed una in basso a destra. Ora provate uno dei due seguenti metodi, poiché non sono sicuro: 1) Distruggete tutte le copie senza girare le spalle mai a nessuna di loro (vi ucciderebbero), tranne quella al centro a sinistra; allineatevi di profilo a questa, ma dovrete avere almeno dieci od undici "boccette" di energia. Una volta allineati il vostro personaggio comincerà a girare su se stesso (se non lo fa, cambiate direzione in cui è girato) e a perdere energia: non preoccupatevi, perché dopo un po' il suo corpo cadrà a terra esanime e rimarrà la sua anima circondata dalla fiamma blu che è corsa in suo aiuto. 2) Se così non funziona, fate ugualmente senza distruggere prima le copie. Una volta che avete il controllo dell'anima, salite sulla piattaforma in alto a destra e cercate, saltando, un appiglio: non si vede, ma c'è un punto in cui potete aggrapparvi e salire in una schermata superiore. Una volta qui andate a destra. In questa schermata fate in questa maniera, dovrebbe funzionare: salite sulla piattaforma dove lui (Jafar, no?) si trova, dal basso alle sue spalle: così andrà in avanti e scapperà. Scendete anche voi e premete il tasto per colpire. In questa maniera lancerete una palla di fuoco blu che lo colpirà uccidendolo. Se Jafar non segue la traiettoria che ho descritto, cercate di colpirlo in qualche maniera trovandovi sulla stessa linea di tiro: ricordate che Jafar scappa anche nella schermata a sinistra, ma anche i vostri colpi arrivano nell'altra schermata, se non ci sono ostacoli!! Ora godetevi il finale e lasciatemi riposare (dopo avere scritto sette pagine di soluzione per DOTT, non me la sarei proprio sentita stendere la soluzione completa di questo gioco, privo di password e salvataggi, dovendolo giocare tutto e non ricordando per niente come fare!!!!!!)

WIZKID

Traspirante Cyber Master ho una serie di problemi inenarrabili con un vecchio gioco di cui probabilmente i tuoi neuroni artificiali non conservano alcuna traccia: WIZKID. Conosci i codici? Ti prego dimmi di sì, sono disposto a tutto per averli!

Luca Fadini - Brescia

E secondo te, l'inesauribile, ineguagliabile, imprevedibile Cyber Master può non conoscere Wizkid? Certo che lo conosco, e sono in possesso anche dei codici.

Prendi nota:

**LLLLRR Livello 1 - RLLLR Livello 2 - LRLL Livello 3
LLRLR Livello 4 - RRRRL Livello 5 - RRLLR Livello 6
RLLRL Livello 7 - LRLRLR Livello 8 - LLRL Livello 9**

Contento?

P.S. Io non traspiro!!!

TERMINAL VELOCITY

Iperbolico Cyber Master,

Sto smanettando come un folle su Terminal Velocity, non avresti qualche gabola per aumentare il divertimento? Ti ringrazio in anticipo!

Roberto Lazzieri - Bari

Vabbé, Terminal Velocity è uscito da pochissimo, eppure... Eppure io ho già i codici! di questo passo finirà che ruberò il lavoro (e lo spazio, yak, yak) a quel bell'imbusto del doctor Kemal, che oltretutto mi sembra faccia gli occhi dolci a Silvia...

Digita mentre stai giocando i seguenti codici:

Tribum: massima "velocity". Trinext: saltare al livello successivo. Trigods: per diventare indistruttibili. Trishid: scudi di protezione al massimo. Trifir (0-9): per avere tutte le armi.

Dov'È MORTAL KOMBAT 3?

Nel numero speciale di agosto avete parlato dell'imminente uscita di Mortal Kombat 3, e avete oltretutto accennato ad una sorpresina speciale che avremmo trovato - noi lettori di Kappa - sul numero di settembre. Bene, pervaso da un sano entusiasmo mi sono recato in edicola e dopo aver scellophanato il caro buon vecchio K 76 (dopo pochi minuti entro in confidenza coi numeri che acquisto) ho scoperto con orrore che non c'era assolutamente nulla. No, non fraintendermi, il numero di Settembre è molto bello, ricco di argomenti interessanti, con 160 pagine 160, però io mi ero illuso di trovare qualcosa relativo a Mortal Kombat 3.

Puoi dirmi cosa è successo?
Luca Rognoni - Pistoia

Allora, è molto semplice, caro Luca, è successo che nel numero di settembre eravamo stati un po' troppo ottimisti sulla possibilità di dare qualche vera anticipazione sul seguito di uno dei picchiaduro più famosi di tutti i tempi. Pensavamo di riuscire ad avere il materiale in tempi brevi, purtroppo siamo stati un po' troppo ottimisti e il poco materiale ricevuto non sarebbe bastato per fare un servizio come si deve, così abbiamo ingollato il boccone amaro e cancellato dal "timone" del numero di settembre Mortal Kombat 3, con grande rimpianto. Comunque stai tranquillo! Mortal Kombat uscirà effettivamente verso Natale e noi per farci perdonare abbiamo incluso nello speciale "Pronti a morire" di questo numero proprio le mosse segrete di Mortal Kombat 3. In attesa della recensione vera e propria mi sembra un bello scooppettino, non trovi?

CYBER MASTER

Nome: _____
 Cognome: _____
 Indirizzo: _____
 Età: _____

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
 Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

Novità

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza

Accessori per Computer

ECCEZIONALE

60 giochi con manuali in italiano
 in confezione da 10 cassette L. 14.000
 Disponibile "6 confezioni" in diverse
 versioni per un totale di 360 giochi.

AMIGA

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze
 per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE

COMMODORE AMIGA CD 32

ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000

Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb.

Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

SLOT MULTIORTE

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli

ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

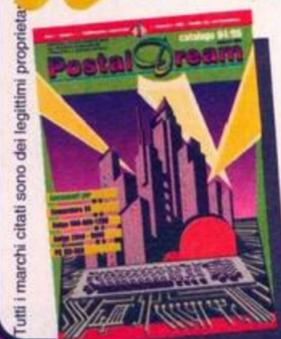
SINTONIZZATORE TV

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit cod. ESP09F L. 315.000

Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.



Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

FANTASTICO

Memory Card per 600/1200

Espansioni PCMCIA per Amiga 600. La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ? Daglielle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto è utilizzabile per Amiga 1200)



Postal Dream
 Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

Ordinare e tacere

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
 dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
 Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

- per telefono 035/32.17.06
- per fax 035/32.17.09
- per posta Via Correggio, 13
 24068 SERIATE (Bg)

C 64 ACCESSORI PER C 64

- ALIMENTATORE L. 36.700
- REGISTRATORE L. 47.700
- CARTRIDGE tipo NIKI L. 33.000
- CARTRIDGE tipo FINAL L. 37.500
- CARTRIDGE allinea testine L. 21.000
- RESET DI MEMORIA/DUPLICAT. L. 7.900
- PENNA OTTICA CON CASSETTA L. 15.700
- PROVA JOYSTICK L. 14.500
- JOYSTICK RAMBO L. 23.500
- JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN. L. 26.500
- MOVIOLA L. 12.000
- COVER C64 NEW/OLD L. 9.800
- COVER PER REGISTRATORE L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome _____

indirizzo _____ N° civico _____

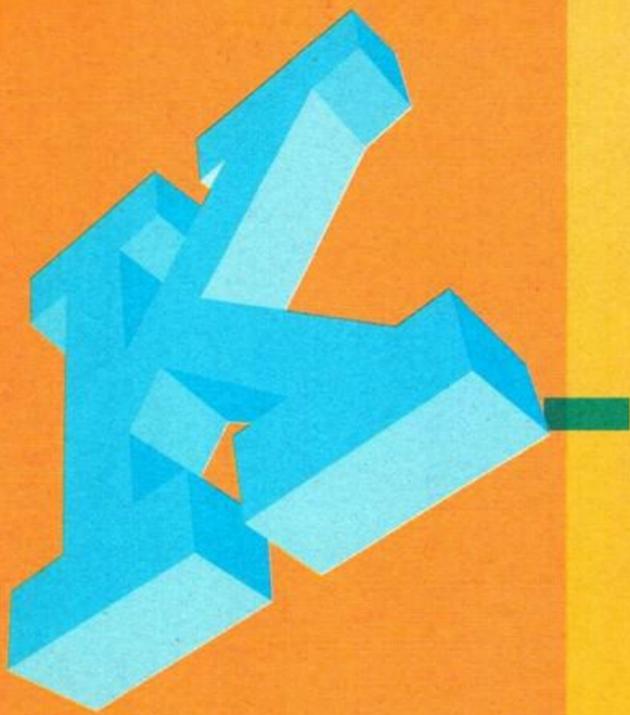
città _____ (Prov) _____ C.A.P. _____

pref. _____ telefono _____

cod. accessorio	computer	prezzo	
			<input type="checkbox"/> pagherò al postino in contrassegno
			<input type="checkbox"/> allego ricevuta vaglia postale
			<input type="checkbox"/> allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl
<input type="checkbox"/> spese postali di spedizione		L. 8.000	I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
<input type="checkbox"/> spese postali spedizione di invio urgente		L. 13.000	
<input type="checkbox"/> spese di spedizione con corriere espresso		L. 18.000	
totale			

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

K



INTERNET

Finalmente abbiamo, o forse sarebbe meglio dire riabbiamo, il “nostro” sito Internet in cui dialogare ed esporre alcuni contenuti della rivista, che non mancherete di gradire.

Questo mese, troverete alcuni estrapolati del primo fascicolo della guida per “Diventare un creatore di videogiochi” che inizia proprio con il numero di ottobre.

Raccogliendo tutti i fascicoli potrete apprendere l'arte di creare videogiochi, e forse fare di una passione un vero e proprio mestiere!

Ah, dimenticavo! Il numero per accedere alla nuova **BBK** è:

<http://www.iol.it/>

Oppure si può accedere dal bottone di “Musica di Italia On Line”

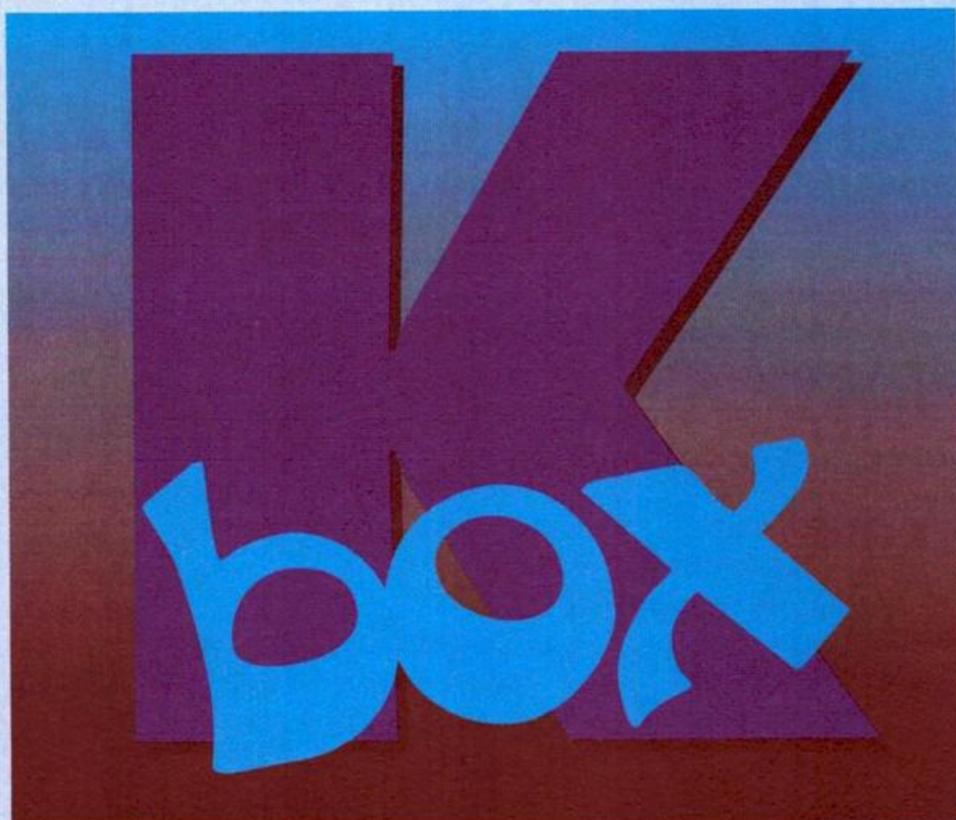
Cybersaluti!

Per ulteriori informazioni

tel. 02/48201110

fax: 02/48201121

e-mail: gp. dc@iol.it



Bene, bene, ormai siamo in piena fase autunnale, l'estate... è un lontano ricordo. Per superare i lunghi pomeriggi invernali credo che mi dedicherò ad una full immersion di videogiochi... E mi raccomando, continuate a scrivermi numerosi: l'inverno mi mette un po' di malinconia...

Silvia

ODE A TE O SILVIA...

Ode a te brillantissima Silvia, sì non esito a lodare la tua abilità nel gestire il K-Box, come sono sicuro quando dico a tutta la redazione di K: "Ottimo lavoro ragazzi!"...

Tranquilla, l'incipit di questa mia lettera non è la solita sviolinata per ingraziarsi le vostre simpatie, ma oserei dire un commento obbiettivo e sincero, infatti devo confessarti che da buon vecchio lettore di questa rivista (non sono poi tanto vecchio, ho solo la venerabile età di 19 anni) all'inizio di questa avventura credevo che avrei rimpianto la vecchia redazione, ma ora senza togliere alcun merito ai vecchi compagni di viaggio nel mondo videoludico, posso affermare, anzi affermo che ci voleva questa nuova ventata di brio, unita alla vostra ineccepibile professionalità e competenza nel recensire e giudicare vecchi e nuovi programmi. Ma devo aggiungere ancora un commento: i miei più sinceri complimenti a te Silvia, per la tua sincerità sempre costante nel rispondere a tutte le domande che ti vengono rivolte. Sei grande!

Bando alle ciance, ti scrivo per chiederti un grandissimo favore e so che farai il possibile per aiutarmi, ma veniamo al dunque: vi sarei molto grato se pubblicaste l'elenco diviso in categorie dei classici, dei K parametri, insomma di tutti quei giochi che hanno segnato la storia del PC (e di altri supporti) e che tutt'ora costituiscono una pietra miliare e un metro per giudicare i "nuovi arrivi",

parlo di giochi come Syndicate, Return to Zork, Dune 2 etc. In parole povere quelli che rappresentano un "must" per il quale vale la pena di spendere qualche soldo in più.

So già che riunirli tutti insieme e scegliere i migliori è senza dubbio un lavoro complesso e lungo, ma sicuramente avere a disposizione un simile elenco anche se con un numero di titoli limitato per categoria, ma affiancato da voto, giudizio e breve descrizione, sarebbe un ausilio insostituibile per vecchi e nuovi "players". Di certo una simile iniziativa richiederebbe molto lavoro, ma anche spazio e quindi potrebbe risultare difficile pubblicarla integralmente in un unico numero, ma sarebbe molto più semplice creare una nuova rubrica, oppure pubblicarla a fascicoli. In entrambi i casi renderebbe comunque K non solo più completa ma anche la rivista realmente più vicina alle esigenze dei lettori. Beh il mio è solo un umile parere, ma credo che anche altri apprezzerebbero un regalo simile e poi dopo tutto per voi fare un sondaggio tramite la Hot-line o la rivista sarebbe uno scherzo. Spero di non avervi annoiato e di non esserti sembrato un incompetente presuntuoso, ho solo voluto tentare di migliorare la rivista che amo di più. Comunque a costo di ripetermi non posso trattenermi dal dirvi "siete grandi!!" e aggiungo "sei bravissima!"
Forewell

Kim G. I. Ligarotti

P.S.

Ho già telefonato per abbonarmi (e sento una voglia irrefrenabile di fare un altro abbonamento, ma non posso... sigh, sob!).

Caro Kim, innanzitutto grazie per la straripante marea di complimenti, poi venendo al sodo devo dire che l'idea di raccogliere tutti i giochi recensiti con i relativi Kappa parametri non è malvagia, anzi. Tuttavia come anche tu hai rilevato, comporterebbe un dispendio di tempo e di lavoro immane. Comunque, dico comunque, stiamo lavorando a qualcosa di simile e nei prossimi numeri troverete sicuramente una sorpresina gradita...

Mi raccomando continua a leggerci, e a leggermi, vedrai che i tuoi desideri in qualche modo verranno esauditi.

SOLO UN QUARTO...

Ciao, Silvia!

Non voglio cominciare questa lettera con sproloqui o critiche come fanno molti (ce le metterò dopo), ma voglio subito fare un ringraziamento direttamente a K, solo per il fatto che esiste, ed il mio mondo dei videogames, pur essendo in vita da più di due anni sul PC e da quasi quando sono nato sui (sigh!) cari vecchi Commodore, è cambiato: sono riuscito a conoscere una gamma più vasta dei videoludici. Premesso ciò, volevo dirvi una cosa che mi sta molto a cuore e che mi tengo dentro da quando compro K, da Gennaio '95: questo VOSTRO, e preciso VOSTRO (se non hai capito cosa voglio dire...) primo numero (che poi non è il primo numero di K, solo il

vostro) non fa mezzo schifo come vi scrisse quel tal Andreani Marco nel numero di Luglio, ma un quarto di schifo!!

Non ho intenzione di criticare altro, voglio solo farvi delle domande (per il resto siete grandi, fantastici!):

1) Come può fare uno come me che, ad esempio, è da quando è uscito XWING (Agosto '93) che desidera averlo, e poi finalmente il 17 Giugno '95 riesce ad averlo come regalo di promozione ed il 4 Luglio lo ha già finito, comprese le missioni storiche ed i tre Tour of Duty? E così per Prince 2 (di cui vi ho fornito le soluzioni), Day Of The Tentacle (di cui pure vi ho fornito le soluzioni), e così via?

2) Informazione ludica che avrei dovuto chiedere al Cyber Master: che diavolo sono le Nav Buoy (boe di navigazione) in XWING? Ho provato a distruggerle, sparargli (le?) proton torpedos e colpi laser: i proton torpedos si mettono ad orbitarle attorno con, come bersaglio... se stessi?!?! Mah solo alla LucasArts sanno quel che fanno.

3) Come mai se su un numero recensite un nuovo grande gioco poi sul numero dopo o su due numeri dopo scrivete già la soluzione? Sono contrario a questo, poiché uno come me impossibilitato al momento a far girare giochi come Woodruff o Full Throttle per disponibilità Hardware non molto elevata - ma magari fra due o tre mesi potrò farlo - appena acquistato il nuovo gioco quando mi troverò ad un intoppo sarò tentato di leggere subito la soluzione di quel passaggio senza stare a fondere la materia grigia; che poi il bello di giochi come i punta e clicca è proprio questo (buon, caro, vecchio Indy 4, che ho finito in 3 settimane!!!)

Ti supplico in ginocchio di pubblicare la mia lettera a costo di tagliarne dei pezzi, ma mi raccomando, rispondi a tutte le domande!!

**Mosca Matteo, 13 years old,
20047 Brugherio (MI)**

Ti ringrazio subito per l'incoraggiante quarto di schifo rivolto al primo numero - sto scherzando -, in effetti ce la stiamo proprio mettendo tutta per migliorare continuamente la qualità della rivista e accontentare i nostri lettori. Ma veniamo al dunque. Per quanto concerne il primo punto mi sembra di capire che sei uno "smanettone tremendo" che risolve i giochi in un batter di ciglio e rimane un po' frustrato dalla facilità dei medesimi.

Sbaglio? Beh, allora se vuoi veramente fare sul serio e mettere alla prova le tue capacità con qualcosa di davvero difficile, prova i seguenti gio-

chi "infernali": Discworld (senza sbirciare la soluzione pubblicata sul numero di Agosto, che altrimenti non vale!), Hell (nessuno, dico nessuno in redazione è mai riuscito a risolverlo e non mi risulta che ci sia riuscito qualcuno di qualche altra redazione) e X-Com Terror from the Deep. Buona fortuna!

Poi passando alle boe di navigazione devo confessarti che non so darti nessuna risposta in proposito perché non ho mai giocato a XWing, penso che passerò il tuo interrogativo al buon Cyber Master che in genere "ne mastica" di queste cose! Per quanto concerne il punto tre: semplicemente perché decine e decine di lettori ci chiamano dopo pochi giorni dall'uscita di un gioco per avere la relativa soluzione... e se non ce l'abbiamo che figura ci facciamo? Perciò ti consiglio, se proprio preferisci terminare il gioco da solo, di fare riferimento a tutta la tua forza di volontà e di saltare a piè pari la pagina delle soluzioni...

Un grosso Kiss!

LATINISTA A TEMPO PERSO...

Ah... Silvia... vehementer peccasti, alterne feceris quod tibi fieri nolis plus quam feci facere non possum...

Ti do direttamente del tu, e spero che non ti offenda considerando la nostra comune passione per il... nostro alter ego "Picci", ti ho scritto quando ci fu il cambio della guardia nella redazione di Kappa e le cose che scrissi si riferivano all'equipaggio smontato.

Ma la lettera che tu pubblicasti, non era più la mia, ma la tua, rileggendomi tra le pagine di Kappa, quello che scriveva non ero più IO, ma un altro... (io molto formalmente vi ho salutati come Spett.le Redazione... non era rivolto a VOI!!!, e poi non era la prima volta che scrivevo a Kappa, ma hai ragione TU era la prima volta che ho scritto a te?! (quelli nuovi per intenderci... che confusione), poi ti sei fermata proprio quando arrivava la parte che... OK, basta.

Per questa volta sei perdonata, ma ripeto non fare ad altri ciò che non vuoi ti si faccia.

Piaciuto il prologo?

Se la curiosità non ti ha già ucciso, e sei corsa subito a vedere chi (... la foto è di questo inverno - si vede che sono

miope?-) ti ha scritto, mi presento sono Stefano (e ci siamo già incontrati nelle pagine del n.70 di Kappa, era Aprile) perdona le reminiscenze liceali (Ciceroniane), ma la voglia di darti una tiratina d'orecchie era veramente tanta. Ora però, non voglio bisticciare più con te (... amletico dubbio cattivo di maschio sciovinista... ma sei veramente una "femminuccia" o sei un maschiaccio travestito per non farci uscire troppo dalle righe???)

Sai io sono un pigro, ma talmente pigro, che (come Peter Pan) sono ancora bambino per non dover crescere... eh, eh!

Ora come avrai capito sono anche un gran romp... chiacchierone, e quando inizio non mi bastano poche righe (sai è come quando un fiume lento e maestoso riceve dai monti - la posta di Kappa - un violento e diluviante temporale, che, in pochi attimi trasforma quel fiume mormorante e limpido, in una catastrofe incontenibile, che inonda, esonda, traccina, trascina tutto ciò che pochi attimi prima accarezzava, sussurrando tenere canzoni.

Vedi Silvia, tu e gli altri amici della Mega...? Super...? Extra...? Iper...? XXL...? Galattica redazione di quell'insieme di fogli cellulosi-patinati (4 colori?) di K.A.P.P.A. (acronimo di Kaiser Antologika Prima -et- Perpetua Astrorivista) ce la state mettendo tutta, e la tentazione di darvi i "classici" ponderati condogli... consigli è tanta. Così che me ne asterrò... ma eh, eh, c'è sempre un ma... (tanto per non ripetermi), sia chiaro che quello che scrivo adesso sono solo le mie impressioni su come una rivista della levatura di Kappa possa arrivare a nuovi e più eccelsi traguardi.

Un tempo, una volta all'anno c'era la simpatica usanza di stampare un Almanacco (Barbanera, Topolino, Linus, Eureka), dove si raccoglieva il meglio della pubblicazione, non potrebbe questa essere un'idea...

Ci sono delle riviste che trattano argomenti vari (giuridici, commerciali, ecc.) che a fine anno pubblicano un CD contenente tutti i numeri della rivista, perché non ci fate un pensierino...? Eppoi se nel prossimo Ciddi ci metteste, ad esempio, il numero 1 di Kappa, ed in quello successivo il numero 2, e così via...

E arisempre nei ciddi successivi, se mai ce ne saranno ancora, e non sarebbe una cattiva idea, una o due volte all'anno metterli, o anche di più se volete, metteste una guida ai videogiochi, o un'antologia delle soluzioni, poi questo benedetto "tennico" torna o no? Ah,

dimenticavo il 137% degli utenti piccì utilizza Windows (imprecando ogni qual volta), dico, se metteste un "due paginette" di note, consigli, critiche, richieste, aiuti, gabelle, cheats, insomma qualcosa su come utilizzare senza farsi venire l'ulcera gastrica - io ce l'ho già -, usando Windows.

Ahhhh, dimenticavo Silvia, non so se mi puoi aiutare, in caso chiedi aiuto anche tu ad altri, sono bloccato in una delle prime prime scene di Little big Adventure (tra l'altro mi è costato L. 150.000), spulciando tra le varie riviste che mettono le soluzioni in una si dice, una volta fuggiti dalla prigione di cercare una donna vestita di rosso che mi avrebbe aiutato... Beh, beh, non l'ho trovata, per quanto abbia cercato, non è che tutti voi riuscite a dirmi come fare, magari pubblicando VOI la soluzione! Poi c'è un'altra cosa, ho provato a giocare a Populous 2 su Piccì, ma dopo poco vengo inesorabilmente distrutto, senza essere riuscito a fare nulla, non riesco a capire come trovare il mana, e a creare i capi, o a creare i guerrieri, insomma proprio nulla, puoi aiutarmi... aliquem benigne, habere, mihi que operam dare (trad. AIUTO!!!)
Oh, un'ultima cosa poi (per almeno tre mesi) ti saluto... Vi state migliorando continuamente, e se ci fosse K+cd= the TOP! Capita l'equazione?
Per ora un megagalattico P120 saluto dal tuo Vostro

Stefano Valenzi

P.S.
Perché non fate un sondaggio, o quello che volete, per sapere come dovrebbe essere un videogioco; intanto ti dico come piacerebbe... a me: un war game, come Gunship 2000, e lì, quando sei abbattuto, esci dall'elicottero e giri come Doom, la grafica di Magic Carpet, ed il sonoro dei Take That, con visuale sempre in prima persona, e la possibilità, come in Alone in the Dark 3 di poter avere effetti cinematografici, poi, quando ci sono dialoghi, visione alla Indiana Jones and the Fate of Atlantis, ed in ultimo un po' di umorismo mixato alla pazzia della Lucas... basterà un ciddì di miseri 650 mega per tutto ciò?
Con questo Ti saluto, alla prossima, tuo, vostro, loro, fate vobis...

Tenerissimo Stefano, la tua lettera era chilometrica, ma come vedi ho voluto ugualmente pubblicarla tutta, litigando con i grafici, un po' per timore di tagliare qualcosa come è successo l'altra volta (anche se a dire il vero non ricordo bene cosa) un po' perché bisogna dare il giusto spazio agli "amici" che mi seguono,

ci seguono, assiduamente. Premesso ciò, voglio tornare sull'argomento da "maschio sciovinista"... Come osi mettere in dubbio la mia femminilità!!! Nessuno si era mai permesso tanto e poi credo che vedendomi noteresti sicuramente qualche differenza anatomica rispetto agli altri redattori: ho il nasino all'insù! Scherzi a parte sono proprio una Silvia in carne, ossa e ci mancherebbe altro...

Venendo poi all'aspetto pratico della tua lettera, posso suggerirti di reperire il numero di Marzo di K, dove troverai la soluzione integrale di Little Big Adventure, e se ciò non bastasse di contattare direttamente la redazione durante la "Hot Line" del giovedì. Invece devo darti una delusione riguardante Populos, anche se amo follemente i giochi di strategia, quello mi è sfuggito (per ora) quindi non posso esserti di nessun aiuto... magari provo a sentire il Cyber... Gli altri consigli sono indubbiamente OK, anche se non so dirti se realizzabili concretamente, anche se facciamo di tutto per esaudire le tue, vostre, richieste.

Complimenti per il tuo "gioco ideale" sottoscrivo pienamente, anche se forse avrei preferito un'altra colonna sonora... Bye, bye, un grosso abbraccio e un arrivederci, magari come sempre sulle pagine del K box!

MA SIETE IMPAZZITI?

Multimediale K-redazione vi preghiamo di pubblicare la soluzione di "il giorno del Tentacolo" siamo arrivati alla soffitta e non sappiamo più cosa fare: se potete accendere la luce... A proposito di illuminare, la mente di Danilo R. non fa altrettanto! Quale Stupidità è più grossa di inserire "una dichiarazione" su una recensione di un videogioco (specialmente con quel Sigh da Topolino)? Va bene che gli stimoli sessuali sono irrefrenabili, ma un po' di contegno. Non si rovina un videogioco così, o si mette un K-Love oppure vi scrivete per posta. Un uomo deve saper controllare i suoi Ormoni...

P.S.

Si prega la signorina Silvia di pubblicare la sua foto (preferibilmente nuda) per la felicità di tutti i lettori. Seguite il nostro consiglio: venderete moooooolte più copie.

Gli Spudorati

Spudorati di soprannome e di fatto. Ohé, ma dico io, siete per caso impazziti? Spero che la vostra lettera sia solo una bella "zingarata", una trovata da "vitelloni" universitari o giù di lì. Ma vi rendete conto? Io nuda!? Non siamo mica su Panorama...

Vebbé voglio considerare questa lettera come un divertente scherzetto, tant'è che ho deciso ugualmente di pubblicarla con tanto di "capolavoro grafico" allegato. Un'ultima cosa, Danilo Rocca si è molto risentito per quello che gli avete scritto. Lui è un voyeur autentico... e come tale non può esimersi da simili slanci poetici... e voi mantenete un tantinello del giusto sense of humor: meditate gente, meditate!

REGALI REGALOSI...

Noto con stragrande piacere, che da un po' di tempo a questa parte Kappa ci "sollazza" con alcuni regalini che non hanno nulla da invidiare a quelli del "Mulino Bianco" - scherzo, naturalmente, i vostri sono molto meglio! - e che oltretutto non incidono minimamente sul prezzo di copertina.

Bene, non posso che essere soddisfatto di questa situazione, ma proprio perché nella vita non si è mai contenti, ultimamente si è insinuato nella mia testa un dubbio atroce: non è che questa bella abitudine è destinata a finire?

Tremo al pensiero che il "gadget" sia stato solo un'idea per accalappiare più lettori e che sarà dimenticato tra qualche numero, quando avrà cessato il suo scopo.

Faccio bene a preoccuparmi?

Silvio Calleri - Milano

Mamma mia, caro Silvio, sei proprio affetto dalla sindrome dello scontento. Ma come, ti regaliamo una serie di gadget utilissimi e tu ti preoccupi di quando non ne regaleremo più? Orsù, un pizzico di ottimismo in più non guasterebbe, e poi guarda che la lista dei "regalini" da inserire in Kappa è ancora piuttosto lunga.

Non saremo quelli del "Mulino Bianco", ma anche noi nel nostro piccolo ci diamo da fare per fare contenti i lettori. Intanto beccati 'sto "Pronti a morire" allegato in questo numero di Kappa: una guida ai picchiaduro coi controfiocchi!

K

MART

Cerco giochi per CD-ROM, in particolare sono interessato a Wing-Commander 3, sono disposto a scambiarlo con "Under a Killing Moon" o "Creature Shock".

Telefonare allo 0962/25559 e chiedere di Antonio.

Vendo le seguenti riviste:

CD Magazine dall'1 al 9 a L. 1.500;
PC Action dal 19 al 30 a L.3.500 ciascuno (con duschetto);
TGM dal 18 in poi (l'ultimo è il 77) a L.1000 ciascuno;
K dal Lug/Ago 1991 a Lug/ago 1993 + Maggio e Giugno '94 a L.1.000 ciascuno.

Vendo anche Wing Commander 3 PC Cd-ROM L.8.500

Tel. 0831-522043 Millo Meneghini

Vendo Amiga 1200 con Hard-disk da 250 Megacon estensione 2 Mega, monitor a colori 1084 S, joystick e mouse tutto per un valore di L.2.229.000 a L. 1.650.000!!! In più vendo giochi originali (Frontier, Mortal Kombat 2, Civilization, ecc.) a prezzi molto bassi. Computer e giochi sono in ottime condizioni.

Gabriele Tel. 0586/829335

Vendo scheda action replay L.100.000 controller VLB 2 ser 1par 1 game L.70.000. giochi originali per Pc CD-ROM e dischetti doppio joy-pad senza fili.

Luca 02/70637292

Vendo gioco originale in dischetti per Pc Mortal Kombat 2, appena acquistato, con scatola causa errato acquisto. Telefonare ore pasti allo 011/3185271

Chiedere di Gabriele.

Cerco per PC (in confezione originale e preferibilmente in italiano) i seguenti giochi:

Kyrandia 1
Alone in the Dark 2
King Quest VI
Simon the Sorcerer 1
Discworld
Gabriel Knight
Under a Killing Moon
Woodruff
Beneath a Steel Sky

Telefonare allo 081/966176 a chiedere di Antonio

Offro di recuperare via Internet qualsiasi tipo di software, freeware, shareware e public domain. NB, non lo faccio a scopo di lucro, ma solo per finanziare il mio collegamento, di cui non riesco più a fare a meno.

Inoltre sono in cerca di appassionati del gioco di ruolo di Dylan Dog con cui scambiare consigli e avventure preferibilmente nel napoletano.

Vendo Amiga 1200+Monitor 15" (1084S Commodore) + 2 joystick + mouse con tappetino + copritastiera + workbench 3.0 (programma e manuale in italiano) + 80 fantastici giochi. Tutto completamente nuovo a lire 850.000 trattabili.

Telefonare ore pasti allo: 080-8834712 e chiedere di Danilo.

Vendo per tutti i modelli Amiga i seguenti giochi originali a metà prezzo:

Beneath a Steel sky (ita), Nippon (ita), Fifa soccer (ita), Mortal Kombat 1-2

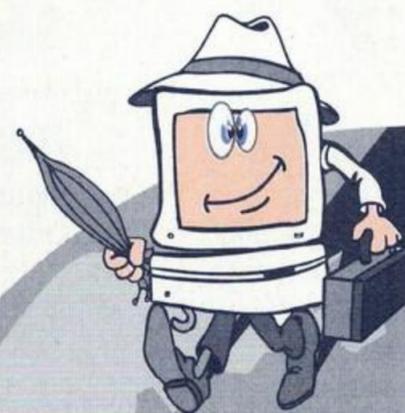
Per informazioni telefonare allo 0962/20012 dopo le 21:00

Chiedere di Gabriel

MODEM: 02 / 48.40.03.30 (8n1) TEL: 02 / 48.40.38.84

ELDORADO BBS

Bulletin Board Service



● DOOM SERVER*
SFIDE A DOOM

● INTERNET
● SALA GIOCHI
GIOCHI MULTIUTENTE

● CHAT INTERNATIONAL
● E ALTRO ANCORA...

**PROVARE NON TI
COSTERA' NULLA !**

TI ASPETTIAMO !

* E' un marchio registrato id Software.

CREATIVE STUDIO PUBBLICITA' 02 - 44 52 812

IL CLUB VIRTUALE PER GENTE REALE !

PERGIOCO®

FIFA95
CONTINUA
LA SVENDITA
CONSOLLE

VENDITA TELEFONICA PER L'ITALIA
tel. 02 / 29.52.42.56

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI NUOVI PREZZI

PERGIOCO CRESCE
ADESSO C'E'
UN NUOVO NEGOZIO
PERGIOCO A LUGANO

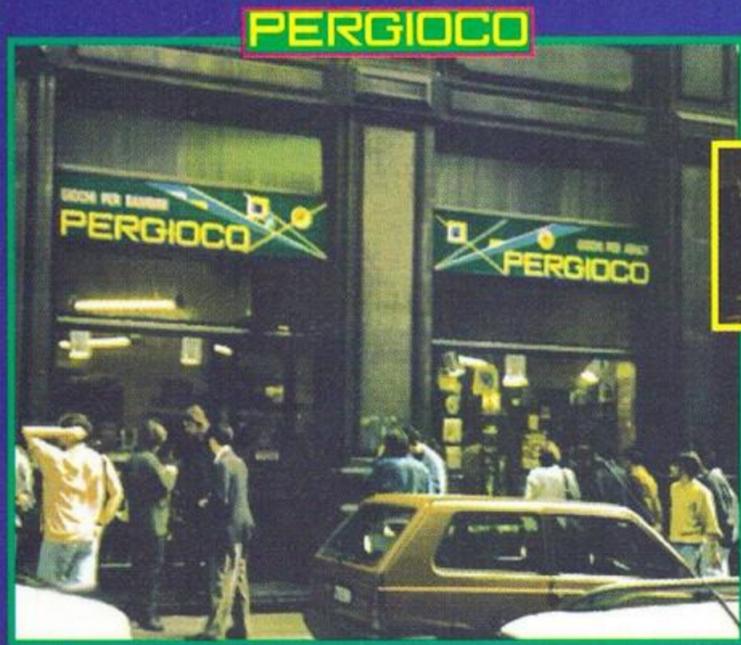


La gamma di Pergioco. Le novità. La scelta. Nel cuore della splendida Lugano, al Maghetti, in centro.

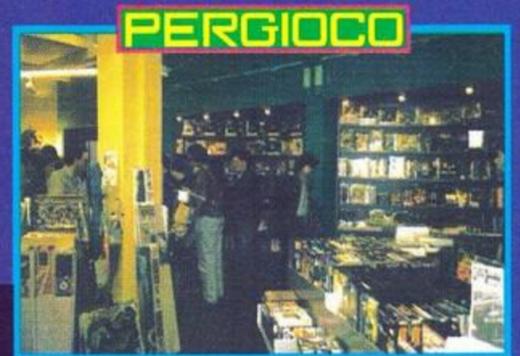
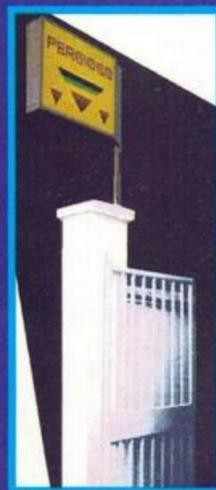
LUGANO (CH)
Quartiere Maghetti 20
tel. 091 / 213848

CD ROM - floppy
CONSOLEGAMES
MAGIC E CARDGAMES
MINIATURE
GIOCHI DI RUOLO
BOARDGAMES
WARGAMES - RIVISTE

P
E
R
G
I
O
C
O
D
O
V
E

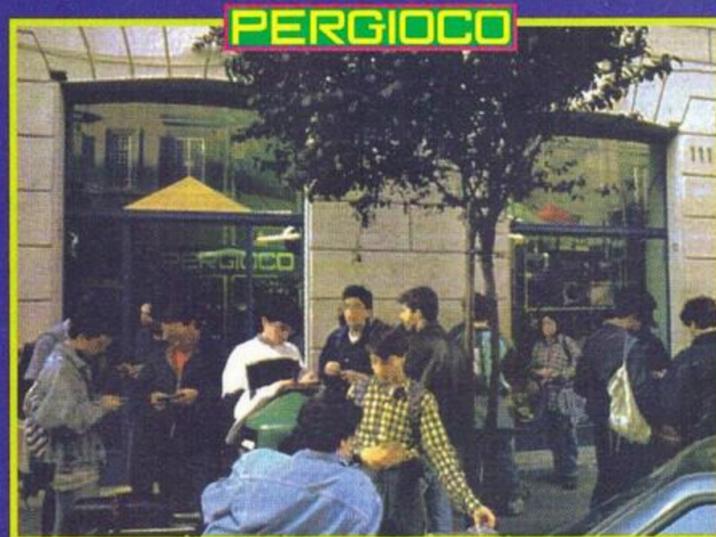


MILANO via San Prospero 1
MMI Cordusio, angolo via Dante



Vedi l'insegna, scendi lungo la scala, oltrepassa il portone rosso, entra nel dungeon di PERGIOCO.

MILANO via Aldrovandi
MMI Lima, angolo via Plinio



ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano, Quartiere Prati

Benvenuti nel futuro.

La tecnologia di domani è già qui, con APTIVA IBM.

AptivaWare

Per mettere in moto Aptiva basta un semplice clic del mouse, grazie all'intuitivo software AptivaWare.

Multimedia

Aptiva è un'esplosione fantastica di suoni e immagini: altoparlanti da 30 watt e una grafica insuperabile.

Software potenziato

Ce n'è per tutti i gusti: tanti straordinari CD di intrattenimento in dotazione nei modelli multimediali.

Launch Pad

Software esclusivo per fare entrare i bambini in Aptiva, tenendoli lontani dai vostri file personali.

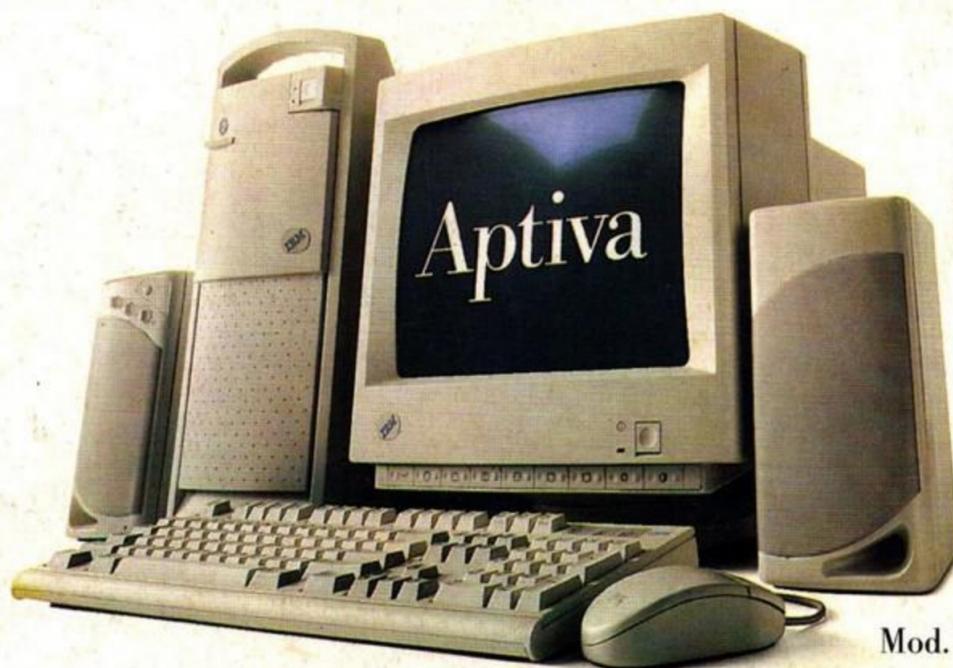
Rapid Resume

Basta premere un tasto e Aptiva riparte, riprendendo esattamente dal punto in cui l'avevate lasciato.

HelpWare

Servizio di assistenza telefonica 7 giorni su 7, 24 ore su 24.

A partire da Lire 2.290.000*



Mod. 931



Rivolgetevi ai Concessionari o ai Rivenditori IBM oppure chiama il

Numero Verde
167-016338

o il Direct Fax 039-600.6001

o invia un messaggio in Internet al pronto_ibm@it.ibm.com.

Ogilvy & Mather
*Mod. 910, IVA esclusa. I prezzi possono variare. Non tutte le caratteristiche sopra riportate sono disponibili per tutti i modelli. Aptiva, AptivaWare, HelpWare e Rapid Resume sono marchi IBM Corp. L'indirizzo IBM in Internet è <http://www.ibm.com>. L'indirizzo dei PC IBM è <http://www.pc.ibm.com>.