

K

Anno VII n. 11 -
NOVEMBRE 1995 - L. 6.000

CD-ROM
PC
CD³² CD-I
AMIGA
3DO
MACINTOSH
+ MULTIMEDIA

ESCLUSIVO! Crea il tuo archivio con le schede dei videogiochi



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Il secondo fascicolo della nostra enciclopedia multimediale

Z

LA GUERRA SECONDO I BITMAP BROTHERS



ISSN 1122-1313



RECENSIONI

- Z • PANIC IN THE PARK • WING NUTS
- COMANCHE VS WEREWOLF • LORDS OF MIDNIGHT 3
- FOOTBALL GLORY • AIR POWER • DOOM 2
- SCREAMER • MAGIC CARPET • CADILLAC & DINOSAURS
- DAGGER'S RAGE • PANZER GENERAL • BURN:CYCLE
- SENSIBLE GOLF • WORMS

TNT

PRIMAL RAGE
DAEDALUS ENCOUNTER
BURN:CYCLE

SPECIALE AMIGA: 8 PAGINE!

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	79.000
ALIEN BREED 2	69.000	
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 (VERS. FULL PRICE)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.000	
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	
CYBER PUNK	59.000	
DARKMERE	69.000	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.000	
DAWN PATROL	59.000	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000

	AMIGA 500	AMIGA 1200
DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DRAGONSTONE	79.000	
DREAMWEB	89.000	79.000
DUNGEON MASTER 2	89.000	
EMBRYO	69.000	
EPIC	39.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET ED)	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	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.000	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
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	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	
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 ED)	49.000	
KING'S QUEST VI	79.000	
KING'S TABLE	79.000	
KINGPIN	39.000	
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	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
MORPH	59.000	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000	
MR BLOBBY	29.000	
MR NUTZ	49.000	
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 ILLUSIONS	69.000	
PINKIE	69.000	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.000	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.000	
POWERDRIVE	69.000	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.000	
PRIMAL RAGE	89.000	
PRIME MOVER	79.000	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.000	69.000
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.000	
REUNION	79.000	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	69.000	
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	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
STARLORD	99.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	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	39.000	
TACTICAL MANAGER 2	59.000	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
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 (BUDGET)	45.000	45.000
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	
VIROPOP	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	55.000	
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

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	29.000
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
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.000
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	39.000
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
GAMER GOLD COLLECTION	69.000
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	39.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.000

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
PGA TOUR GOLF	59.000
PINBALL FANTASY	79.000
PINBALL ILLUSIONS	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 KID	69.000
SOCCER SUPER STARS	69.000
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	79.000
THE CLUE	59.000
THE LOST VIKINGS	49.000
THEME PARK	79.000
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
WILD CUP SOCCER	59.000
ZOOL 2	69.000

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, 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

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

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

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

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

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

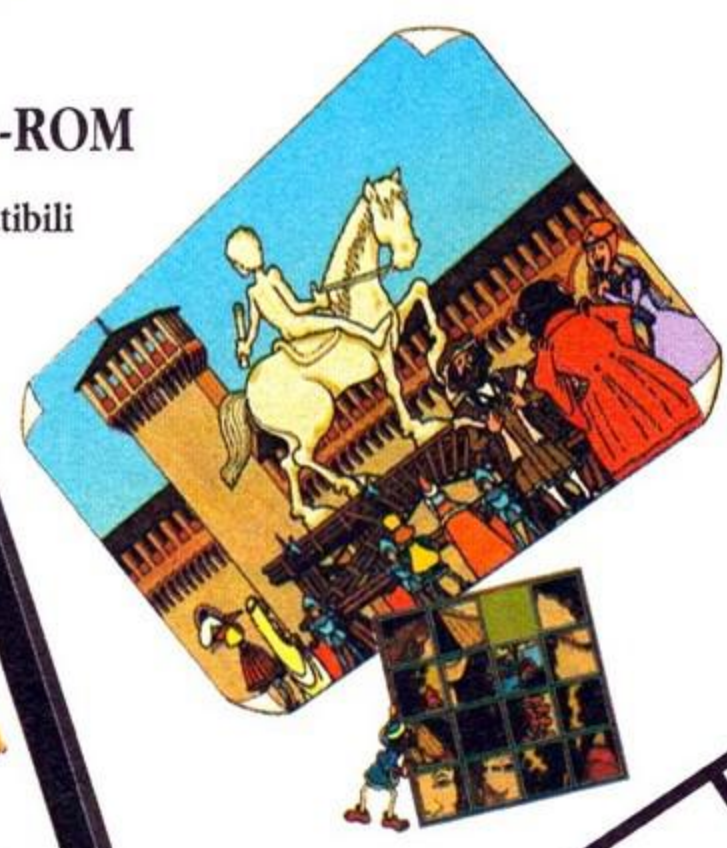
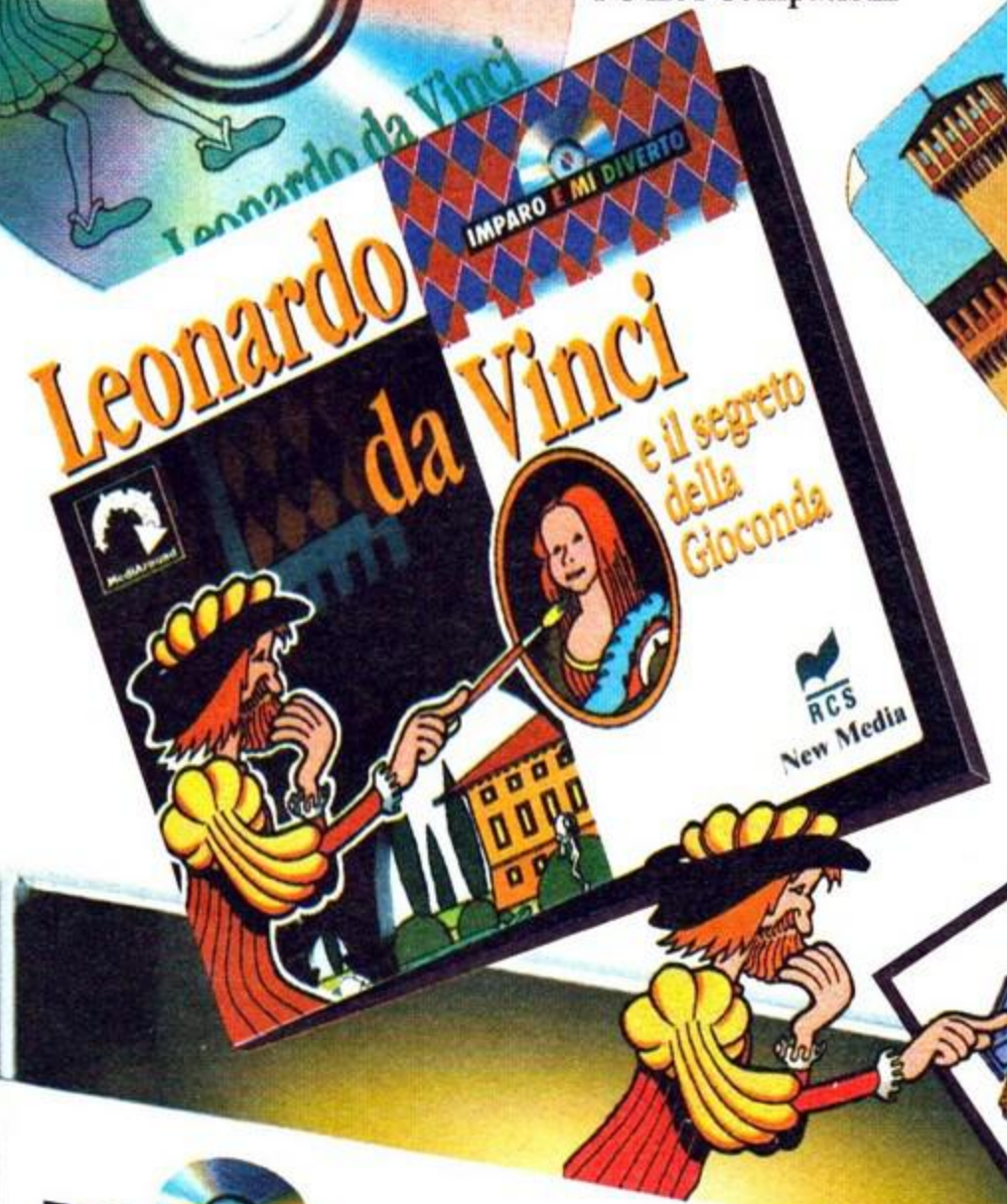
Scopri

Leonardo da Vinci

e il segreto della Gioconda



SOLO CD-ROM
Macintosh e
PC IBM Compatibili



Impara tutto sulla vita di Leonardo, attraverso 11 episodi rigorosamente documentati e un intero capitolo dedicato alle invenzioni. E in più puoi navigare attraverso le scene animate, divertirti con i giochi, raccogliere gli indizi e scoprire il segreto della Gioconda. Lo dicevi sempre che doveva esistere il modo per imparare divertendosi e in questo CD ROM l'hai scoperto.

300 animazioni, 80 scenari, 25 giochi esclusivi



Sì, voglio provare subito il Sampler Disc di Leonardo e risparmiare 5.000 Lire all'acquisto. Con questa richiesta invio 5.000 Lire come contributo spese. Godrò quindi di uno sconto immediato di 5.000 Lire all'acquisto.

Nome _____
 Cognome _____
 Via _____ N° _____
 CAP _____ Località _____ Pv _____
 Pref. _____ N° telefono _____

Distribuito nei migliori negozi da
C.T.O. spa Tel. 051/61.67.711



Compila, ritaglia e invia in busta chiusa a:
RCS New Media c/o Simad - c.p. 159 - 24047 Treviglio BG



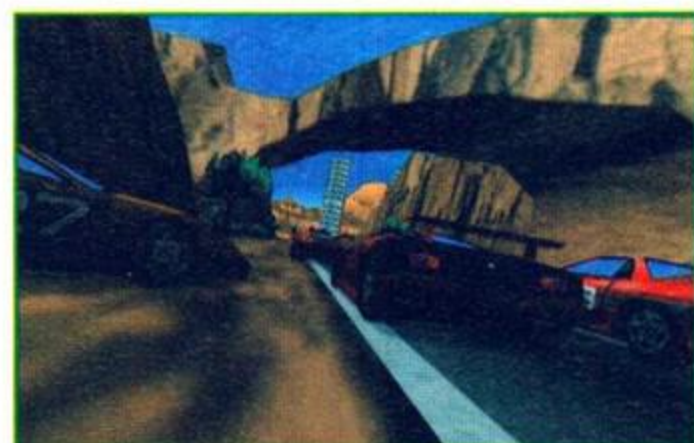
sommario

A "rieccoci" qui, la prima cosa che noterete sfogliando le pagine di K, è la nuova veste grafica e l'"ideuzza" delle schede da ritagliare per creare il primo

archivio di videogiochi che la storia ricordi, già invocato a gran voce dai lettori. Poi un'attesissima recensione: "Z" il war-game in tempo reale che rischia di oscurare Command & Conquer... E poi molto altro ancora!



Wing Nuts a pag. 50



Screamer a pag. 77



Magic Carpet 2 a pag. 80



Cadillac & Dinosaurs a pag. 82



TNT a pag. 104

Quake 11

La id Software è pronta a sconvolgere nuovamente il mondo dei videogiochi con Quake, ovvero Doom 3, quello che si preannuncia come il più grande sparatutto di ogni tempo!

Prove su schermo

Z 32

Il gioiellino dei Bit Map Brothers è finalmente approdato sui computer della redazione di K. Meglio di Command & Conquer? Per saperlo non vi resta che leggere la succosissima recensione del buon Pepe.

Wing Nuts 50

"Volare oh, oh" secondo la Rocket Science in questo divertente simulatore in full-motion ambientato nella Prima Guerra Mondiale. Tutto da giocare!

Air Power 50

Un altro simulatore sospeso tra passato e futuro. Un'idea originale per un titolo giocabilissimo che farà la gioia di tutti gli appassionati del genere.

Screamer 77

Il gioco dell'anno secondo molti. Quello che viene già definito il Daytona per PC minaccia di oscurare anche la fama di F1GP2. Allacciate le cinture perché si parte!

Magic Carpet 2 80

Ebbene sì. La Bullfrog è riuscita a migliorare Magic Carpet e a renderlo immortale, un gioco perfetto che miscela almeno tre generi diversi.

Cadillac & Dinosaurs 82

I dinosauri tornano a regnare secondo la BMG. Il Tirannosauro di Jurassic Park purtroppo è ormai uno sbiadito ricordo, riuscirà C&D a rievocarne i fasti?

TNT 104

Quattro soluzioni per non perdere il vizio. Primal Rage, il picchiaduro preistorico, la seconda parte di Daedalus Encounter, Burn:Cycle e Dreamweb. Inoltre torna l'inossidabile Doctor Kernal con le cheat!

78



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione 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, Marco Barbieri, Gianpaolo Moraschi, Sonia Somazzi, Antonio Loglisci, Francesco Pepe, Antonio Perna, Roberto Zaghis, Isabella Dallavecchia.

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 Fermaglia

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.

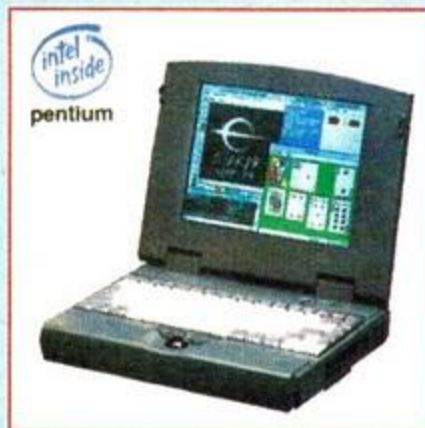
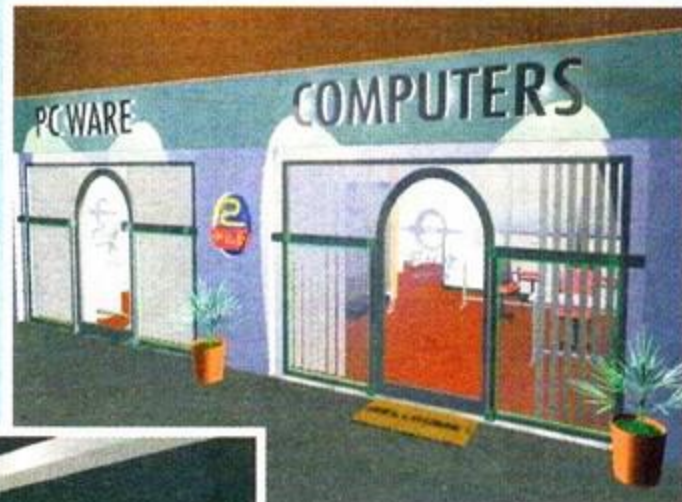
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento 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 Nn. 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



COMPUTERS 486DX2-DX4 / PENTIUM 75-133

PC 486 : MOTHER BOARD PCI 128KB CACHE EXP 256KB
(SLOTS: 3 PCI + 3 ISA + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)
PC PENTIUM : MOTHER BOARD PCI 256KB CACHE EXP 1MB
(SLOTS: 4 PCI + 4 ISA) PER CPU PENTIUM DA 75 MHZ A 133 MHZ
CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER
RAM 4MB ESPANDIBILE A 128MB / DRIVE 1.44 MB
SCHEDE VIDEO SUPERVGA PCI 1MB EXP 2MB
CONTROLLER PCI / EIDE + MULTI I/O (2 SER + 1 PAR + 1 GAME)
TASTIERA ITALIANA ESTESA A 102 TASTI - MOUSE

CPU INTEL	HD635	HD850	HD1280
486DX2-66	1.340	1.390	1.490
486DX4-100	1.440	1.490	1.590
PENTIUM 75	1.590	1.640	1.740
PENTIUM 90	1.790	1.840	1.940
PENTIUM 100	1.990	2.040	2.140
PENTIUM 120	2.190	2.240	2.340
PENTIUM 133	2.390	2.440	2.540

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE MULTIMEDIALE / BIGTOWER	+ 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB	+ 250 / + 750
- SCHEDE VIDEO PCI CHIP S3 868 / CL 5434 1MB EXP 2MB / 2MB	+ 80 / + 200
- MS DOS 6.22 / WINDOWS PER WORKGOUPS 3.11	+ 80 / + 120
- WINDOWS 95 SU DISK 3,5" O SU CD	+ 190

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
- SCHEDE VIDEO SUPERVGA 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDE MUSICALE 8 BIT (COMP. SB) / PENTIUM 16 BIT
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CPU INTEL	HD340MB	HD540MB
486DX2-66	2.640	2.840
486DX4-100	2.740	2.940
PENTIUM-75	3.590	3.790
PENTIUM-90	3.790	3.990
PENTIUM-100	3.990	4.190

MONITORS

- 14" LR MPRII (1024x768 NI - 0,28 Dot Pitch)	440
- 15" LR MPRII - DIGITALE / OSD (1280x1024 NI - 0,28 DP) ON SCREEN DISPLAY	590
- 17" LR MPRII - DIGITALE / OSD (1280x1024 NI - 0,26 DP) ON SCREEN DISPLAY	1.190

SIMM - CPU

SIMM 1MB / 4MB (30 CONTATTI)	75 / 250
SIMM 4MB / 8MB / 16MB (72 CONTATTI)	250 / 490 / 850
SIMM 4MB / 8MB / 16MB EDO RAM	290 / 570 / 1.140
CPU INTEL 486DX2-66 / 486DX4-100 MHZ	190 / 240
CPU PENTIUM INTEL 75 / 90	320 / 490
CPU PENTIUM INTEL 100 / 120	620 / 720
CPU PENTIUM INTEL 133 MHZ	1.070



SCHEDE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5422/5424 ISA 1MB/OAK 087 ISA 1MB	120 / 150
CIRRUS LOGIC 5429 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	170 / 290
CIRRUS LOGIC 5434 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	190 / 310
ATI MACH-64 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	290 / 410
S3 768 VIDEO PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	190 / 310
ATI MACH-64 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	290 / 410
ESPANSIONE MEMORIA VIDEO 1MB DRAM	120
MATROX MGA MILLENNIUM 2MB VRAM EXP 8MB	640
MATROX MGA MILLENNIUM 4MB VRAM EXP 8MB	920
MATROX MGA MILLENNIUM EXP 2MB	360
MATROX MGA MILLENNIUM EXP 4MB	670
MATROX MGA MILLENNIUM EXP 6MB	940
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 ESPANSIONE 2MB VRAM PER DS64 VIDEO	340

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA ACECAD 12"x12"+ CURSORE E STILO	290
TAVOLETTA ACECAD 18"x12"+ CURSORE E STILO	520
HANDY SCANNER MUSTEK	
B&W 64 TONI (256 SOFTWARE) 400dpi + OCR	99
B&W 256 TONI - 800dpi + OCR	149
B&W 256 TONI - 400dpi + OCR PORTA PARALLELA	270
B&W 256 TONI - 400dpi + OCR PCMCIA	340
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 400dpi + OCR	190
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 800dpi + OCR	270
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 400dpi + OCR PORTA PARALLELA	390
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 400dpi + OCR PCMCIA	470
HANDY SCANNER LOGITECH	
SCANMAN 32 (B&W + OCR) WINDOWS	170
SCANMAN 256 (B&W + OCR) WINDOWS	240
SCANMAN COLOR 16.7 Milioni di Colori	490
LOGITECH SCANMAN EASYTOUCH (B&W PORTA PARALLELA)	290
SCANNER MUSTEK A4 (16.7 MIL C)	
600-1200dpi - 24bit	690
600-1200dpi - 30bit SINGLE PASS	790
1200-2400dpi - 24bit	890
1200-2400dpi c/s + SLIDE KIT	1.290
800-1600dpi - 30bit SINGLE PASS	890
1200-2400dpi - 30bit SINGLE PASS	1.390
1200-2400dpi - 30bit SINGLE PASS + SLIDE KIT	1.690



MOTHER BOARDS

- MB 486DX4/256KB / VESA + PCI / CTRL MULTI I/O (4x72)	190
- MB 486DX4/256KB / PCI / CTRL MULTI I/O 16550 (4x72)	220
- MB PCI DX2/DX4 PRIDE CHRONOS AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS) 256KB CACHE EXP 512MB / SLOTS: 3 PCI + 4 ISA (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS 72 PIN) PLUG & PLAY CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP	290
- MB PENTIUM 75-150MHZ AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS) CHIPSET INTEL TRITON - 256KB CACHE EXP 1MB SLOTS: 4 PCI + 4 ISA (RAM EXP 128MB - 4 SLOTS 72 PIN) CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP	340
- MB PENTIUM 75-200MHZ PRIDE CHRONOS AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS) CHIPSET INTEL TRITON - 256KB CACHE EXP 512KB SLOTS: 3 PCI + 5 ISA (RAM EXP 128MB - 4x72 PIN EDO RAM) CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP (MB 03)	450
- MOTHER BOARD INTEL ZAPPA 75-133 MHZ	440
- MOTHER BOARD INTEL ENDEAVOUR	490

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
1.28GB CONNER/SEAGATE	490
1.2GB WESTERN DIGITAL / 1.6GB WD	520/640
2,5" 200MB WD / 210MB SEAGATE	340
2,5" HITACHI 340MB / 540MB	340 / 540



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	340
28800 V. 34 PCMCIA	490



**PAGAMENTI RATEALI
DA 12 A 36 MESI (CREDITCON)
SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE
DIRETTAMENTE IN SEDE O PER
CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.**

HARD DISKS CONTROLLERS

CTRL VL-BUS/EIDE PROMISE 2300 + 16C550	110
CTRL PCI/EIDE PRIDE MULTI I/O + 16C550	90
CTRL PCI/F-SCSI 2 NXT92	140
CTRL ISA/F-SCSI 2 ADAPTEC AHA 1542 CP OEM	370
CTRL PCI/F-SCSI 2 ADAPTEC AHA 2940 OEM	390
MINI SCSI PLUS ADAPTEC (PARALLEL TO SCSI)	190
SLIM SCSI ADAPTEC (PCMCIA TO F-SCSI 2)	350
STREAMERS / M.O.	
HP COLORADO JUMBO 340MB/700MB	240/370
TRUST IOMEGA TAPE 700MB	370
M.O. FUJITSU 230MB 3,5" SCSI - 30msec	840

MONITORS

14" ADI PROVISTA 1024x 768x0,28 NI LR	440
14" ADI MICROSCAN 3V DIGIT 1024x 768x0,28 NI LR	490
15" DAEWOO DIGIT 1280x1024x0,28 NI LR	620
15" ADI MICROSCAN 4V DIGIT 1280x1024x0,28 NI LR	620
17" ADI MICROSCAN SEP DIGIT 1280x1024x0,28 NI LR	1.140
17" ADI MICROSCAN 5AP DIGIT 1280x1024x0,26 NI LR	1.270



14" NEC XV14 1024x 768x0,28	550
15" NEC XV15 1024x 768x0,28	720
15" NEC XE15 1024x 768x0,28	1.070
17" NEC XV17 1024x 768x0,28	1.340
17" NEC XE17 1024x 768x0,28	1.690
17" NEC XP17 1280x1024x0,28	2.190
21" NEC XE21 1280x1024x0,28	3.290
21" NEC XP21 1600x1280x0,28	4.270



15" SONY CPD-15SF1 1280x0,25	850
17" SONY CPD-17SF1 1280x0,25	1.740
17" SONY GDM-17SE1 1600x0,25	2.290
20" SONY GDM-20SE1 1600x0,30	3.790
20" SONY GDM/20SH 1600x0,25	4.490

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 / ENCICLOPEDIA 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	1 CD 129/139
VARI: TEMPRA 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
FRACTAL 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
VARI: 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
MEDIASHARE (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

I PREZZI DEI CD SONO COMPRESIVI DI IVA

WINDOWS 95

WINDOWS 95 DISK	389
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	250
WORD PER WIN 95 EDU DISK	320
WORD PER WIN 95 DISK	640
EXCEL PER WIN 95 AGG. DISK	250
EXCEL PER WIN 95 EDU DISK	320
EXCEL PER WIN 95 DISK	640
POWER POINT PER WIN 95 AGG. DISK	250
POWER POINT PER WIN 95 EDU DISK	320
POWER POINT PER WIN 95 DISK	590
SCHEDULE + PER WIN 95 DISK	179
OFFICE PER WIN 95 AGG. DISK / CD	540
OFFICE PER WIN 95 EDU DISK / CD	470
OFFICE PER WIN 95 C.U. DISK / CD	740
OFFICE PER WIN 95 DISK / CD	940

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 (VIRTUALI SOFTWARE)	93
ETC. ETC.	

STAMPANTI

EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	300
EPSON LX300 - 9A 80C 220cps	350
EPSON 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 820 / KIT COLORE	590/160
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	1.090
STYLUS COLOR II 80C 200cps 720dpi	940
STYLUS COLOR PRO	1.290
STYLUS COLOR PRO XL - A3	2.290
NEC NEC P2Q - 24A 80C 192cps	310
NEC NEC P3Q - 24A 136C 192cps	540
NEC SUPERSCRIP 610 PLUS - LASER 300dpi - 6ppm	690
NEC SUPERSCRIP 660 - LASER 600dpi - 6ppm	990
NEC SUPERSCRIP 660i - LASER 600dpi - 6ppm - 2MB	1.290
NEC SUPERSCRIP COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.790
HP DJ 340 600x600dpi 240cps	540
HP DJ 600 600x600dpi 240cps	590
KIT COLORE PER HP DJ 340 / HP DJ 600	75
HP DJ 660C 600x600dpi 4ppm	940
HP DJ 850C 600x600dpi 6ppm	1.090
HP LASERJET 5L 1MB 300dpi 4ppm	1.090
HP LJ 5P 2MB 600dpi 6ppm	1.870
HP LJ 5MP 6MB 600dpi 6ppm POSTSCRIPT	2.270
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

SCHEDE SONORE

SOUND BLASTER 16 VIBRA OEM/16 VALUE IDE	150/170
SOUND BLASTER 16 MULTI CD OEM / + ASP	170/220
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	270
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE / + ASP	350/520
SOUND EXPERT DE LUXE 16 3D (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	240
MIDI KIT	80
MIDI BLASTER / WAVE BLASTER	340/340
SCHEDA AUDIO RADIO FM	75

DESK TOP VIDEO

VIDEO SPIGOT (NO MS VIDEO X WINDOWS)	140
VIDEO BLASTER SE 100	420
VIDEO BLASTER RT300	640
VIDEO BLASTER MP-400 (MPEG FULL SCREEN)	540
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	370
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) ESTERNO	240
MOVIE MACHINE PRO/ M-JPEG OPTION	890/890
MOVIE MACHINE II	1240
SCHEDA FPS/60	1190
OPZIONE M-PEG PER MOVIE MACHINE II & FPS/60	620
TRUST PC TV HOME VIDEO CARD / TELETXT 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
CASSE AMPLIFICATE TRUST:	

SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	100
SOUNDWAVE 240 (240W)	140

DRIVE CD-ROM

MITSUMI FX400 4X ATAPI OEM	290
MITSUMI FX400 4X ATAPI KIT	320
SONY CDU/55E 2X ATAPI	140
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	320
(SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 2 CD)	
SOUND BLASTER DISCOVERY 2X	340
(SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + CD)	
SOUND BLASTER DISCOVERY 4X	570
(SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 4X + ALTOPARLANTI + 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 GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

Editoriale

L'autunno inoltrato mi riporta alla mente le atmosfere che vivevamo non meno di un anno fa, trepidanti, eccitati dall'idea di succedere alla conduzione di un giornale storico come K. Un traguardo non solo giornalistico ma anche e soprattutto amatoriale, per un manipolo di redattori da sempre innamorati di divertimento videoludico.

Era l'inizio di una favola, la possibilità di tramutare il lavoro in divertimento, così pensavamo. Naturalmente questi sentimenti trionfalistici erano filtrati dal grande entusiasmo che ci possedeva come un demone non dissimile a quelli evocati in centinaia di role-game su computer.

Non avevamo considerato le difficoltà, la mole imponente di lavoro e l'impegno da approfondire in una simile esperienza.

L'eredità era pesantissima e nonostante i problemi tecnici e i tempi ristretti, il primo numero del nuovo corso, quello di Gennaio, che tutti noi abbiamo amato visceratamente, ci è sembrato bello, anzi bellissimo... Era lo stesso primo numero che guardato ora, a distanza di quasi un anno, mostra delle evidenti lacune: il pedaggio che abbiamo dovuto pagare come pionieri di questa appassionante avventura.

Quello era il giornale che avevamo ereditato e che abbiamo cercato di mantenere ai livelli che gli competevano, sacrificando notti e notti in redazione...

Un lavoro imponente...

Ma il giornale è cresciuto nel

tempo sia come contenuti che come impatto grafico, e con esse è cresciuta anche la consapevolezza nei nostri mezzi, l'assoluta convinzione di poter dare ai nostri lettori ancora qualcosa di più...

Proprio per questo K è cambiato! Abbiamo voluto darvi quel qualcosa di più che ancora non eravamo riusciti ad esprimere.

Abbiamo adottato una grafica accattivante ma che allo stesso tempo non sacrifica la leggibilità del testo, introdotto nuovi parametri di giudizio per rendere la prova su schermo ancora più immediata, aumentato la lunghezza degli articoli privilegiando un carattere più piccolo e ridotto la scheda all'essenziale introducendo nuovamente le recensioni da una pagina. Ma non ci siamo fermati qui. La rivoluzione forse più grande l'abbiamo apportata introducendo le schede da ritagliare per creare un archivio personalizzato e venire incontro, in questo modo, ad un desiderio manifestato in modo pressante da molti lettori.

Questa è la rivista che avremmo sempre voluto fare, lo specchio della nostra anima, dei nostri mutevoli e contrastanti caratteri. Questo è il nostro, anzi, il vostro K. Accoglietelo con giudizio critico, ma anche con affetto perché come tutti i neonati è destinato a crescere e a conquistare nuovi importanti traguardi e speriamo lettori... perché questo K è davvero "All for you"!

(Motorhead)!

Massimo Carboni

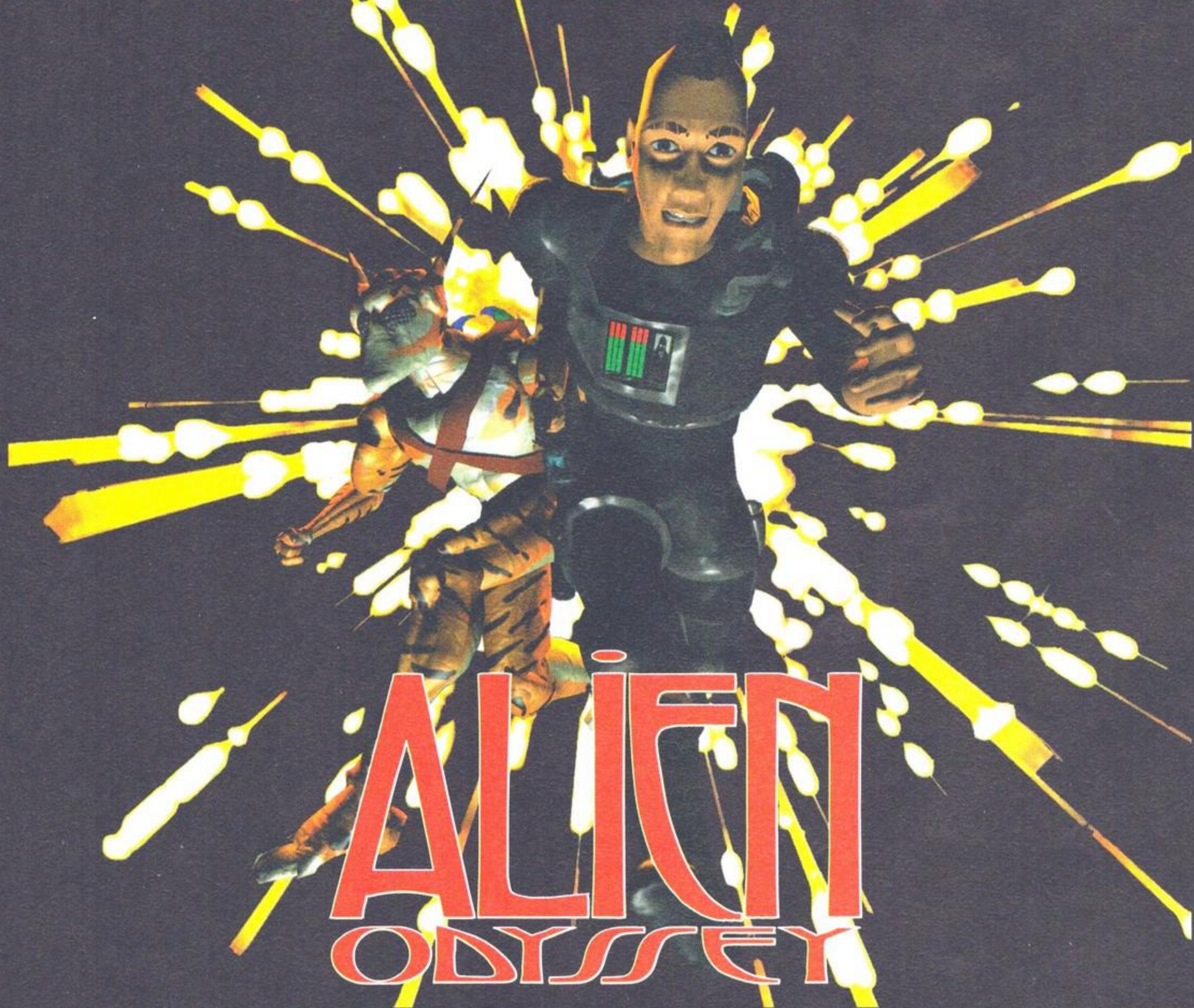
PHILIPS MEDIA PRESENTA



DISPONIBILE
IN ITALIANO
PC CD-ROM



IL PIANETA BETAN HA BISOGNO DI UN NUOVO EROE...
ACCETTI LA SFIDA?



Philips Media



PHILIPS

**IN REGALO
50 CD-ROM
DOOMMANIA 2**

DIVENTA REDATTORE INFERNALE



Ave o Boss, morituri... no, l'ambientazione non è quella giusta, anche se il saluto si adatta abbastanza... corsi e ricorsi storici. Benvenuti a questo appuntamento con la - vostra - morte in diretta. Navigando tra tonnellate di dischetti riesco a malapena a premere i tasti della mia postazione ma il punto della situazione è il seguente: non vi comunicherò il miglior tempo sino ad ora raggiunto, anche se devo ammettere che il mio record personale è - per il momento - peggiore. Sappiate che il peggior tempo in assoluto



entrato in classifica (e che quindi al momento viene premiato) si avvicina ai 20 minuti mentre il cataplasma della lentezza giuntoci



sfiora la mezz'ora (e non verrà nemmeno più guardata. Una tirata d'orecchi al pubblico femminile, qui rappresentato da SOLE DUE esemplari, piazzatesi al quarto ed al nono posto (e dateve 'na mmosa!!!) ed un consiglio che sospetto molti di voi avranno già attuato: trovatevi un assistente di

gioco. Il "servetto" in questione potrà infatti cambiare le vostre armi a comando, facendovi risparmiare secondi preziosi. Tra le gabole ammesse, infine, c'è anche il morsetto sul tasto della maiuscola, che vi manda in lper velocità per tutto

il tempo. Vi ricordo che il modo di partecipare è il seguente:

* Per giocare utilizzate una copia di DOOM 2 versione 1.666 o successiva.

* Il livello di difficoltà deve essere ULTRAVIOLENCE.

* Dovrete terminare di seguito il livello 1 ed il livello 2 (saranno prediletti i livelli completati al 100%).

* Scrivete sul dischetto TUTTI i vostri dati (nome, cognome, indirizzo, numero di telefono), i tempi parziali ed il tempo totale impiegato per terminarli.



* Sono vietate TUTTE le cheat.

* Il nomefile deve riportare le prime sei lettere del cognome seguite da - 2.

* Il tutto dovrà essere spedito entro il 30 novembre (farà fede timbro postale).

* I dischetti dovranno essere mandati a: Redattore Infernale, c/o Edi.Progress, Via Pagliano 37, 20149 Milano.

Per registrare il file-demo digitate al prompt:

DOOM2 -RECORD <nomefile> - SKILL 4

Saluti da **LULUBUMBUM**
Dr. DOOM

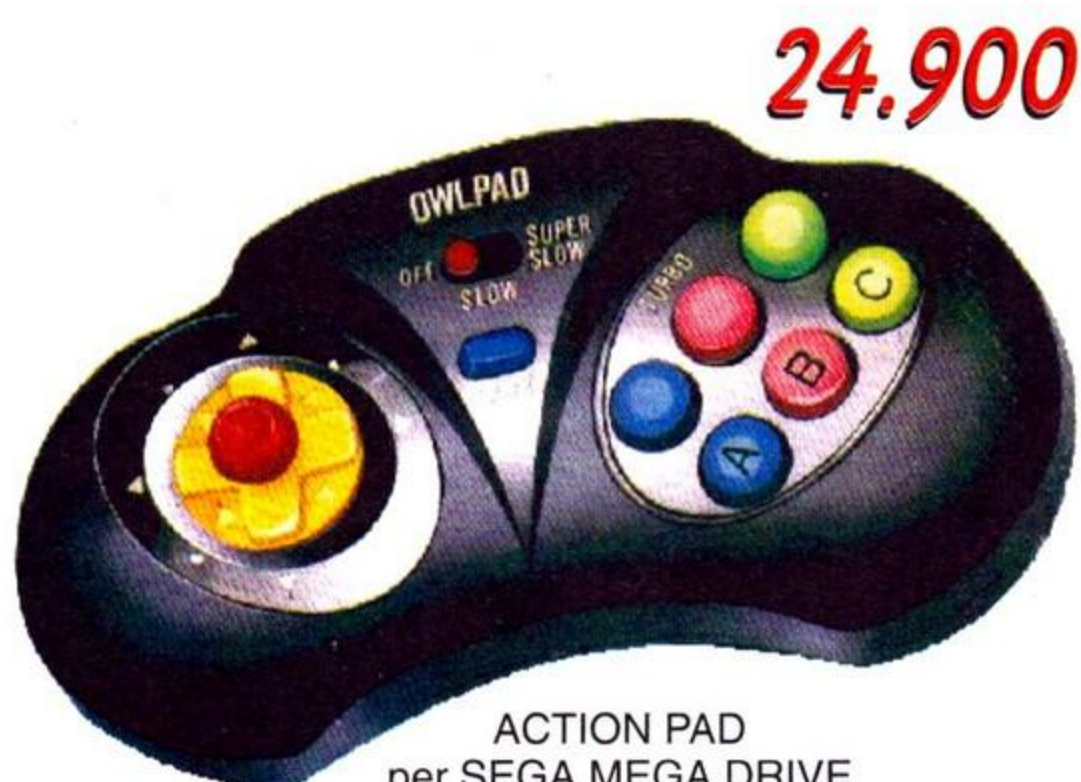
I GRANDI SUCCESSI....

...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 SEGA MEGA DRIVE
codice : 0550

TURBOSTICK
per NINTENDO 8 Bit
codice : 5500

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

**ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349**

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESSE.

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

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!**

DE WILLIAMS • ENRICO-MTV

un mezzo capace di far gustare appieno il mondo virtualmente ricostruito, risulta molto spesso frustrante e deludente. Ecco perché può dirsi fondamentale l'esistenza di oggetti supplementari come il Pro Flight e il Mark 2 Weapons, rispettivamente joystick modello cloche e manopola dei comandi. Il Pro Flight è essenzialmente una leva dotata di 3 tasti azione (tutti situati in punti facilmente accessibili e distinguibili tra loro), un grilletto e uno switch a quattro vie per direzionare lo sguardo all'interno dei giochi. Il Mark 2, invece, è una manopola che si può spostare solo in avanti e indietro, il quale movimento è utile al controllo di velocità, altitudine o qualsiasi altra funzione che abbia come caratteristica principale la gradualità. Vi sono inoltre 2 interruttori a tre vie, uno a due e ben 6 tasti azione, che combinati tra loro sono in grado di sostituire in tutto e per tutto le funzioni tradizionalmente svolte dalla tastiera. Entrambi sono costituiti di materiali solidi e di lunga durata. Ma lungi dall'essere una mera giornale-vendita, la nostra vuole essere soprattutto un'occasione per testare a fondo le possibilità di due aggeggi simili. Quindi, con estrema disinvoltura, passiamo ad analizzarne il comportamento con i titoli più in voga.

WING COMMANDER 3

Non si poteva non cominciare da uno dei titoli più belli e recenti in tema di guerre stellari. Con il Pro Flight e il Mark 2, che tanto assomigliano ai comandi della navicella, il gioco acquista ancora più giocabilità di quanta già non abbia. In particolare, il joystick consente beccheggi e imbardate veloci e precise,

mentre la manopola permette di effettuare rollii e variazioni di velocità con estrema rapidità. E' evidente che con una simile efficacia dei mezzi di controllo ogni singola manovra, qualunque sia la sua difficoltà tecnica, risulti possibilissima o comunque alla portata delle abilità del pilota. Con tutti i tasti a disposizione è poi una vera delizia affrontare le missioni, dato che è possibile tenere sempre gli occhi fissi sul monitor anche quando si deve cambiare l'impostazione dell'armamento, visionare la mappa o addirittura insultare il nemico.

TIE FIGHTER / X-WING

Il test sui due giochi ha dato risultati piuttosto coincidenti, quindi è possibile fare un discorso comune senza commettere imprecisioni grossolane. Anche qui si tratta di pilotare caccia stellari e la loro manovrabilità aumenta con l'ausilio di Pro Flight. Discorso che non vale per il Mark 2, le cui funzioni di emulazioni della tastiera si rivelano solamente più comode. Infatti, l'unico vero motivo che può spingere un

giocatore ad usare la manopola è quella di avere sotto dito alcune funzioni importanti, mentre non si rivela indispensabile per manovrare il velivolo.

WEREWOLF/COMANCHE

Anche per questi due simulatori di elicottero, venduti nella stessa confezione dalla Nova Logic, non si erra se si fa un unico resoconto valevole per entrambi. Il maggior contributo in termini di giocabilità questa volta deriva soprattutto dal Mark 2, sfruttato nel suo funzionamento meccanico per assolvere ai compiti di variazione di quota. Non è da sminuire nemmeno la prontezza del joystick, ma questa volta non risulta determinante come nei titoli di aerei. Questo perché le manovre degli elicotteri sono diversi sia come velocità d'esecuzione, sia come livello di dipendenza dalla cloche, eguagliata in termini di decisività dalla manopola.

DESCENT

Forse il gioco che più di tutti ha bisogno dei due prodotti della Thrustmaster. La sua eccessiva abbondanza di comandi e l'exasperata velocità con la quale si devono azionare rende indispensabili controlli capaci di evitare numeri da contorsionisti. E il risultato è strepitoso. Con il joystick si pilota l'astronave facilmente, si riescono a mirare i nemici molto velocemente e si ha un accesso istantaneo a tutte le armi a disposizione. Con il Mark 2, invece, si riescono a fare tutte le altre cose che via tastiera sono impossibili con una sola mano. Inutile aggiungere che se siete fan di questo gioco e avete soldi per un investimento, avete la possibilità di realizzare un sogno.

CONCLUSIONI

Se si considerano solo le prestazioni, non si può fare a meno di elogiare i due sistemi di controllo. Se bisogna valutarne il rapporto qualità/prezzo, più difficilmente ci si può esprimere in termini unicamente positivi: la qualità è molto alta, ma anche il prezzo non è da meno.

Quindi belli e impossibili, ma non indispensabili. Averli gioverà certamente alle vostre sessioni videoludiche, che non potranno non diventare vere e proprie esperienze di vita. D'altra parte, non averli non sarà poi così terribile, visto che vi consentirà di investire in maniera differente e dilazionata il denaro a vostra disposizione.

Antonio Loglisci



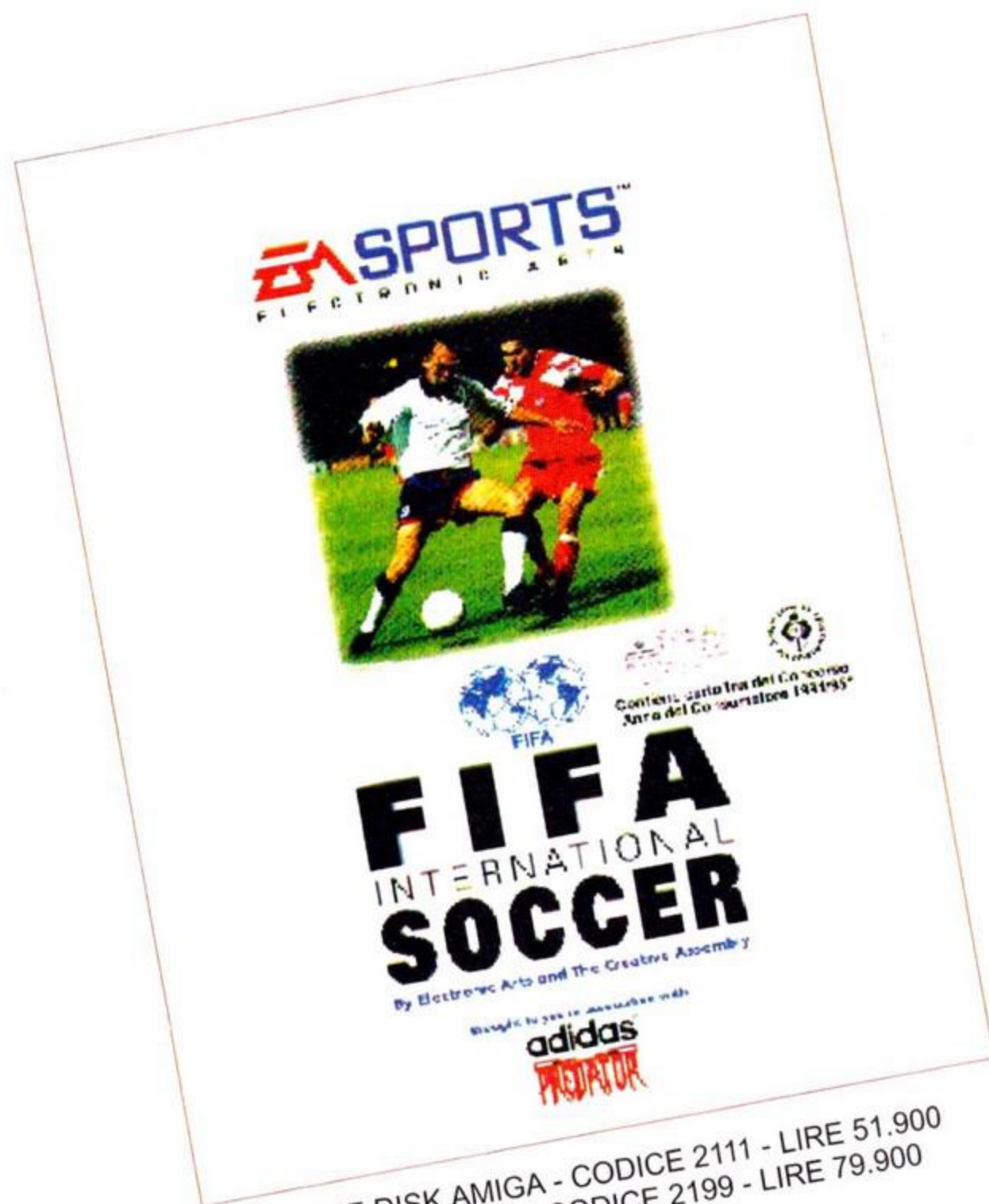
I GRANDI SUCCESSI....

...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

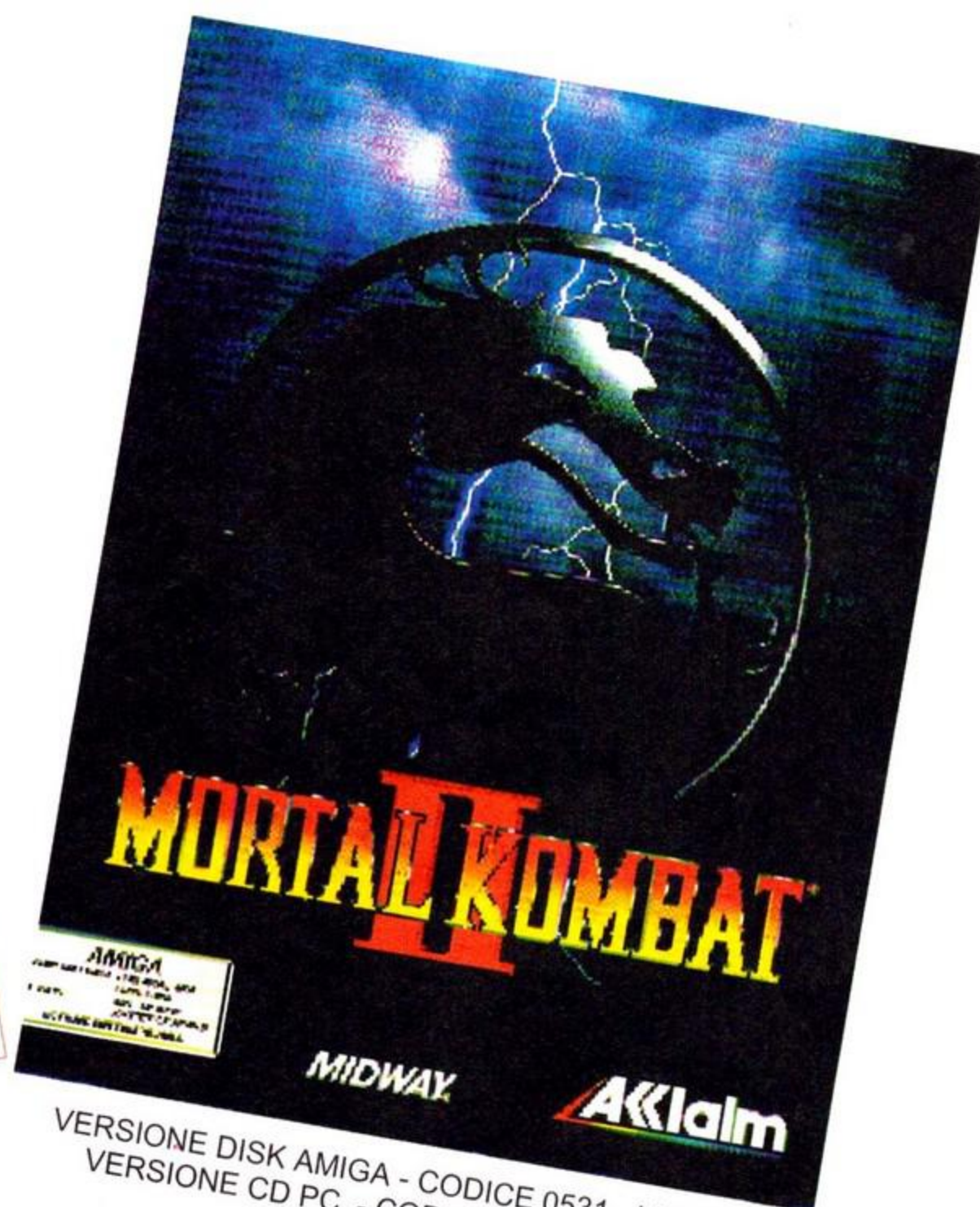
È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI



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 COMPRESSE.

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

PAC-LAND

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE

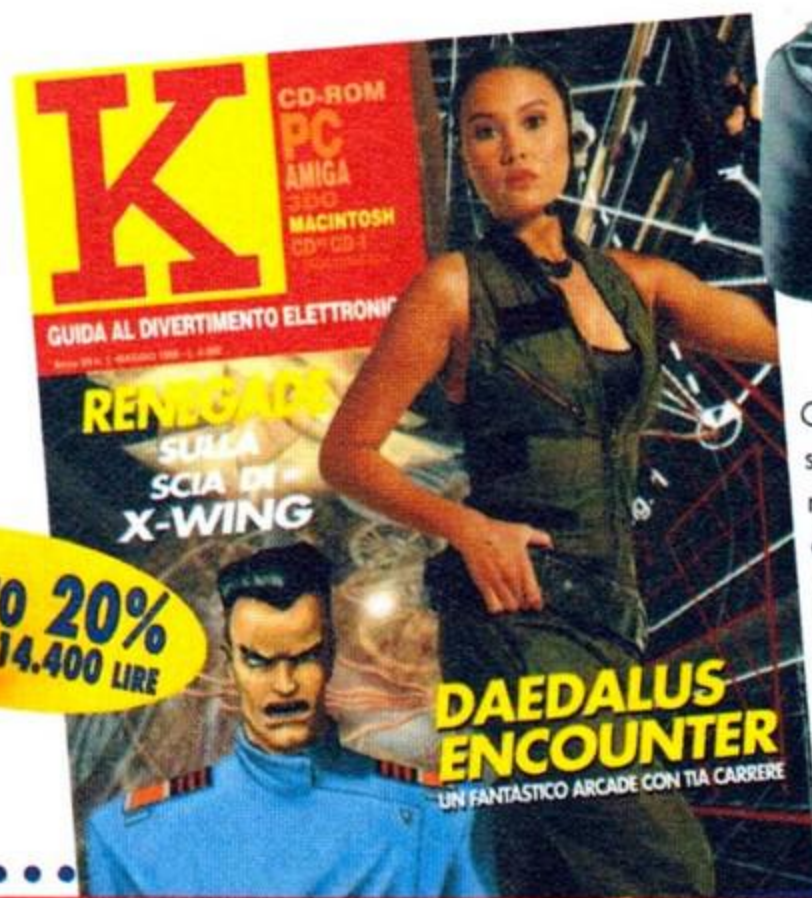
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

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

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

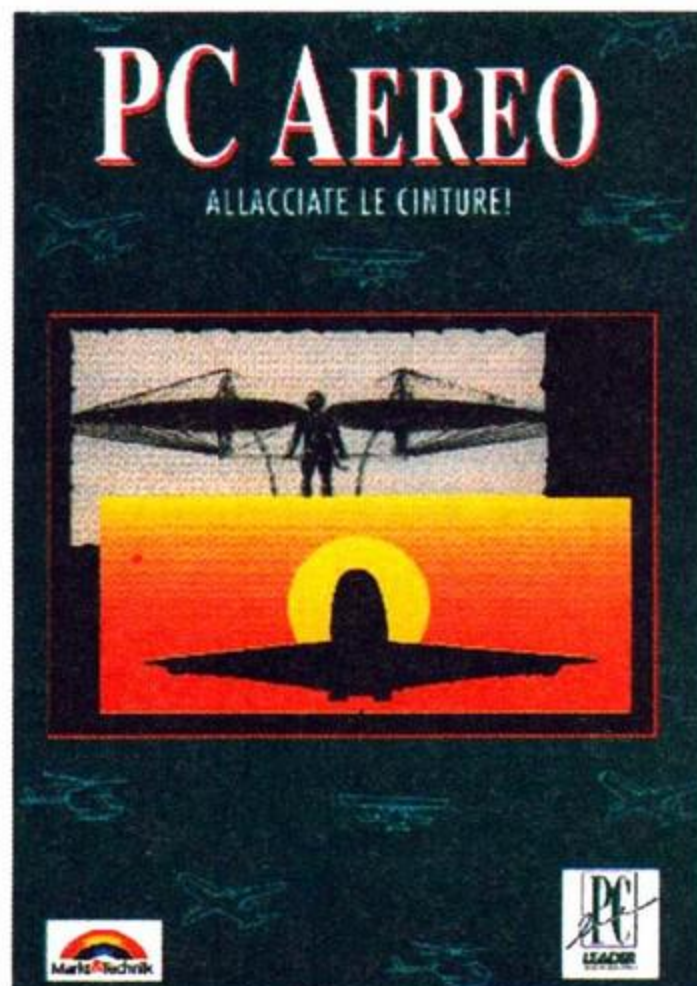
Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all'accettazione della casa
Aut.Min. DM 8/5597 del 24/8/95

i LEADERissimi

I SOFTWARE PER COMPUTERS PIÙ UTILI CHE CI SIANO.

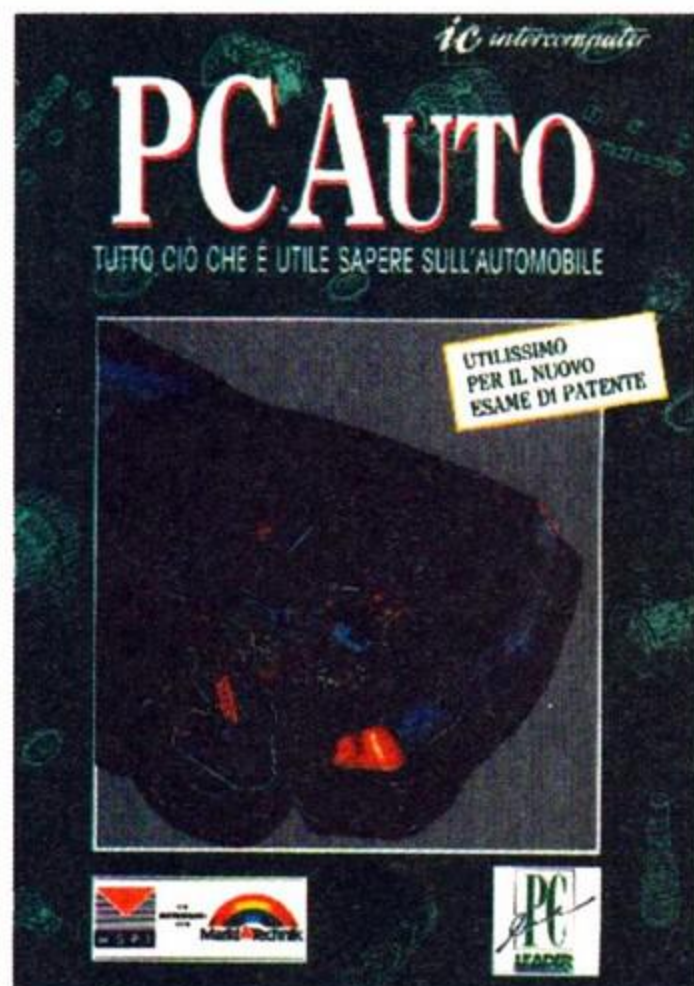


TELEFONO 030 - 2400560



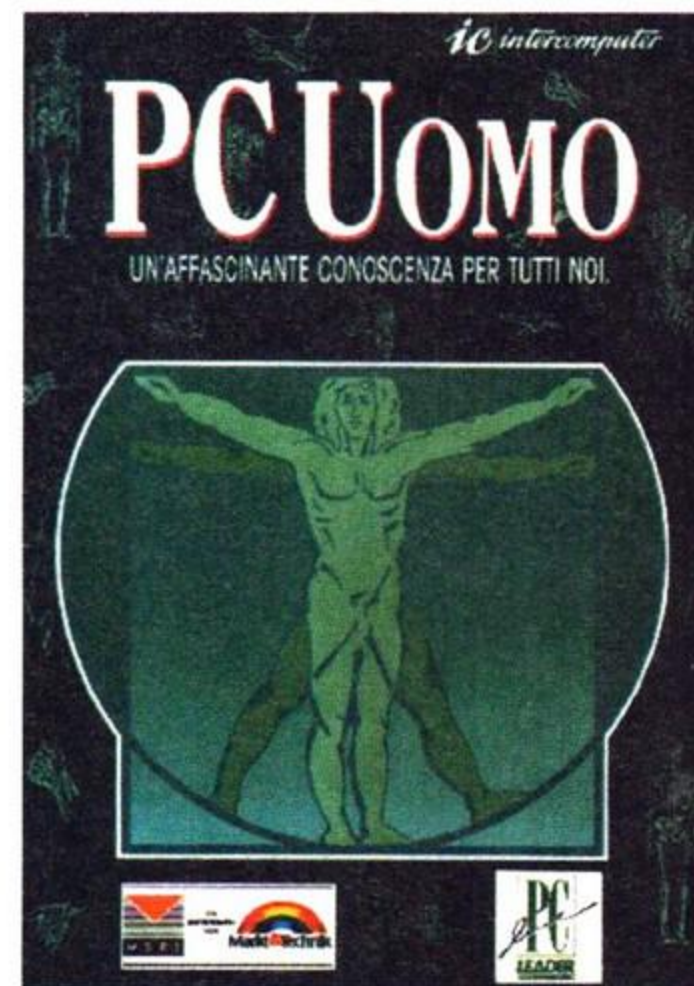
TUTTO MA PROPRIO TUTTO SULL'AVIAZIONE. Dai primi studi di Leonardo fino ai moderni Airbus. I componenti dell'aereo, i comportamenti in volo, le operazioni aeree, un divertente gioco strategico e tant'altro ancora.

CODICE 1894 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



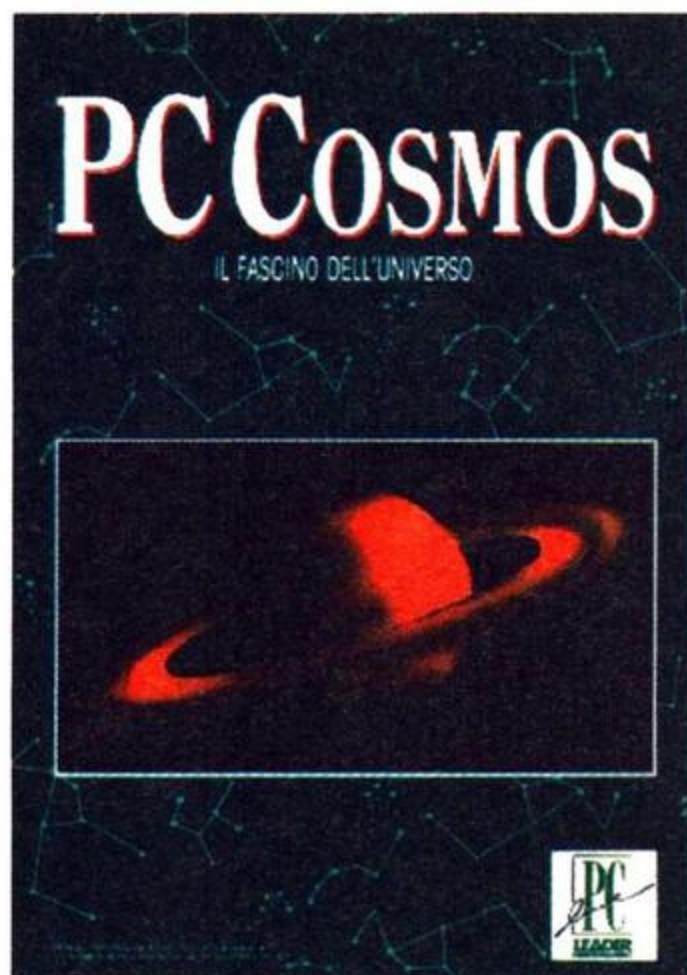
TUTTO CIÒ CHE C'È DA SAPERE SULL'AUTO. Informazioni complete sull'autovettura, più di 400 termini tecnici, testi informativi dettagliati, indice elettronico, supporto d'immagini animate, più di 100 immagini a colori e tanti consigli utili per la guida in condizioni d'oscurità, ghiaccio, curve pericolose e sorpassi. VALIDO AIUTO PER I NUOVI ESAMI DI GUIDA.

CODICE 5077 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



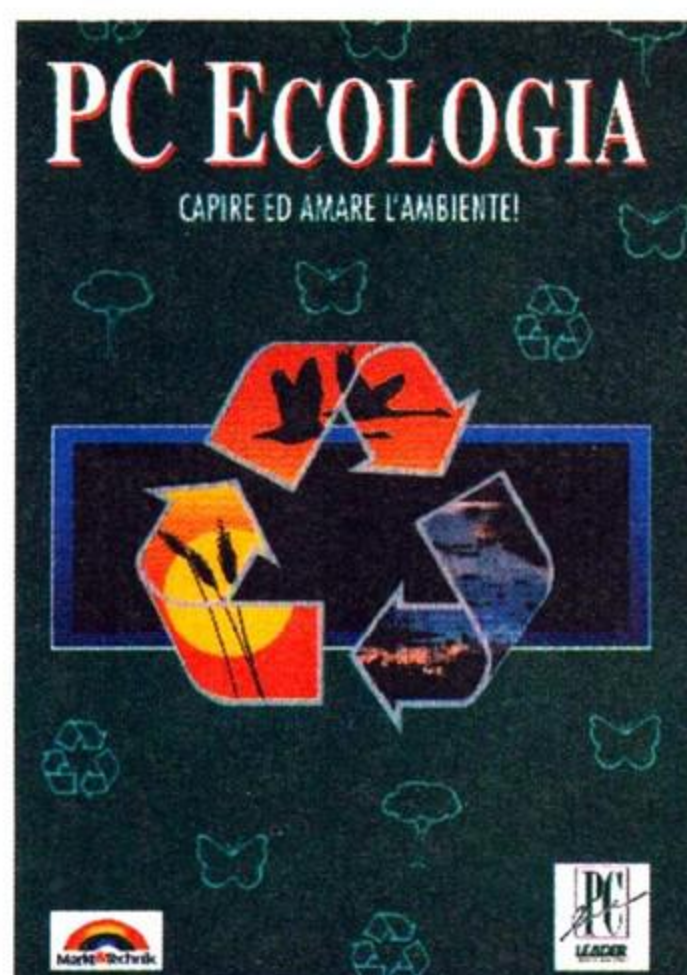
TUTTO IL FASCINO DEL CORPO UMANO. Informazioni complete sul corpo umano, più di 450 concetti anatomici, testi informativi dettagliati, termini anatomici a scelta in italiano o latino, più di 60 immagini a colori, informazioni sul pronto soccorso, calcolo dei bioritmi, calcolo del proprio peso forma, controllo crescita bambini e tant'altro ancora.

CODICE 5084 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



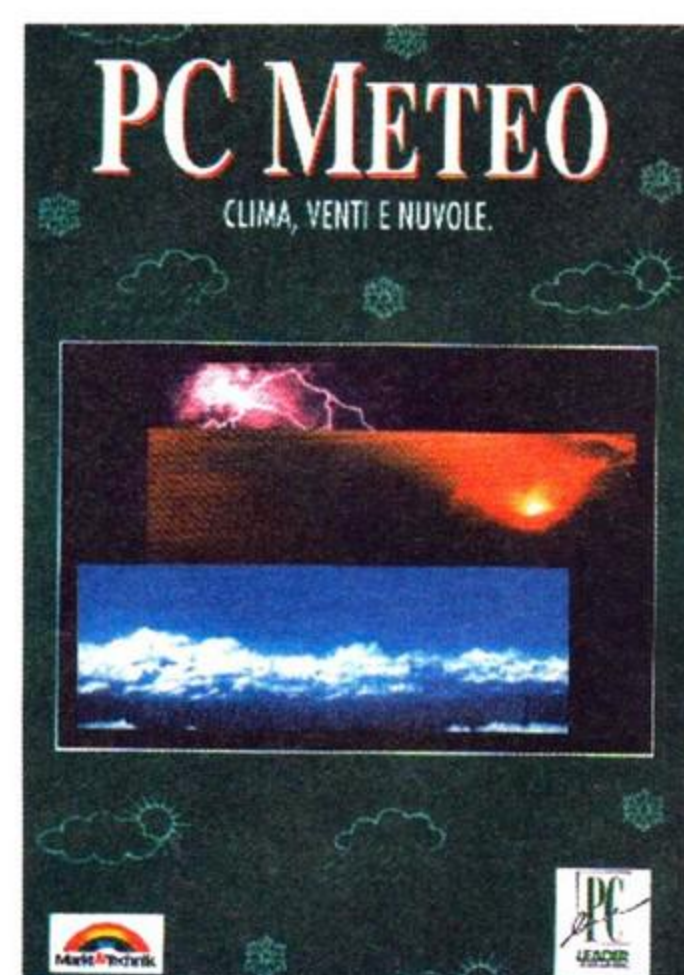
TUTTO IL FASCINO DELL'UNIVERSO. Il sistema più semplice ed eccitante per scoprire tutti i segreti del cosmo. Calcola le costellazioni dall'anno 4000 aC sino al 10000 da ogni punto della terra, funzioni zoom, animazioni, filtri, e molto di più.

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

CONSOLE

Super Nintendo, Game Boy

GEORGE FOREMAN FOR REAL

Ovvero: George Foreman dal vero, con la sua proverbiale sventola a mano aperta.

Tre fortune ha avuto nella vita quel bestione maniaco sessuale di Mike Tyson collo di cocodrillo, tre avvenimenti casuali che hanno fatto sì che ancora tutt'oggi se ne possa salire sul ring infilandosi nei pantaloncini borse davvero pesantissime. La prima che quella vera e propria tigre di Desirè Washinton, la miss - una delle tante - a cui aveva fatto assaggiare le sue mani pesanti, non gli abbia lasciato - come avrebbe ampiamente meritato - segni indelebili cavandogli per esempio un

occhio, nel tentativo di liberarsi dalla stretta viscida dell'assatanato scimmione. La seconda, lo sappiamo tutti, è l'imperdonabile scivolone che mise fuori gioco dalla corsa alla corona iridata Francesco Bistecca Damiani, un pugile nostrano, dotato del castagnone, la 'cartella pesante' che sarebbe stato sicuramente in grado, nel corso di un possibile incontro successivo, di creare grossi grattacapi al pugile cocodrillo. Ma la terza e più lampante botta di fortuna di Myke, è stata sicuramente l'essere riuscito, grazie ai Kappao subiti e alle famigerate vicende giudiziari, a sottrarsi alla sfida di George Foreman, l'uomo che aveva il pugno per scar-

ventare fuori dal ring il coriaceo campione. George Foreman, 48 anni suonati è tuttora in attesa di mettere le grinfie sul ritrovato Myke Tyson, e di distruggerlo; ma quelli della federazione, nel tentativo di proteggere il pugile stupratore, una vera e propria miniera d'oro, e già tremebondi all'idea di un nuovo KO - ed il successivo e definitivo crepuscolo di Tyson, riusciranno, tirando in ballo l'avanzata età del candidato sfidante, a non farli incontrare. Più di 10 stili di boxe differenti, numerose modalità di gioco, effetto moviola, tre livelli di difficoltà e tre visuali differenti, la possibilità di interpretare 20 boxer piuttosto potenti e dalle caratteristiche differenti...



Se il pauroso Tyson se la fa sotto all'idea di affrontare Nonno Foreman e la sua famigerata sberla (la terribile "mazzata lenta" con cui è solito sbarazzarsi dei propri avversari), ci potete provare voi! Sempre che siate in possesso di un Game Boy o Super Nintendo smanettando di brutto a George Foreman for Real; un titolo che a nostro avviso si guadagnerà un posto in prima fila tra i giochi di simulazione pugilistica già disponibili.

Casa: ACCLAIM

Genere: Simulazione sportiva

Difficoltà: Esagerata

Numero di giocatori: 1

VOTO 891

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

Super Nintendo

THE MASK

L'eroe mascherato con la lingua da camaleonte sbarca su Console, con una gran voglia di continuare a farci sbellicare dalle risate.

T Ecco un platform che approfitta delle risorse del grande schermo per riprendere un personaggio,

quello creato da Jim Carrey, che merita davvero di essere convertito e maneggiato, rivisitato un po' in tutte le salse. Simpatico, addirittura irresistibile, "fac-

cia verde" continua a perseguire i cattivi di turno e non mancherà di ottenere gli stessi entusiastici consensi che ha già riscosso in celluloide.



Casa: T-HQ

Genere: Platform sportiva

Difficoltà: Esagerata

Numero di giocatori: 1

VOTO 850

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

CONSOLE

Megadrive, Super Nintendo



NHL '96

Un mondo, quello del grande circo del ghiaccio, che da sempre attrae gli sviluppatori di videogiochi: forse perché simulare lo scivolare di un pattinatore in maniera

fluida e ad un livello di definizione realistica è più semplice che riprodurre la falcata di un giocatore di Soccer. Piccola considerazione malignetta... in realtà le simulazioni di hockey sono destinate ad avere un grande futuro perché l'hockey; con tutte quelle schiacciate contro la balaustra, quell'agitarsi di mazze e quel roteare di pattini acu-

minati, agli amanti di simulazioni sportive, sempre un po' tesi verso il lato sadico-epico della mania videoludica, non può risultare indifferente. In ogni caso questa rivisitazione del celebre gioco dell'Electronics Arts si presenta con novità sostanziali ed interessanti, tiri "fintati", con nuovi colpi e possibilità di bruschi spostamenti per disorien-

tare l'avversario o intercettare la palla. Altre importanti novità per quanto riguarda le soluzioni tattiche e una discreta e piuttosto fedele riproduzione delle squadre dell'NHL dovrebbero poter garantire un discreto divertimento agli appassionati di questo animoso gioco d'equipe nella sua trasposizione virtuale.



Casa: Electronic Arts

Genere: Simulazione sportiva

Difficoltà: Medio-alta

Numero di giocatori: 2

VOTO
832

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K



Sony Playstation

DESTRUCTION DERBY

Una gara di demolizioni, dove più che l'abilità del pilota conta la sua perfidia, la sua innata predisposizione alle squalifiche per scorrettezze nei confronti dell'avversario, che verranno qui valorizzate al massimo: in una sfida... all'ultimo cerchione!

Dovreste andarci, con le vostre vespette - i motoscuter in plastica e titanio, sulla

pista di Derby Destruction. Dovreste andarci... con le vostre carrozzette, il jeppino del "papi", il GT nero e la Tigra decapottabile. Se ne aveste il coraggio dovreste andarci... E' una pista dove non ha davvero nessuna importanza arrivare primo: quello che veramente conta, è di sbarazzarsi di tutti gli avversari... E, non deve essere per niente facile, rimanendo, tra l'altro intatti - magari non proprio con tutte le viti e i bulloni in ordine, per potersi proclamare Campione. Una specie di "autoscontri" ma trasportato su una pista di F 1... Una lista di partenza che comprende una ventina di vere e proprie bagnarelle in carrozzeria e quattro ruote,

pronte a cozzarsi contro, a spigolare e distruggersi in una pista con un tracciato che è studiato apposta per favorire ogni genere di contatto illecito tra le vetture. Una bella sgasata, una sistemina agli occhiali da sole (non vi ricorda niente?) e via... I primi frontali sono pressoché inevitabili, occorre guadagnare anche con un po' di rimbalzi, le posizioni di testa; poi starà a voi mandare gli avversari contro guardrail ed entrare in collisione nella posizione migliore con le carcasse delle altre auto e guadagnare ad ogni colpo assestato i punti a disposizione. 10 punti per mandare in gigolina l'altra vettura, 6 per mandarla contro le transenne, 4 quando riuscite a farla deviare dalla sua traiettoria e 2 punti nel



caso di colpi comunque ben assestati. Tutti i veicoli sono in Texture Mapped, ed i movimenti sono assecondati da un effetto visivo molto curato e coinvolgente. Ottime anche le visuali secondo le quali è possibile seguire la gara, giochi di luce, zoom ecc. Ottima anche la giocabilità che può risultare all'inizio un po' durezza - ma ci si impratichisce alla svelta. Una realizzazione complessivamente notevole, tecnicamente molto ben fatta, davvero in grado di convogliare su Sony PlayStation una marea di piloti virtuali.

Casa: SONY PSYGNOSIS

Genere: Simulazione sportiva-arcade

Difficoltà: Medio

Numero di giocatori:

VOTO
920

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

CLOCKWORK KNIGHT 2: PEPPEROUCHAU'S ADVENTURE

Sega Saturn

Uno splendido platform della prima generazione per la nuova console Sega già in grado di diventare il nuovo parametro di riferimento per questo genere di giochi.

Al momento del lancio del Saturn sul mercato uno dei pochi giochi disponibili era CLOCKWORK KNIGHT (CK), un platform che metteva già in evidenza le ottime potenzialità della console Sega nel campo dei giochi 2D. Per quanto valido, il gioco comunque soffriva di alcuni difetti di gioventù: per quanto grafica e sonoro fossero stupefacenti, la dinamica di gioco troppo semplice e la brevità complessiva dei livelli lo rendevano più un saporito antipasto delle potenzialità del Saturn che non una killer application vera e propria. Ora dalla divisione giapponese della Sega viene pubblicato il seguito: CLOCKWORK KNIGHT 2: PEPPEROUCHAU'S ADVENTURE.

Pepperouchau è il piccolo soldatino a molla (un clockwork knight appunto) protagonista già del primo episodio, che si ritroverà alle prese con una nuova difficile avventura all'inseguimento dell'amata bambolina Chelsea; ma andiamo con ordine e mettiamo un po' di chiarezza in tutta la storia. La favola del soldatino di piombo raccontava che di notte, quando tutti i bambini dormono, i giocattoli si risvegliano, riassumono la loro personalità e prendono vita. Prendendo spunto da qui i game designer della Sega hanno creato il mondo di CLOCKWORK KNIGHT, una casa piena di giocattoli dove i protagonisti del primo gioco erano Tongara de Pepperouchau e Ginger, due cavalieri, due soldatini a molla, rivali in amore per la bella Chelsea, una bambolina. Nel primo gioco Chelsea veniva rapita, e guidando il proprio soldatino bisognava lanciarsi all'inseguimento attraverso i vari livelli per riuscire a liberarla. Lo scontro finale avveniva contro un enorme televisione munita di braccia meccaniche;

superato anche quest'ultimo ostacolo si riusciva finalmente a raggiungere Chelsea e a concludere il gioco. CLOCKWORK KNIGHT 2 riprende proprio da qui a narrare la storia, come si vede nella splendida introduzione, tutta realizzata tramite sofisticate animazioni al computer e visualizzata in full motion video. Dopo le immagini della grande festa che i giocattoli tengono ogni notte, parte un efficace riassunto del primo episodio che ci porta fino alle soglie dello scontro tra Pepperouchau e la televisione: a questo punto viene riproposto il livello finale del primo CLOCKWORK KNIGHT dove dovremo abbattere le braccia della TV per poter raggiungere Chelsea. Il livello di difficoltà è stato naturalmente smussato, e lo scontro con la TV gigante costituisce in pratica solo un assaggio di quanto ci attenderà in seguito. Un'altra splendida animazione ci mostra come, raggiunta Chelsea, sembri tutto finito; ma all'improvviso due pipistrelli meccanici piombano sul gruppo di giocattoli riuniti attorno alla bambolina e la rapiscono mettendoci in condizione di dover riprendere l'inseguimento. E da qui incomincia il gioco nuovo vero e proprio.

L'AVVENTURA DI PEPPEROUCHAU

L'inseguimento si articola attraverso numerosi livelli che rappresentano le varie stanze della casa, ognuna con la sua caratterizzazione grafica tipica; a sua volta ogni livello è suddiviso in più stage, ambientati in particolari punti della stanza rappresentata. Al termine di ogni stage si raccolgono gli effetti dei bonus eventualmente accumulati durante il gioco, mentre alla fine di ogni livello ci attende il classico boss finale di dimensioni ciclopiche. Niente di nuovo sotto il sole quindi; eppure CLOCKWORK KNIGHT 2 si distingue dalla massa per molte sue caratteristiche che ne fanno un

gioco spettacolare di grandissimo interesse. Ma torniamo alla dinamica del gioco. In ogni livello lo scopo principale può essere semplicemente quello di raggiungere la fine prima che il tempo a disposizione scada e senza farsi toccare dai nemici più di tre volte, come indicato da tre piccoli ingranaggi in fondo allo schermo che costituiscono la riserva vitale di Pepperouchau; ma la ricerca dei bonus nascosti è molto tentatrice. Infatti in ciascuno stage sono nascoste quattro carte da gioco: se vengono girate tutte e quattro il nostro cavaliere



guadagnerà un comodissimo ingranaggio supplementare che lo renderà più resistente e longevo. Pepperouchau dispone come unica arma per difendersi dai nemici di una chiavetta con cui colpire come fosse una spada; molti nemici tramortiti però possono essere sollevati ed utilizzati a loro volta come armi dall'effetto più devastante. Allo stesso scopo possono essere usate le uova che spesso capita di trovare disseminate qui e là per i livelli: al loro interno sono nascosti sempre degli utili bonus che consentono di guadagnare tempo, di recuperare energia o di accumulare gettoni utili in seguito per continuare la partita dal livello dove si è giunti in caso di Game Over. Dopo ogni boss sarà inoltre possibile cercare di aumentare il numero di gettoni in nostro possesso giocando d'azzardo alla roulette di Soltia, un

altro dei personaggi del gioco. Per accedere ad alcune zone segrete dello stage occorrerà interagire con gli oggetti facenti parte dei fondali, aprendo delle scatole o azionando dei meccanismi particolari come ponti levatoi o scalette, sempre servendosi della chiavetta che Pepperouchau si porta dietro. Gli oggetti utili a questo scopo in verità non sono nascosti, si tratta perciò solo di esplorare tutto lo scenario disponibile per scoprire dove si trovino cercando di metterci il minor tempo possibile ed evitando contatti spiacevoli con i nemici. L'interazione con i fondali comunque non è limitata a questi esempi, ma si spinge ben oltre, come solo su un sistema a 32 bit si potrebbe fare. Ad esempio nel livello ambientato nella stanza da bagno ci capiterà di dover attraversare la vasca; in questo frangente delle enormi ondate d'acqua riempiranno periodicamente tutto lo schermo travolgendo qualunque cosa si trovino davanti. Per salvare dall'annegamento il nostro povero soldatino dovremo farlo saltare sugli enormi paperotti che si trovano a galleggiare lì intorno, oppure sulle spugne impregnate di sapone che erutteranno nell'occasione un turbinio di bollicine. Nel livello dello studio invece ci capiterà di dover attraversare la biblioteca; questa si sviluppa su due livelli paralleli: uno in primo piano, l'altro che scorre sullo sfondo. Per passare dall'uno all'altro si trovano qui e là dei cannoni che spariranno il proiettile umano Pepperouchau da un piano all'altro con un spettacolare ingrandimento di tutto lo scenario in tempo reale; ma non finisce qui. Infatti nel livello in secondo piano alcuni dei passaggi più importanti spesso sono chiusi ed irraggiungibili la prima volta che ci si passa;

occorrerà proseguire nel proprio percorso, raggiungere il cannone successivo per farsi risparare al primo livello dove, servendosi di nemici con le fattezze di piccoli missili giocattolo, bombardare lo sfondo tornato in secondo piano per aprire dei varchi utili per arrivare alle zone che prima non erano raggiungibili. Semplicemente eccezionale.



CONSOLE

TROTTA CAVALLINO

Ad arricchire ancora di più il gameplay di CLOCKWORK KNIGHT 2 ci pensano alcuni stage a scorrimento veloce che il prode soldatino dovrà svolgere a dorso di Barobaro, il cavallino a rotelle di Pepperouchau. Si tratta di cimentarsi lungo veloci percorsi ricchi di ostacoli sia fissi che mobili che si svolgono in numerose ramificazioni; l'aspetto più stupefacente della cosa è che le diverse direzioni che si possono prendere azionando degli

siasi altro sistema. Come già detto anche a proposito dei livelli platform più convenzionali, in CLOCKWORK KNIGHT 2 le potenzialità grafiche del Saturn si mettono in mostra alla grande, sviluppando in un gioco fondamentalmente bidimensionale degli effetti di 3D fittizio come quelli appena illustrati davvero stupefacenti. Tutte le animazioni sono condite con abbondanti effetti di zoom, rotazioni, scaling; e non del solo personaggio principale o dei boss di fine livello, ma di tutto lo schermo completo, sfondi e decorazioni comprese. La qualità dei disegni è superiore a quanto visto in giro finora, e la quantità di effetti speciali con cui sono condite tutte le più minute azioni che si possono compiere era pensabile, fino a poco tempo fa, solo per un gioco da bar.

Per esempio se fate correre Pepperouchau in una direzione e poi la invertite bruscamente, vedrete svilupparsi una brusca fiammata sotto i suoi stivali, accompagnata dal rumore stridente di una frenata; oppure quando per attraversare la vasca da bagno dovrete saltare sulle ochette, al momento dell'impatto queste si gonfieranno un po' con un sobbalzo emettendo una buffa starnazzata. Ma ci vorrebbe troppo tempo per stare ad indicare i numerosi particolari con cui sono state arricchite tutte le animazioni del gioco, e comunque le parole non sarebbero sufficienti a dare un'idea complessiva del risultato su video.

Discorso a parte lo meritano poi i boss di fine livello, spettacolari come non mai, enormi, e particolarmente arricchiti dall'uso di effetti speciali che ne caratterizzano le peculiarità più marcate. La pagina del libro alla fine del livello dello studio che si trasforma in gorilla, poi in leopardo e infine in pipistrello tuffandosi nei diversi vasi di inchiostro posti ai bordi della scrivania è uno spettacolo che merita davvero di essere visto (infatti è stato scelto dai programmatori come uno degli spezzoni che girano automaticamente durante il demo del gioco quando viene lasciato inattivo a lungo). Infine al termine di ogni livello, dopo aver sconfitto il boss di turno, le nostre fatiche saranno premiate con un'animazione in grafica computerizzata che farà da viatico per il nuovo livello e le nuove insidie.

MUSICA PER LE MIE ORECCHIE

Archiviato il discorso relativo alla grafica con un bel dieci in pagella non rimane che dedicarsi al sonoro e vedere se sarà all'altezza; e in effetti si può proprio dire che lo è. La canzone che gira durante l'introduzione è stata composta appositamente per il gioco, ed è assolutamente deliziosa, con un ritmo brasilianeggiante molto simpatico, ispira allegria sin da subito e accompagna alla perfezione la monumentale introduzione in grafica animata. Ma anche durante il gioco le musiche hanno sempre un qualcosa capace di creare atmosfera, non stancano e accompagnano deliziosamente il procedere di ogni partita; e questo è di sicuro un grande merito. Tutto in CLOCKWORK KNIGHT 2 è stato pensato per suscitare simpatia senza sconfinare nel classico tratto giapponese super-deformed, e la musica ha un peso fondamentale in questo senso.

Le potenzialità sonore del Saturn non sono assolutamente discutibili. In definitiva tutto in CLOCKWORK KNIGHT 2 sembra perfetto: splendida grafica, ottimo sonoro, eccellenti effetti speciali. È proprio tutto oro quello che luccica? In questo caso penso di sì, la giocabilità infatti è favolosa. Appena si prende in mano il joystick si incomincia ad esplorare i livelli, estasiati da tanta ricchezza grafica; e in men che non si dica ci si trova trasportati e desiderosi di procedere per vedere qualcos'altro. La difficoltà è molto ben calibrata, infatti si fanno progressi senza che la difficoltà risulti frustrante, ma anche senza passare i nemici solo come fossero delle seemplici formalità; il metodo di accumulo dei gettoni per potersi garantire i "continue" a fine partita spinge a non tralasciare nulla in ogni stage e permette di completare il gioco se ci si mette l'impe-

gnolo necessario. E forse l'unico difetto di CLOCKWORK KNIGHT 2 è proprio questo; una lunghezza complessiva non entusiasmante. Non ci sono password e non è possibile salvare il gioco, vedendosi costretti a ripartire ogni volta da capo quando si riaccende il Saturn; ma un'opzione del genere avrebbe minato gravemente la longevità del titolo, vista la continuità con cui si fanno progressi ad ogni nuova partita. Personalmente non credo sia tanto facile riuscire ad annoiarsi con un gioco di questo calibro e di questa classe. E molto probabilmente questo è un titolo con cui si rigioca spesso anche dopo averlo terminato. È il miglior platform attualmente disponibile per Saturn.



scambi che si trovano lungo il percorso, non si sviluppano solo in verticale, ma anche in profondità. Sulle montagne russe al secondo stage del primo livello si può scegliere in alcuni punti di spostarsi sui binari che si vedono correre sullo sfondo in secondo piano azionando degli scambi di tipo ferroviario: allora si vedranno muoversi gli incroci e il cavallino a rotelle percorrerà in diagonale lo schermo allontanandosi da chi guarda per portarsi sul percorso secondario; poi l'hardware del Saturn provvederà con un perfetto scaling in tempo reale a riportare tutto alle giuste dimensioni. E tutto questo senza mai un rallentamento o una perdita di fluidità delle animazioni. Solo questo stage potrebbe essere un gioco di enorme successo su di un qual-

Casa: SEGA

Genere: Platform

Difficoltà: Alta

Numero di giocatori: 1

VOTO
920

Grafica



Sonoro

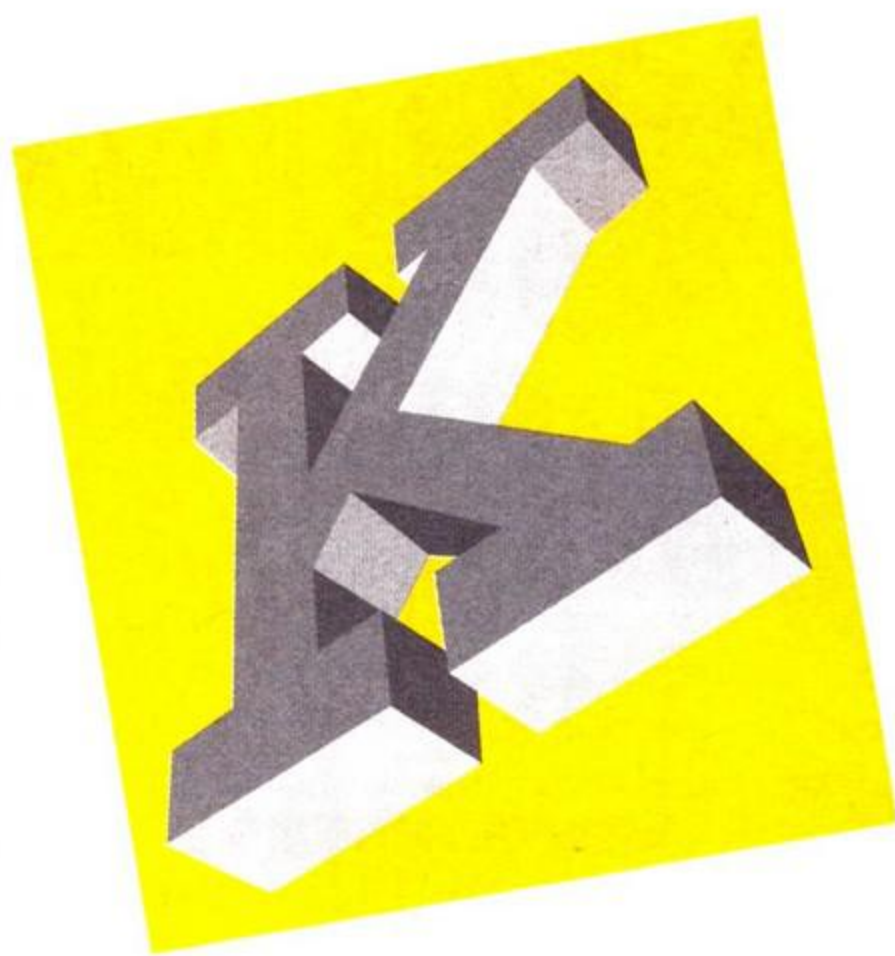


Giocabilità



Fattore K





Recensito nel numero scorso in modo lusinghiero, Phantasmagoria fa discutere per alcune scene davvero troppo violente che costellano i sette CD-ROM. Ma è forse solo la punta dell'iceberg videoludico e, comunque, un motivo valido per alimentare tavole rotonde e dibattiti. Naturalmente noi di K non potevamo esimerci...



La vergine di ferro ha colpito ancora...

La violenza non è più un fatto episodico, non solo nella vita, ma anche nel cinema, nella musica, e perché no nei videogiochi. Infatti, lo scopo stesso dei videogames è sempre più quello di funzionare da valvola di sfogo, di dare la possibilità a chiunque di compiere atti turpi e immorali: uccidere, distruggere, rubare, senza correre alcun pericolo e senza comportare alcun danno alla società. Okey, uccidere, colonizzare: ma uno stupro nei videogiochi non si era mai visto. Ci ha pensato la Sierra a colmare questa lacuna e a introdurre questa ulteriore nefandezza del genere umano proprio nel videogames.

PHANTASMAGORIA

LA POLEMICA

Occhi che guizzano qua e là in ROTT

Inutile nascondere che la polemica riguarda proprio Phantasmagoria, la mega-produzione realizzata dalla Sierra con la solita supervisione di Robert Williams, con attori in carne e ossa che ha ricevuto una lusinghiera recensione sul numero scorso. Bene, la protagonista di questo opprimente horror, la bella Adrienne, girando per la tetra magione di Carno è vittima nientepopòdimeno che di uno stupro vero e proprio! Ora qualcuno di voi dirà che non è possibile, che si tratta del solito sensazionalismo giornalistico per vendere qualche copia in più. Nulla di tutto questo: la violenza c'è, e se uno ha la costanza di giocare qualche giorno con Phantasmagoria può "godersi" la sequenza incriminata.

Ma non solo. Nel gioco non si risparmiano le scene particolarmente cruente, con morti orribili della protagonista: squartata o trafitta orribilmente da un letto di chiodi.

Insomma, una buona dose di splatter, che avvicina il nuovo titolo della Sierra alle più cruente immagini de La Casa, il capolavoro di Sam Raimi. Chiaramente, anche in un mondo dove l'eccesso non fa mai notizia, molti si sono chiesti se fosse opportuno distribuire o promuovere un simile prodotto. Molti distributori hanno incrociato le braccia (più all'estero che da noi) e si sono rifiutati di distribuire il prodotto, tant'è che la stessa Sierra ha messo in commercio due versioni, una integrale e una censurata, tanto per cercare di mettere d'accordo un po' tutti.

Ma è più violenza quella di Phantasmagoria,

oppure quella di Doom, con la pubblicità del secondo episodio servita con contorno fotografico di frattaglie? E cosa dire, invece, della campagna pubblicitaria dell'imminente Expect no Mercy, con sgozzamento in primo piano? Una volta c'erano le freccette. Uno tornava a casa da scuola incazzato nero per aver preso un quattro nell'interrogazione di matematica ed essere stato messo alla berlina davanti all'intera classe e, dopo aver appeso il ritratto dell'insegnante proprio sul centro del bersaglio, iniziava la sua esercitazione balistica.

Una terapia, null'altro che una terapia per scaricare la tensione. Ora si arriva a casa incazzati neri perché l'insegnante di applicazioni tecniche ci ha rifilato uno "scarso" che per certi versi fa ancora più male del quattro essendo la rappresentazione verbale di un disprezzo e di un dissenso che il quattro, accarezza solamente, e si carica il livello nightmare di Doom girando a blastare Archvild



Sesso e violenza: dove andremo a finire?



Tra non molto esploderà un cervello...

PHANTASMAGORIA

UNA CONTINUA

immaginando che siano il prof di applicazioni tecniche e la sua corte del collegio docenti. Certo, sarebbe divertente se uno sparattutto in soggettiva si evolvesse all'interno di un liceo, con i prof nella parte dei cattivi, però forse aggraverebbe il problema della violenza nei videogames. Okey, torniamo allora all'inizio. La provocazione potrebbe essere la seguente: visto che il videogioco è svago, allora è lecito che raffiguri qualsiasi cosa nel segno dell'evasione e del divertimento? La morale c'entra qualcosa? Se è più divertente immaginare di andare in giro a sparare alla gente piuttosto che ad un'antra mandarina in piena migrazione c'è qualcosa di male, di sbagliato?

Difficile rispondere, certo sarebbe semplice dire che nei videogames "vale tutto", tanto poi è solo un gioco...Ma c'è anche una componente di ragionevolezza, se si condanna il cinema violento, si stigmatizzano le immagini crude che passano in televisione e sui giornali, perché, allora i

IL PARERE DI SILVIA

Okey, sgombriamo subito il campo da ogni possibile equivoco. Io non sono una "bacchettona", non sono una moralista, e, soprattutto non sono una che si scandalizza facilmente... Però, già però Phantasmagoria rappresenta per me qualcosa di preoccupante. Che bisogno c'era di raffigurare una violenza così terribile e così poco coreografica e spettacolare come lo stupro? non si poteva puntare solo su effetti speciali alla Carpenter e lavorare solo su orrori "fantastici" e lontani mille miglia dalle tragedie quotidiane? Non so se la sequenza incriminata mi ha disturbato in quanto donna, oppure in quanto appassionata di videogiochi che cerca soprattutto di sognare davanti allo schermo del Pc.

Bah, probabilmente in televisione si vede di peggio, probabilmente è solo una trovata pubblicitaria, però non accetto che il fantastico mondo dei videogiochi venga contaminato in questo modo e gratuitamente.

I videogames sono la mia isola che non c'è; seconda stella a destra, quello è il cammino...



Beh, forse si sta esagerando...



Uno che suda gocce di sangue sarà cattivo?

videogiochi dovrebbero rappresentare una zona franca, immune da critiche?

No, bisogna condannare, salvo poi schiacciare l'enter e solleticare il lobo dell'orecchio con il lungo artiglio del guanto di Freddie Krueger sibilando: "Ciao bambina... benvenuta nel tuo incubo preferito: benvenuta p...na!" (tratto da Nightmare 6).

I PIU' VIOLENTI

Se Phantasmagoria fa discutere, non dimentichiamo che le immagini di violenza sono un po' una prerogativa dei videogiochi dell'ultima generazione. Basti ricordare le fatality sanguinolente di Mortal Kombat, oppure le immagini da "Macelleria mobile di mezzanotte" - Clive Barker - che si trovano qua e là in Doom.

Per non parlare di Rise of the Triad per il cui lancio si è puntato decisamente sul sottolineare l'estrema vio-

lenza delle ;prodotto, quasi che fosse un marchio di garanzia, come per i rigatoni trafilati a mano, oppure per gli yogurt senza conservanti. Vabbè qualcuno potrà obiettare che in una strategia di marketing oculata; mai a nessuno verrà in mente di promuovere uno yogurt come violento e un videogioco senza conservanti. Anche se...

IL PARERE DI CYBER MASTER

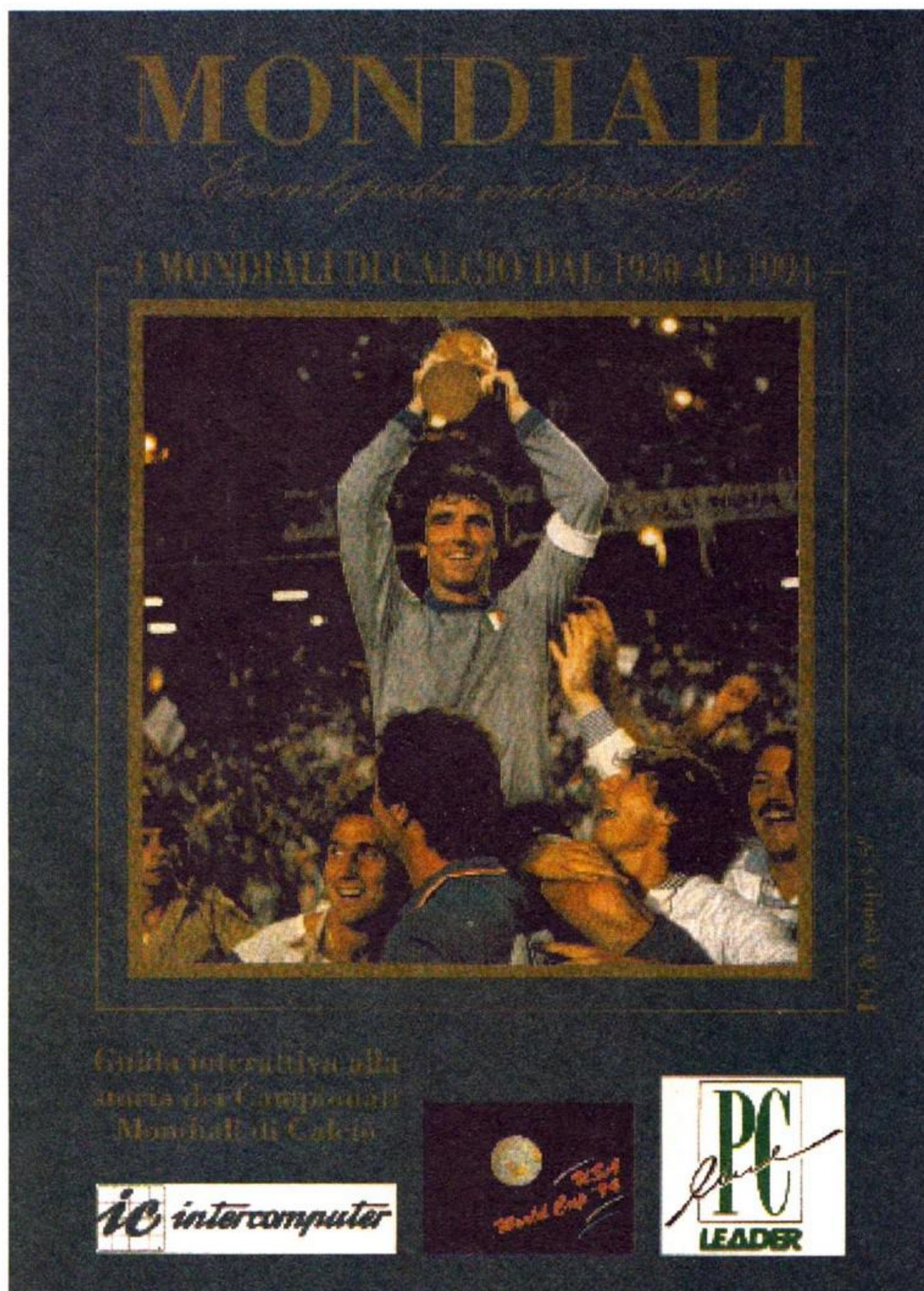
Forse quelli della Sierra hanno esagerato. Forse è solo una trovata pubblicitaria. Ma io ritengo che non si debba gridare allo scandalo. Certo i videogiochi vanno in mano, spesso, a ragazzi molto giovani, perciò forse sarebbe opportuno stampigliare in modo evidente un divieto, oppure un consiglio circa l'età minima che consnetta di non avere condizionamenti o traumi psicologici - la norma della Cee mi sembra un po' poco -, però accendendo la televisione a qualsiasi ora del giorno o della notte si vede di molto peggio.

Quindi l'invito è a non moralizzare e poi sempre in tema di Phantasmagoria, basta gurdare il nudo integrale del giornalista su novella 3000 per accorgersi che l'orrore, quello vero, non conosce confini!



Phantasmagoria non è l'unico gioco violento!

LA PRIMA ED UNICA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE SUI MONDIALI DI CALCIO.



TUTTI I MARCHI, LOGO E FOTO CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGL' AVENTI DIRITTO.

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

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 EGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

CONSEGNA GRATUITA IN TUTTA ITALIA

ORDINI TELEFONICI & FAX **081 - 8497349**

PRIMA IMPRESSIONE PER PC CD ROM

ALIEN ODYSSEY

AVVENTURA



Dopo Alone In The Dark, Bioforge e Fade To Black, ecco in arrivo un nuovo gioco basato su inquadrature cinematografiche. Si tratterà della solita pappa di sequenze mozzafiato o qualcosa di più?

La Philips è sempre più attore principale anche per quel che riguarda i videogiochi. Non solo ha lanciato una console tutta sua, il CD-I, ma da un po' di tempo a questa parte si dedica alla produzione di titoli su formati differenti. Così, subito dopo Burn: Cycle, ecco in forno una nuova torta dagli ingredienti molto speciali. Primo tra tutti spicca la trama, originale e assurda nello stesso

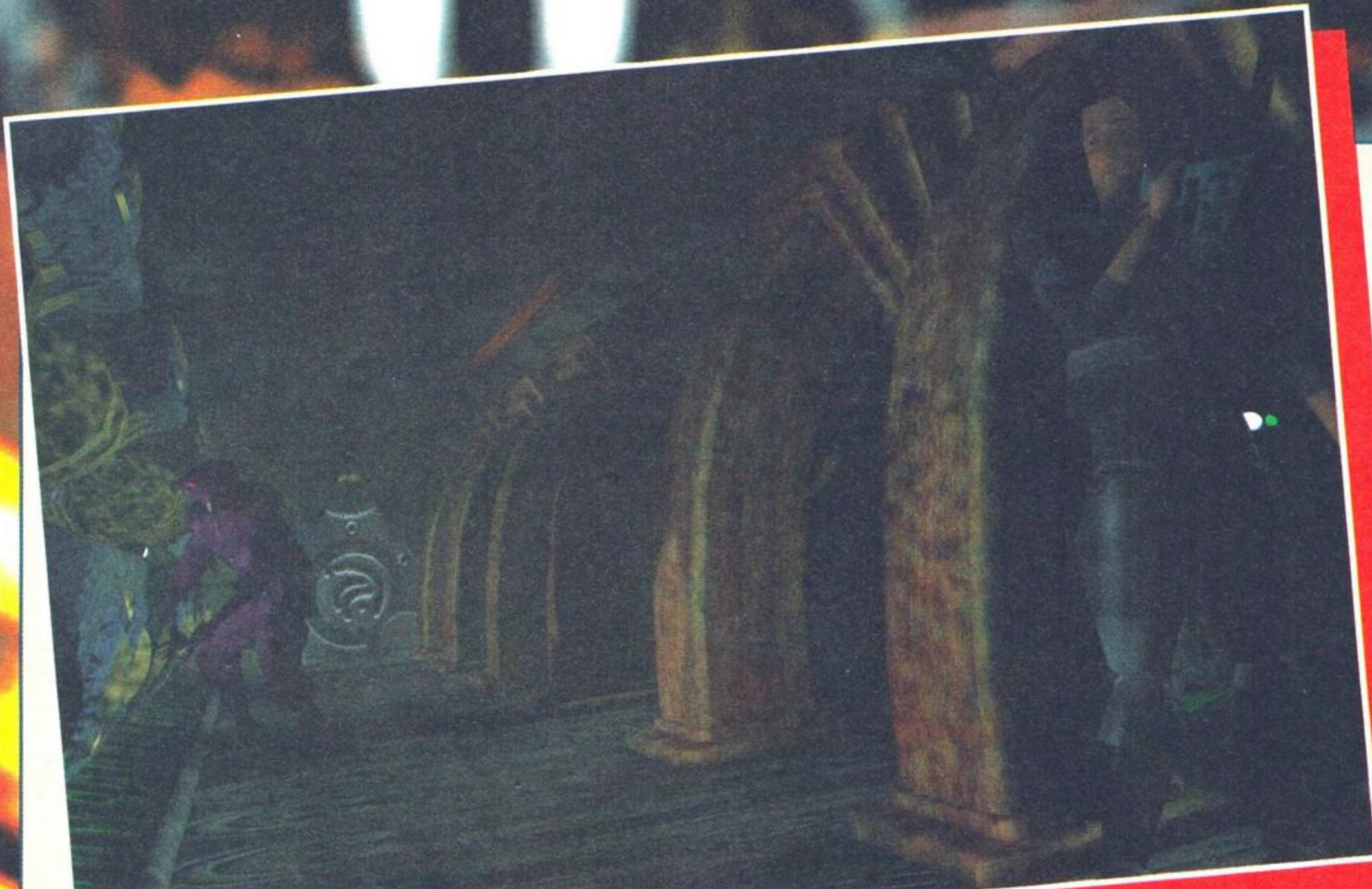
Alien Odyssey è un avvincente Arcade con elementi adventure alla Bioforge

tempo. Nei panni di uno scienziato del pianeta Taola alla ricerca di nuove forme di vita,

e a seguito di un incidente che ha fatto precipitare il piccolo modulo spaziale dal quale si stava analizzando la superficie di uno strano pianeta, ci si trova a contatto con una razza aliena. L'approccio non è certo dei più tranquilli, perché avviene nel bel mezzo di una lotta. La fortuna (o i programmatori, se preferite) ha però voluto che il protagonista finisse a contatto con la fazione "buona", quanto meno più ospitale, che non solo lo farà rinvenire dallo

schianto della navicella al suolo, ma gli offrirà anche aiuto. Il secondo ingrediente esplosivo si trova nella grafica, semplicemente magnifica. Tutto il gioco è dotato di colori, sfumature e tratti da urlo, alla quale causa contribuiscono anche piccole sequenze di intermezzo altamente spettacolari. Di grande impatto la primissima parte del





gioco, che ricorda tantissimo la Luna Boscosa di Endor del terzo episodio di Guerre Stellari, con le altre parti del gioco che per atmosfera ricordano da vicino Flashback. Resta da vedere se il titolo sarà più da vedere o da giocare.

A rendere il tutto ancora più succoso sono le tecniche di ripresa cinematografiche, che riprendono gli spostamenti del personaggio principale da angoli e piani differenti, in base a criteri che ancora non ci risultano del tutto chiari. Ma il gioco non è un semplice arcade con elementi adventure alla Bioforge,

perché in molte occasioni si è chiamati ad affrontare prove di guida e spara in simultanea. In queste occasioni il gioco si trasforma in un freneticissimo punta-

spara-guida.

La varietà dovrebbe essere garantita, ma ci riserviamo l'ultima parola in materia dopo aver testato la versione definitiva. Un elemento interessante che dovrebbe rendere felici più di una persona riguarda la possibilità di avvalersi di sottotitoli in italiano, anche se a dire la verità i dialoghi, in

...la prima sequenza di gioco ricorda tantissimo il terzo episodio di Guerre Stellari...

questo genere di giochi, non hanno un ruolo così fondamentale. Per il momento vi dovrebbero bastare le immagini e le succinte informazioni sin qui esposte, alle quali vanno aggiunte le impressioni positive avute sul gioco in generale e sul sonoro nel dettaglio. Nella speranza di confermare quanto di buono fin ora provato, vi rimandiamo alla recensione completa.

Antonio Loglisci

K VOTO
897

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Brillante e spettacolare arcade con elementi adventure, la quale forza principale dovrebbe risiedere nella grafica e nel sonoro.

PERGIOCO®



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**



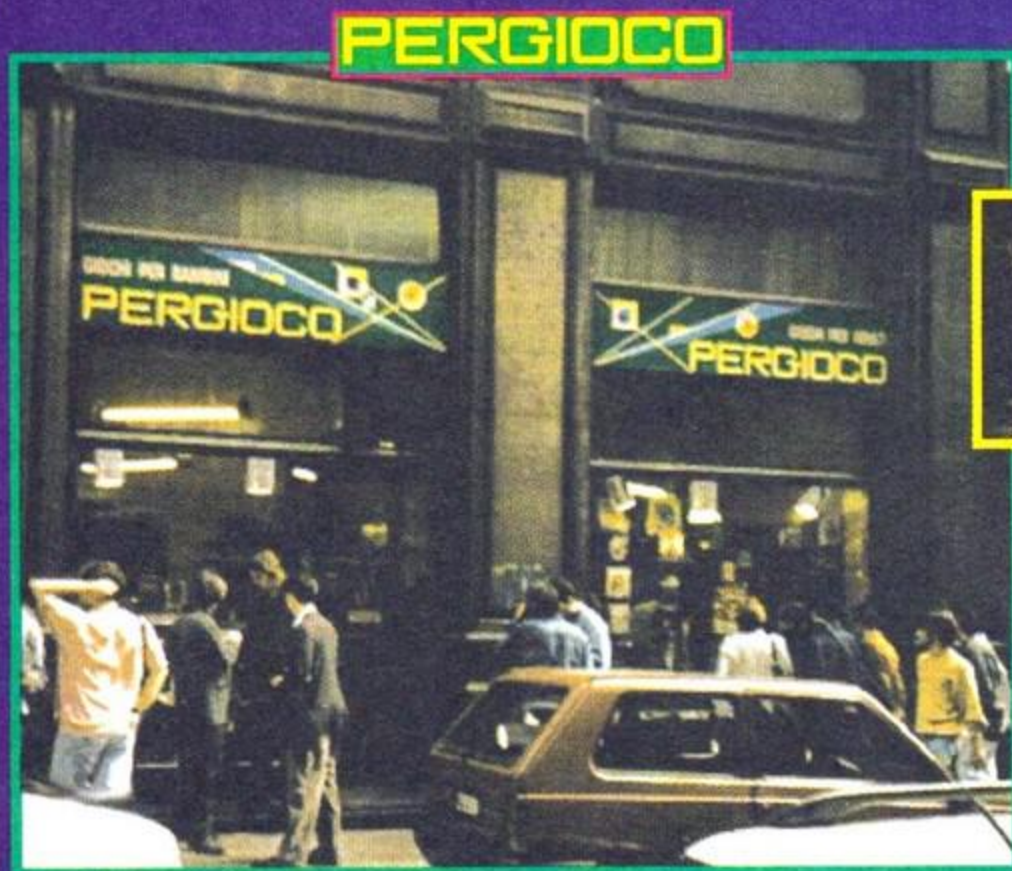
La gamma di Pergioco. Le novità. La scelta. Nel cuore della splendida Lugano, al Maghetti, in centro.

LUGANO (CH)
Quartiere Maghetti 20
tel. 091 / 213848

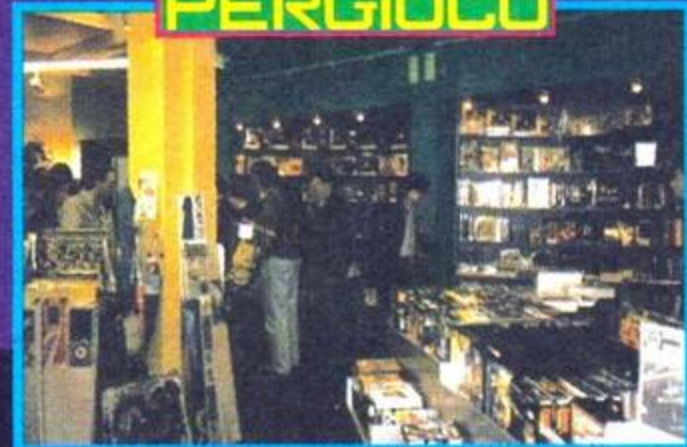
**CD ROM - floppy
CONSOLEGAMES
MAGIC E CARDGAMES
MINIATURE
GIOCHI DI RUOLO
BOARDGAMES
WARGAMES - RIVISTE**

P
E
R
G
I
O
C
O

D
O
V
E

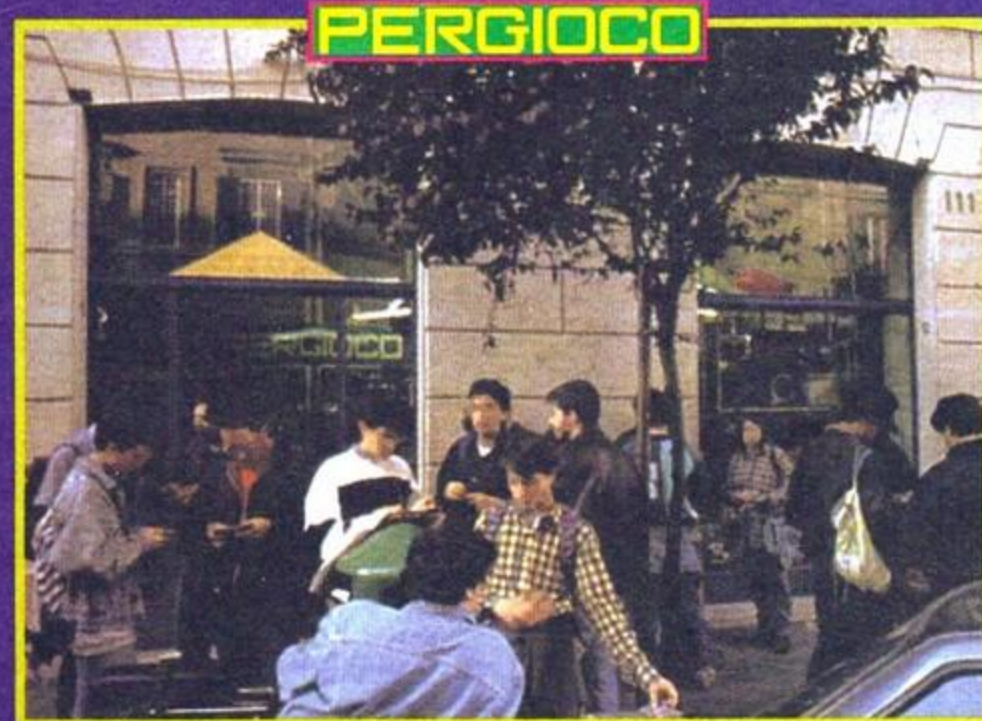


MILANO via San Prospero 1
MM1 Cordusio, angolo via Dante



*Vedi l'insegna,
scendi lungo la scala,
oltrepassa il portone rosso,
entra nel dungeon di PERGIOCO.*

MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima, angolo via Plinio



ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano, Quartiere Prati

SHELLSHOCK

PRIMA IMPRESSIONE

BELICO

Avete per le mani un tank grande come un bastimento e un manipolo di intrepidi e addestratissimi carristi mercenari, abili nella distruzione sistematica di obiettivi nemici. Non vi resta che guidare e fare appello ai vostri più elementari sentimenti di bellicosità: un po' come quando scorrazzate con la vostra Uno sulla tangenziale.

A Una città spettrale; lunghi e disadorni caseggiati terminano all'apice di una prospettiva sfuggente, si disegnano angoli al limitare dei

distruggere questa vostra splendida creatura di acciaio. Il nemico è dovunque: il colpo fatale può arrivare da un momento all'altro... Certo; il vostro M-13 è davvero un arma formidabile; Predator, un carrarmato accessoriatissimo, ma, per quanto il vostro apparato bellico vi renda forti, praticamente indistruttibili, non riuscireste a scampare ad un attacco dal cielo. La faccenda è spessa: Vi serve protezione aerea, segnalate la vostra posizione alla base. Il vostro lungo obice, 240 millimetri di estrema precisione, continua a martellare le postazioni nemiche, e, se romba il cannone, crepita la mitragliatrice, seminando terrore e morte tra i combattenti sull'altro fronte. I nemici sono tanti, e occorre distruggerli tutti.

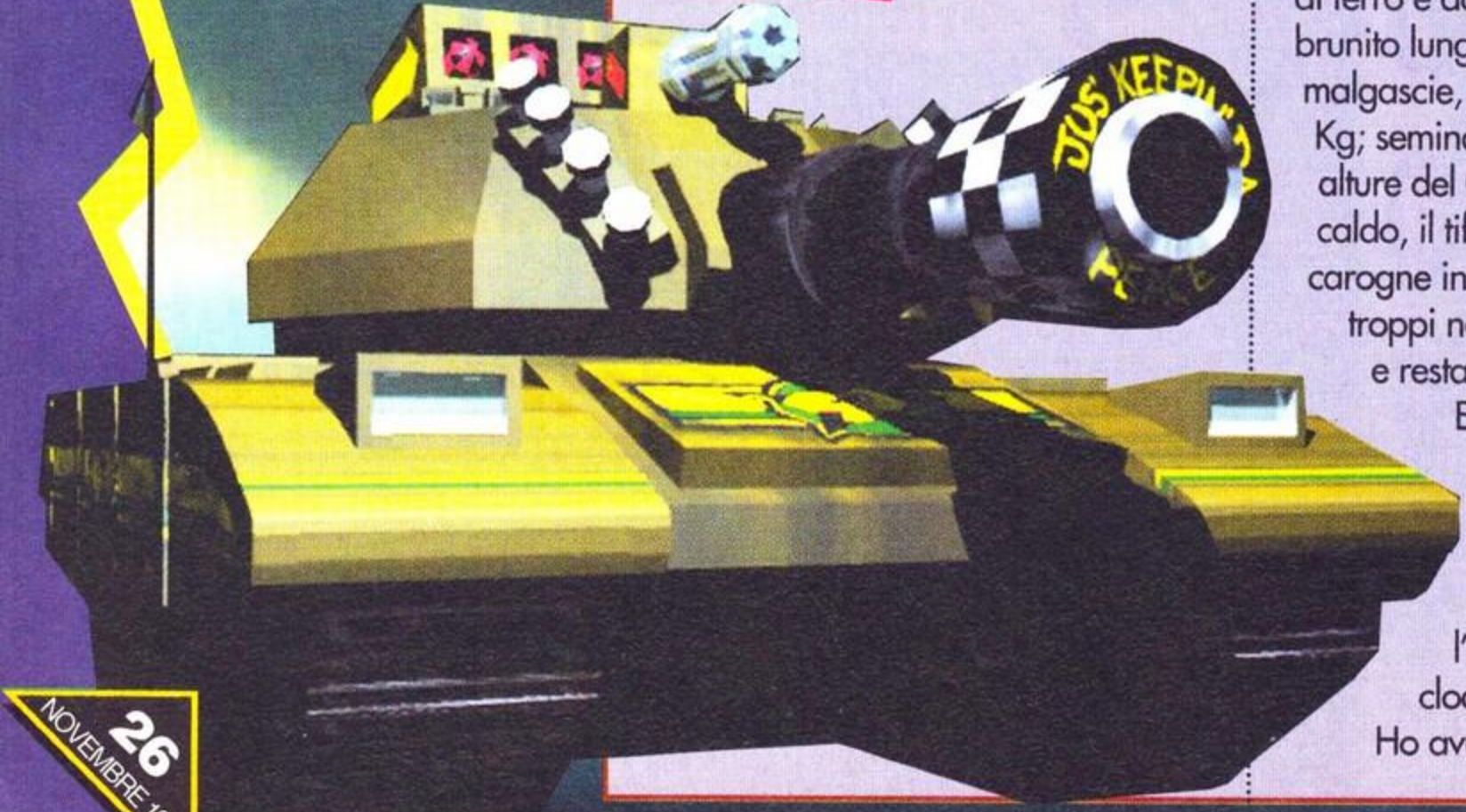
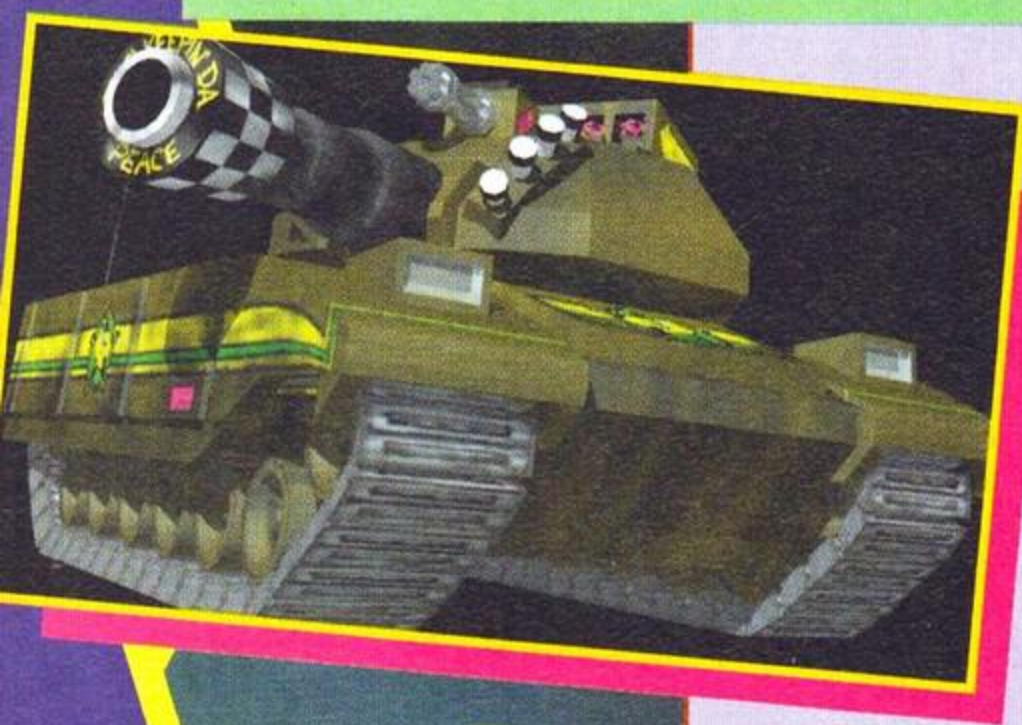
donne in festa, appese, raggomitolate sui fianchi del mio attrezzo di morte, mentre li riportavo alla vita, passando come un liberatore attraverso terre da troppo tempo assoggettate all'insulto della schiavitù e della dominazione. Mi sono arrampicato lungo i pendii delle colline scozzesi, divenute scivoli letali di terra e ghiaccio, nella stagione più fredda: e ho sparato, combattuto, ucciso, e sono stato ucciso, decine e decine di volte, ma questo, nei videogiochi "da casa", non sembra essere poi in fondo un grande problema... E' certamente molto peggio quando nella sala giochi rimani senza un soldo in

tasca, e senza più nemmeno un gettone... Zio Cane.

Tracciati & Cingolati
Storie di Tank,
di questi aggeggi nati per combattere la guerra in campo

fabbricati, da cui possono spuntare come mosche, attirati dal clangore dei vostri cingolati, mucchi di terroristi pronti a colpirvi senza pietà, a

Dannati... Certo, un mestiere duro quello del mercenario: Ho combattuto lungo il tropico del cancro, vicino all'equatore, ho pilotato il mio pachiderma di ferro e acciaio brunito lungo le radure malgascie, seminando pillole da 85 Kg; seminando morte. Ho visto le alture del Golem, l'estate afgana, il caldo, il tifo, la peste, cresciuta dalle carogne in putrefazione di tanti, troppi nemici uccisi. Il sole sorgeva e restava alto tutto il giorno, ad Helsinki... Andando verso San Pietroburgo. In estate vedemmo Siviglia, il sudore ci inzuppava le divise e l'abitacolo sembrava una cloaca, forse, già una tomba.. Ho avuto bambine e bambini e





aperto, a sostituire gradualmente le mansioni che in altri secoli furono della cavalleria, o dei battaglioni di fanteria, assomando in un solo ordigno bellico le funzioni e la potenza bellica di cento armati.

Predator, con il suo manipolo di mercenari carristi, appartenenti alla falange Da Warzen, tutti piloti scelti che, sembrano, combattere per la libertà, per l'eguaglianza, per la pace, ecc, ecc... è un carro blindato futuristico e micidiale... rappresentato in ogni minimo dettaglio... Texture mapping: un esteso utilizzo di Texture mapping, e high tech, mixati ad un obice da 240 mm... alla potenza di mitragliatrici e a lanciamissili di lunga gittata; micidiali, cingolati, raffinate apparecchiature radar, un mucchio di schermate, fondali realistici e ben curati. Uno sviluppo niente male, ma soprattutto, un'arma micidiale! Perché... quello che più conta, in fondo è sparare, a più non posso e fare molto, ma molto ma... molto male. Nessun difetto 25 missioni differenti debitamente illustrate da

strateghi DW, "illuminati" senz'altro da un'indubbia preparazione bellico-strategica, ma anche da uno sviluppo estremamente elaborato, con connotati e dettagli di grande eleganza, e indiscutibile realismo grazie ad un utilizzo esteso di stazioni Silicon Graphics, algoritmi 3D. Interessante l'opzione a più giocatori, per rendere il succo del discorso, fatto di agguati, di pedinamenti, di bombe e cannoneggiamenti vari, ancora più gustoso e intrigante, all'interno di circuiti programmati e locazioni, dove

"Il vostro Predator è un piccolo gioiellino di tecnica"

la seduzione, amplificata dall'incedere in soggettiva, dall'attesa e nel brivido dell'avanzata viene sempre integrata in un contesto ambientale particolarmente vario e complesso ed emotivamente molto intrigante.

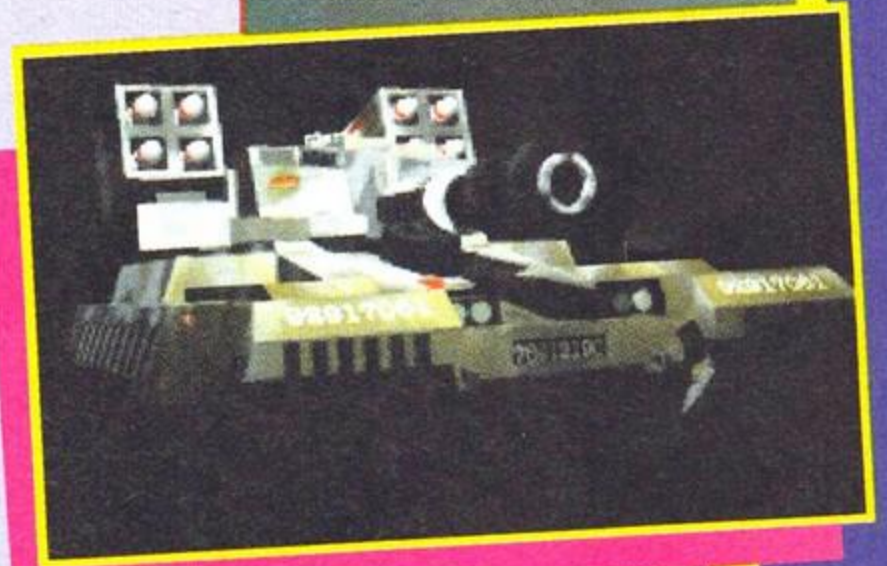
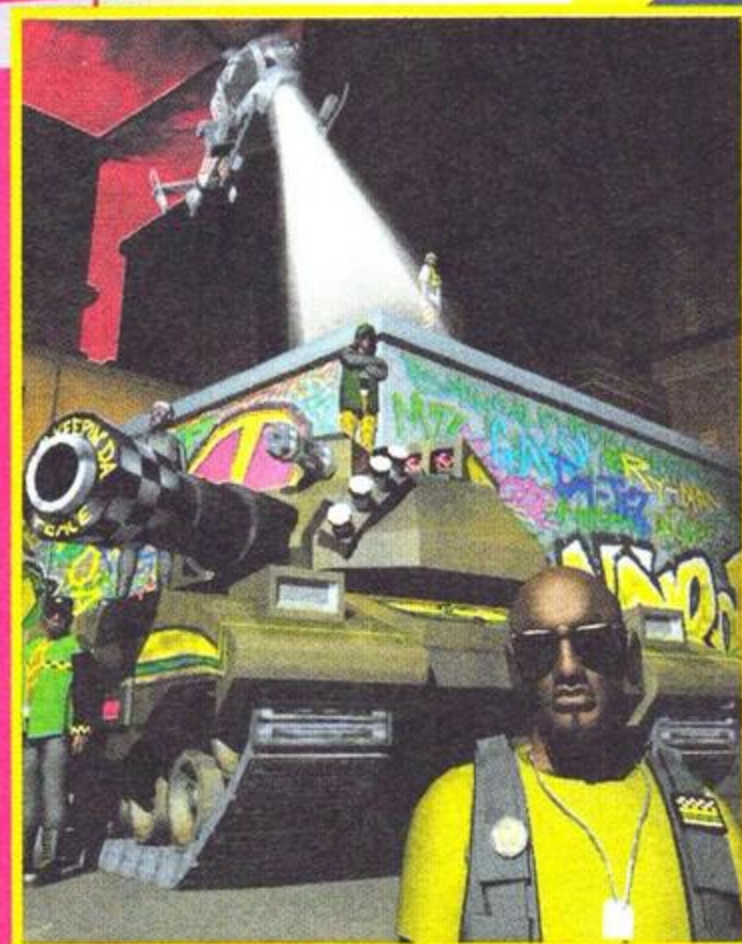
... Il bello del carrarmato In Shellshock il vostro obiettivo è la pura distruzione. Distruggere è un imperativo adeguato al mestiere del carrista, specie se "di ruolo" su di un attrezzo futuristico e letale come Predator. Obiettivo: fracassare tutto. Siete un bestione terrifico, pesate, non so quanto, delle... migliaia di quintali - e potete, nel corso del gioco, aumentare la potenza

dei vostri motori, migliorare considerevolmente armi e attrezzatura, giocare, quindi, pesante.

Questo in tre elementari parole. Non solo sparattutto, ma, anche, distruzione, sventramento,

stritolamento, cannoneggiamento, il tutto, in nome della pace. Sono, questi cingolati che salgono dappertutto, passano su tutto, e allora fatevela questa passeggiata spaccatutto. Mettete da parte le timidezze, le remore derivate da una guida prudente e manierata, civile, e rispettosa delle fiancatine, degli specchietti e delle portiere altrui... Siamo finalmente entrati nell'era delle patenti sprint. Arriveremo agli incroci ad alta velocità, e fireremo dritti. Scardiniamo questo tipo di timidezze. In seno ad un'accogliente Predator, noi, non, rispetteremo gli stop.

Danilo Rocca



Un specie di Tank Commander futuristico, con abbondante uso del Silicon Graphics 3D. Tutto bello ma la sensazione è quella del già visto... vedremo se in sede di recensione Shellshock saprà conquistarsi qualche punto in più!

K VOTO
865

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

G
A
QI
FK

F1 GRAND PRIX 2

PRIMA IMPRESSIONE

SIMULAZIONE DI GUIDA

Tra tanti giochi che alla lunga, ti fanno venire la nausea, perché dopo che ci giochi una ventina di ore non ne puoi davvero più, F1 Grand Prix riesce sempre a distinguersi. Un immortale, al pari di Doom. La sua collocazione sull'hard disk assomiglia per durata e intangibilità alla presenza immarcescibile sull' "altro video",

tutta questa aspettativa da parte dei nuovi e illustri paperoni della Ferrari, lo aveva mandato un po' in tensione. Era da parecchio che stava smanettando su F1 GP, ma incominciava ad ammazzare veramente tutti su quei circuiti che conosceva ormai spaventosamente bene. E si era ridotto alla noia. Soprattutto, non progrediva più. Insomma, non si andava avanti. Il teutonico pilota stava diventando piuttosto nervoso: Melissa iniziava a non sopportarlo. Per la Ferrari si sarebbe prospettata l'ennesima stagione di trionfi inequivocabili annunciati, e di quarti e quinti posti a staffetta, reali, rendiconto di campagne di investimenti sempre più onerose e, scarsamente produttive. In parole povere; il consueto dramma. Vennero consultati Nonno Prost, Mansell e la sorella di Jean Alesi; ma non si veniva fuori dalle secche. Pure, c'era qualcuno particolarmente sensibile. La Microprose, conscia di come un campione del calibro di Schumacher andasse aiutato in un passaggio così rischioso della propria vita, iniziò a darsi da fare. Quattro chiacchiere con Montezemolo, contribuirono a complicare la faccenda. Ma poi venne interpellato Geoff Crammond, che qualcosa di buono aveva pur fatto, con Stunt Racer Car e Sentinel... Poi: una mezza dozzina di pneumatici vulcanizzati, una raffica di gigoline, qualche sterzata, una manciata di bulloni, tra le mani dell'abile sviluppatore, qualche texture diabolica e, presto, il più sarebbe stato fatto. Per

un campione programmato al computer - e ormai vinto... dalla noia un video game in grado di metterlo alle strette, di stimolarlo, facendo venire a galla il meglio della sua immensa capacità. Viene sviluppato F1 GP 2: grafica da strillo, guidabilità da capogiro, e una grande intelligenza reattiva. Iniziano le prove vennero collaudati alcuni circuiti. Michael riprende a... giocare, a sorridere e a vincere: per la contentezza a Maranello vengono stappate dozzine di bottiglie di spumante Asti Gancia. Sì: questa volta per la Ferrari era fatta. Jean Alesi dal canto suo, seguitava a smanettare sulla sua consollina a cose come Off World Interceptor: continuava a non capire...

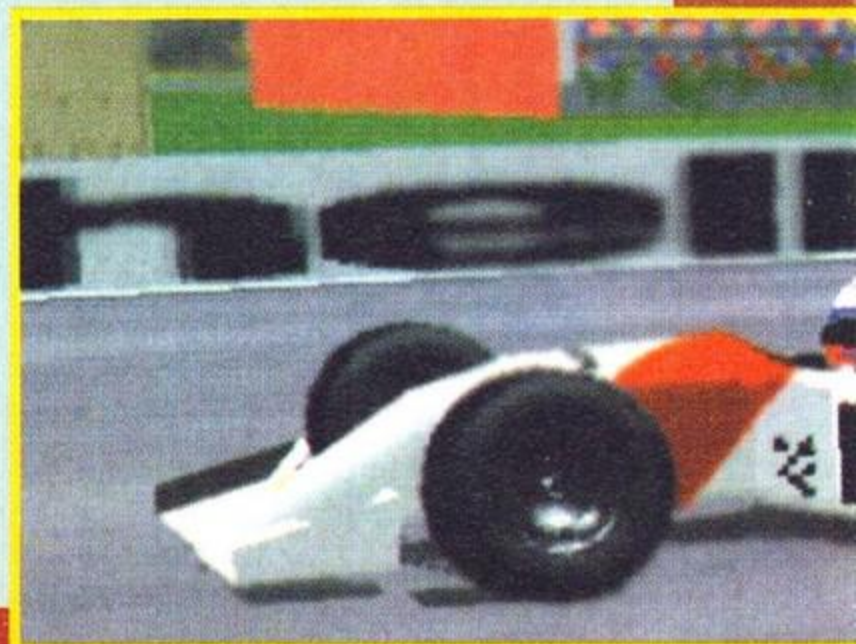
Se F1 Grand Prix non era affatto male, F1 Grand Prix 2 è una vera bomba: grafica eccezionale, grande giocabilità e una dinamica di gara sbalorditiva. Gli uomini hanno fatto le strade; l'informatica le ha reinventate per piegarle, docilmente, ad ogni nostra virtù esibizionista. Mano al volante... !

di classici tipo Pippo Baudo. Insomma, sembra che il tempo non riesca a fargli un baffo. Dal 1991, l'anno in cui uscì per Amiga, e poco più tardi, su PC, nel suo genere si

può dire che abbia patito un po' di concorrenza soltanto da pochi eletti.

SCIU-MI

Michael Schumacher aveva bisogno di fare un po' di pratica:





VIVREMO I MIGLIORI ANNI DELLA NOSTRA VITA

Certo, a questo mondo oramai, di cose se ne inventano poche. Si migliora, nella classicità. Si progredisce, ci si supera, di quel tantino. E' la realtà, e non è virtuale; o perlomeno, non ancora. Si tratta di texture sempre più iperrealistiche che vengono pompate in mezzo a game che diventano sempre più delle finestre su delle simulazioni efficaci, illusorie e ben congegnate. C'è un mistero che aleggia sulla rappresentazione; un'atmosfera rarefatta e un po' asettica: creazioni di plastic-pixel. Una sensazione generale e discretamente diffusa: che non molla, generalmente, se non di fronte agli spezzoni filmati in full motion con attori reali. Una smorfia è pur sempre una smorfia. Ma... siamo alle solite. E' un problema di memoria. Ben rappresentato, ben realizzato, bella storia... Aspettando il futuro. Ci si affida molto alla giocabilità...

E la giocabilità, in F1 GP2 non delude. Così come la grafica, che a parte le considerazioni generali di poc'anzi, risulta particolarmente efficace, di grandissimo impatto e grande resa visuale. Anti Aliasing per ridurre l'effetto quadrelli, dotato di scheda SVGA per il sempre più apprezzato processore Pentium, si avvale di un particolare effetto-luce: Light Sourcing.



Un insieme di 'risorse' per una realizzazione che regala un'impressione di straordinario realismo. Certe schermate, certe apparizioni dei veicoli in corsa sono di straordinario effetto plastico. Creature davvero baciate dalla fantasia di un genio delle produzioni videoludiche, un risultato eccellente. Una delle massime realizzazioni nel suo genere. E non soltanto.

Un grafica di grande impatto che si snoda lungo 16 fantastici circuiti

Si vedono le scassate in caso - inavvertitamente, si intende -, si vada a sbattere contro i muretti, e l'aerodinamica e la guida risente delle variabili causate dalle condizioni meteorologiche. L'insieme dell'oggetto con cui si interagisce gode

di effetti specifici per una resa sempre all'altezza. Atteggiamenti e movimenti del pilota durante le fasi di guida vengono riproposti alla grande con un risultato di coinvolgimento che non si può che apprezzare. L'intelligenza artificiale è un'altra delle grandi virtù del gioco, ciascun pilota ha la propria personalità, con sfumature comportamentali e reazioni in corsa direttamente legate al modo di interpretare la gara. Si guida, e parecchio.

Ci sono suggerite le variabili di guida più adatte alla circostanza e al livello di capacità. Ci si riesce a concentrare più direttamente sull'esperienza di guida senza andare a sbatter continuamente contro le balaustre; questo rende il gioco molto adatto a Cristian, il nostro più illustre grafico, che a forza di incartarsi contro ogni tipo di sponda virtuale di qualsivoglia percorso videoludico, è diventato indifferente (e tristissimo) di fronte ad ogni simulazione di guida.

16 circuiti differenti, tutti bellissimi e molto vari e curati, ricreati sulla base dei veri circuiti della Coppa del Mondo. Una equipe, guidata dal mitico Geoff Crammond, e composta, tra gli altri dal

duo Surplus, da Dave e Norman Surplus - 'verificatore' l'uno, l'altro designer - un gioco bello, con effetti sonori e interfaccia grafica curata con la solita diligenza in stile Microprose, capaci di assicurare a F1 Grand Prix 2 e ai numerosi prodotti che utilizzeranno il motore del gioco, e che già si annunciano come realizzazioni imminenti -, un successo di lunga, lunghissima durata. Una macchina dalle grandi prestazioni; gli occhi incollati sull'interminabile serpente di asfalto che scorre sotto di noi, vorticoso, i muscoli tesi, contratti - è il più difficile sport del mondo - spasmodicamente, per uscire indenni, ancora, dall'ennesima e vertiginosa chicane.

Danilo Rocca



K VOTO
941

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Signore e signori, la grande Formula Uno è tornata a rombare sull'hard disk del PC. L'unico commento che mi viene in mente adesso, mentre qualcuno avrà l'accortezza di richiudere la mascella che si è spalancata sbattendo sul parquet della redazione e a riarrotolare la lingua, è: **Urka!** Ci risentiamo per la recensione.

IL ROCK
È IN INTERNET
(E PARLA ITALIANO!)

Rock online ITALIA

Rock on Line Italia è un servizio erogato da:

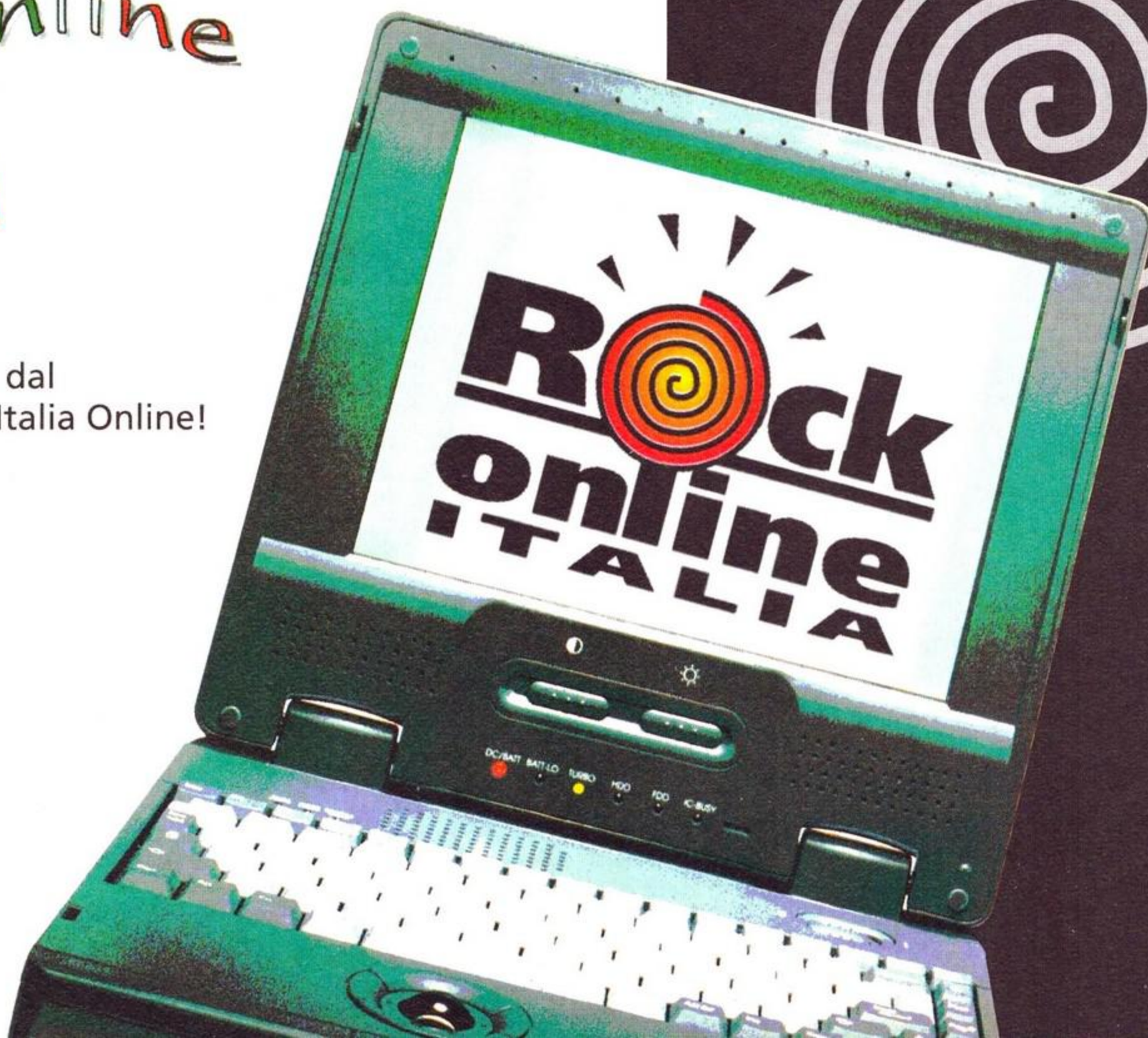
ITALIA
Online

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.

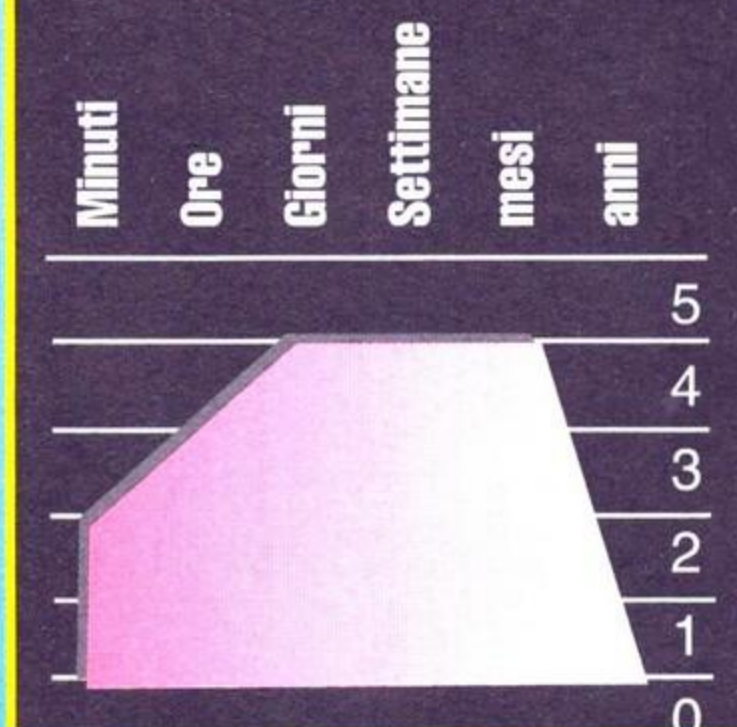


PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

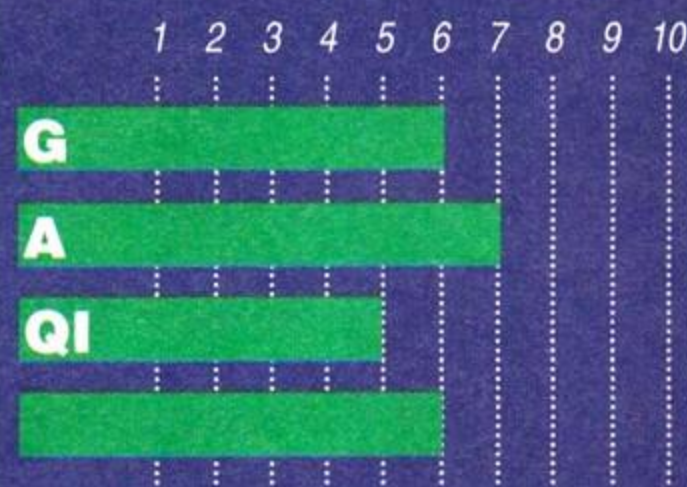
900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto 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.

CURVA D'INTERESSE



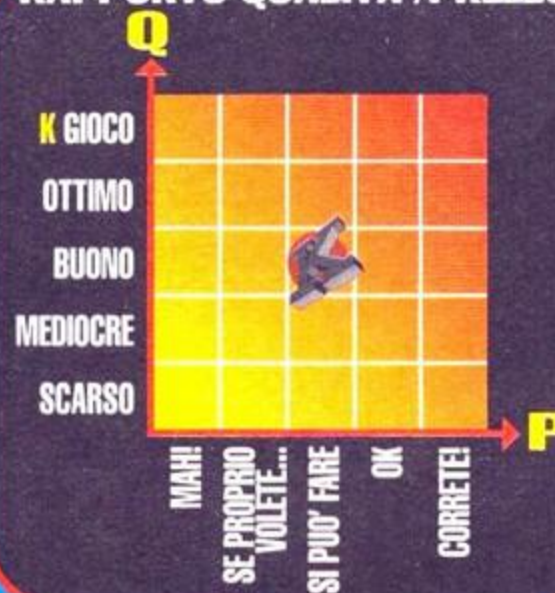
CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

K VOTO 750



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.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



K PARAMETRI:

Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/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.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Z	32
PANIC IN THE PARK	39
WING NUTS	42
COMANCHE VS WER.	44
LORDS OF MIDNIGHT 3	46
FOOTBALL GLORY	49
AIR POWER	50
DOOM 2	52
SCREAMER	77
MAGIC CARPET 2	80
CADILLAC & DINOSAURS	82
DIGGER'S RAGE	84
PANZER GENERAL	86
BURN:CYCLE	88
SENSIBLE SOCCER	132
WORMS	134

Si ringraziano Pergio 02/2524256, MÉLANGE 02/3085699 e CD TIME 030/3760739

IMMINENTE PER PC CD-ROM

STRATEGICO



di Giampaolo Moraschi

Z è senza dubbio uno dei giochi più attesi per il periodo di Natale. Tra questo gioco e Command & Conquer si preannuncia quindi uno scontro tra titani...

Bitmap Brothers stanno per dare nuovamente una zampata delle loro. Più agguerriti e motivati che mai, stanno dando gli ultimi ritocchi a Z, il loro nuovo gioco di azione e strategia che sta facendo venire l'acquolina in bocca a tutti gli appassionati. Vere star sulla scena Amiga, dopo aver realizzato hit del calibro di Xenon 2 Megablast, Speedball II, Chaos Engine e Gods, ora hanno "saltato il fosso", dedicandosi quasi unicamente al mercato PC.

L'IDEA

Eric Matthews,
game designer

di tutti i giochi targati Bitmap Brothers e principale esponente del team di sviluppo, ci ha illustrato con grande dovizia di particolari il loro nuovo "bebè", mostrando un orgoglio del tutto condivisibile. "Il gioco non è il classico wargame a turni, ma neppure un gioco in cui non si deve pensare. Siamo stati molto attenti a bilanciare

...in Z i robot assumono finalmente un ruolo centrale, abbandonando la parte della solita "carne da cannone".

questi due aspetti: l'azione è frenetica e incalzante sin dalle prime battute di gioco, ma se si attacca a testa bassa senza elaborare una strategia, l'intelligenza artificiale del programma riserverà al giocatore delle sorprese... Inoltre, abbiamo deciso di creare un gioco in tempo reale, per mantenere alto il coinvolgimento di gioco che ha contraddistinto tutte le nostre produzioni. Quindi niente turni!".





IL GIOCO

Eric comincia a giocare, spiegandomi i vari aspetti funzionali del gioco. Molte cose mi colpiscono favorevolmente: anzitutto, la grafica, che oltre ad essere in S-VGA è anche iperdettagliata e di grande impatto per quanto riguarda le animazioni e la palette dei colori. I tre motivi musicali che ho sentito sono ottimi e trascinanti (di certo non verrà voglia di togliere l'audio come in altri giochi concorrenti), mentre l'interfaccia dei comandi è un vero gioiello. Basta cliccare prima su di una unità e poi su di una zona della mappa per far spostare un nostro mezzo, mentre cliccando su una unità amica e poi su una avversaria, si ordinerà di avvicinarsi ed attaccare nella maniera tatticamente a noi più favorevole. Infine, cliccando su di un robot e poi su di un mezzo libero, il droide andrà a mettersi al posto di guida. Il movimento automatico sembra ad una prima occhiata davvero ben gestito: le unità evitano gli ostacoli, circumnavigando le montagne o distruggendole a seconda delle necessità, senza che il giocatore debba preoccuparsi di ogni singola azione delle sue truppe. Molto divertente anche il fatto che i droidi (se senza ordini e non impegnati in combattimento), si mettano a sparare agli uccelli di passaggio o a improvvisare delle piccole scenette, per farci capire quanto si stanno annoiando.

LE ANIMAZIONI

Mi sono piaciute molto anche le animazioni degli scoppi e delle

esplosioni, che oltre ad essere enormi ed esagerate come in ogni gioco Bitmap, possiedono anche un'interessante routine di sprite scaling, che consente di far balzare verso lo spettatore detriti e "rottamume" vario che poi con fragore e sconquasso si schianterà al suolo. Davvero innovativo è poi il fatto che le varie unità (carri armati, jeep, lanciamissili, camion dei pompieri, ecc.) non funzionano se non vengono guidate dai vari robot, che così assumono un ruolo veramente centrale nella meccanica di gioco e non fanno la parte della solita "carne da cannone". Tra l'altro, a seconda dell'intelligenza del robot utilizzato, otterremo dei differenti risultati in termini di efficienza ed adattabilità. Ottimo anche il fatto di poter selezionare un gruppo di unità semplicemente effettuando un'operazione di "clicca e sposta", rendendo così estremamente veloce la realizzazione di manovre complesse che coinvolgono un gran numero di unità.

I PIANETI

Le ambientazioni sono varie e interessanti: le nostre unità dovranno addentrarsi sulla superficie di diversi pianeti, esplorando jungle, conquistando zone di deserto, oppure operando in ambienti vulcanicamente attivi, in ambienti urbani o in mezzo ai ghiacci. Le missioni da compiere saranno circa una trentina, via via sempre di maggiore

complessità: in generale, partendo dalla nostra base dovremo conquistare quella avversaria, penetrando nel territorio nemico. Ogni mappa è suddivisa in quindici differenti zone, all'interno delle quali è posta una bandierina. Per annetterci un territorio dovremo arrivare a toccarne la bandiera relativa. In quel momento ogni edificio presente in quel settore passerà in nostro possesso, permettendoci così di costruire nuovi droidi e nuovi veicoli. Più territori possiederemo e più velocemente potremo rafforzare il nostro esercito, per cui sin dall'inizio dovremo muoverci freneticamente per impossessarci del maggior numero di territori possibile, cercando al contempo di evitare di scoprirci troppo per non cadere vittima degli improvvisi contrattacchi del nemico. Possedendo una scheda grafica S-VGA si può poi usufruire di un campo visuale molto più vasto, ottenendo una mappa circa tre o quattro volte più grande rispetto alla versione VGA, cosa che ci consentirà in maniera molto più agevole di tenere sotto controllo lo svolgersi delle operazioni.

CONCLUDENDO

Sono davvero entusiasta di Z e non vedo l'ora di mettere le mani su una copia definitiva del gioco per testarne la longevità e l'effettiva giocabilità. Mi sento già di scommettere sul fatto che questa nuova produzione dei Bitmap Brothers si rivelerà un clamoroso successo, soprattutto per quanto riguarda "il fattore k", che a mio parere si attesterà su livelli elevatissimi. Divertimento a carriolate quindi, che sarà ulteriormente ingigantito se i B.B. riusciranno ad implementare in tempo l'opzione di gioco via modem contro un avversario umano.





Il comandante Zod è uno degli interpreti principali delle simpatiche sequenze di intermezzo che commentano l'esito di ogni missione. Come potete vedere Zod è un vero duro: coi Ray-Ban e il cappello della cavalleria americana, ricorda da vicino il comandante del gruppo di elicotteri in *Apocalypse Now*, interpretato da un magistrale Robert Duvall.



I carri armati nemici stanno facendo una brutta fine: una delle prime operazioni da fare è quella di fortificare i nostri edifici, dotandoli - come in questo caso - di lanciamissili oppure di più economiche torrette dotate di cannoni.



Le animazioni delle esplosioni sono davvero stupende. Se osservate bene l'oggetto in alto a sinistra, vi accorgete che si tratta della parte inferiore della torretta di un carro armato appena esploso: roteando su se stessa sta velocemente divenendo sempre più grande, rendendo con efficacia l'illusione di stare quasi per uscire dallo schermo!

La fase di gioco più comune dopo alcuni minuti è quella che vede le unità dei contendenti sfidarsi in aspri combattimenti sulla linea di confine delle rispettive zone di influenza. E' necessario non impiegare tutte le proprie energie per questi scontri "nella terra di nessuno", dal momento che solo un'improvviso spostamento di una grossa forza ammassata nelle retrovie ci permetterà di prendere di sorpresa il computer.



La configurazione del terreno è molto importante durante la pianificazione delle nostre azioni: in questo caso la distesa d'acqua che divide i robot rossi dai carri blu, permette a questi ultimi di difendere con più efficacia la loro posizione. Le ambientazioni possono essere desertiche, glaciali, urbane, vulcaniche e di giungla, rendendo necessario un periodo di apprendistato ogniqualvolta ci si troverà a dover cambiare pianeta.



Una fase di produzione in pieno svolgimento. Si è rivelato estremamente comodo l'orologio posto sopra l'entrata della fabbrica dei droidi, indicante il tempo che ancora deve passare prima di poter ottenere il pezzo finito.



INTERVISTA AD ERIC DEI B.B.

K: Da quanto tempo i Bitmap Brothers stanno lavorando su Z?

Eric: Ormai da più di quattro anni. Siamo partiti concretamente nella sua realizzazione circa 3 anni e mezzo fa. Si tratta senza dubbio del progetto più importante mai intrapreso dai Bitmap Brothers. Per Z abbiamo dovuto fare un sacco di lavoro: un nuovo sistema di intelligenza artificiale, il più complesso da noi mai creato, oltre all'apprendimento e alla conoscenza di una nuova piattaforma hardware, il PC, su cui per la prima volta abbiamo sviluppato direttamente, cioè non come conversione, un gioco.

Inizialmente siamo partiti con un team di sviluppo molto piccolo, e questo è andato avanti per circa due anni, ma



poi, vista l'enorme quantità di grafica e di codice necessari per il gioco, abbiamo preferito ampliare il nostro gruppo di lavoro.

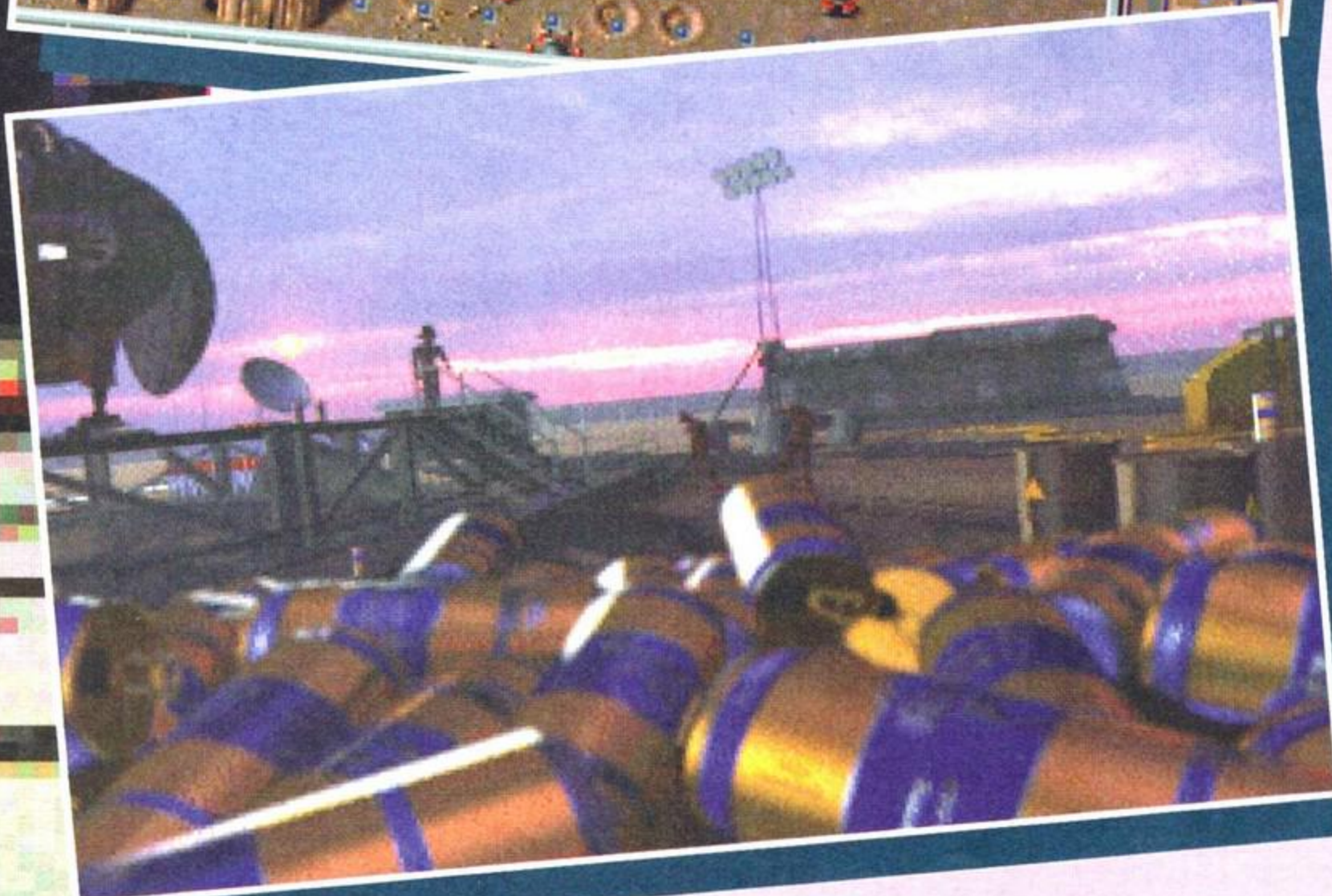
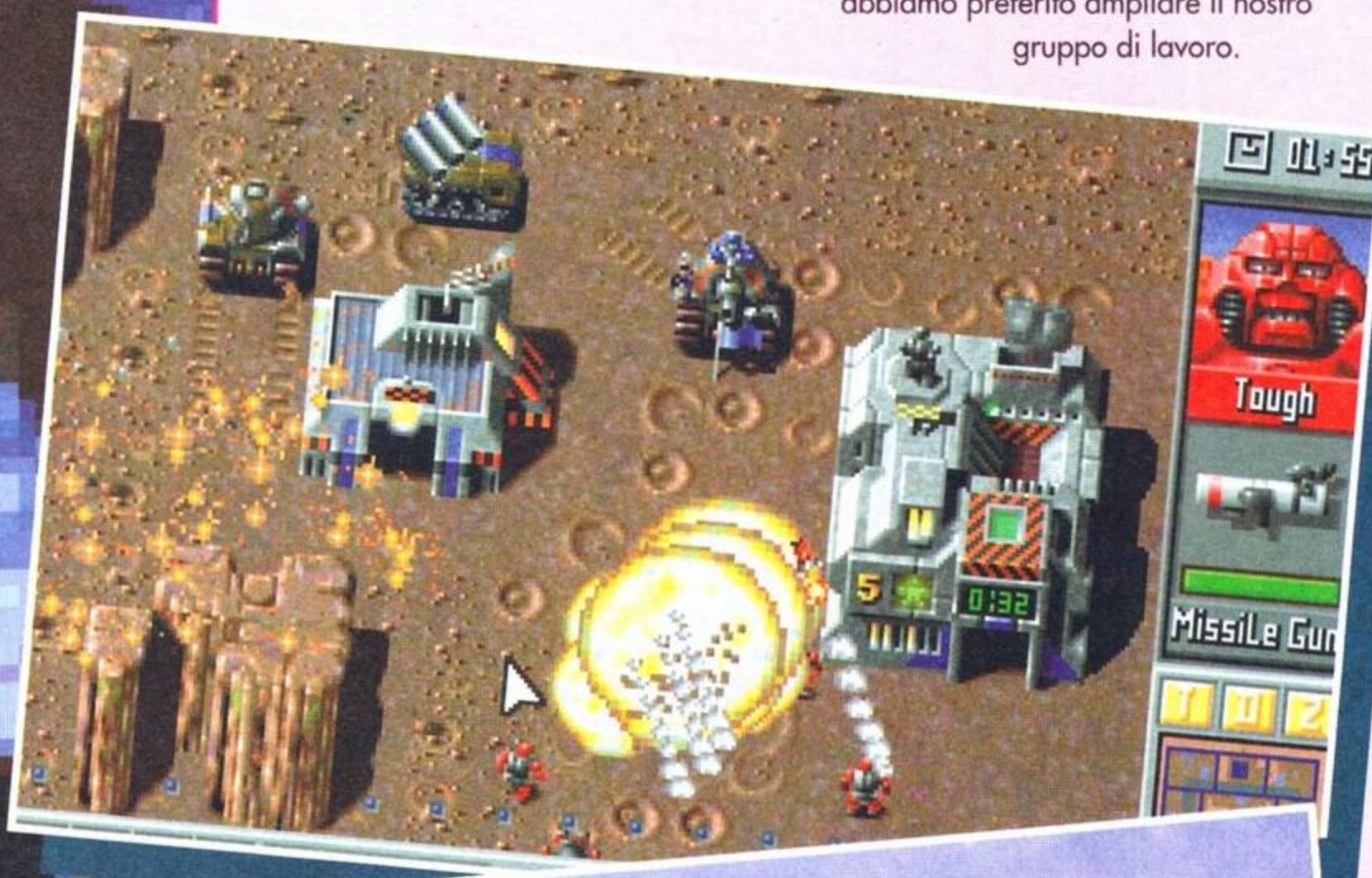
Attualmente siamo una quindicina di persone...

K: Quali sono stati i maggiori problemi incontrati durante lo sviluppo di Z?

Eric: Senza dubbio creare un'intelligenza artificiale solida e credibile. E' estremamente importante che il computer giochi bene contro l'avversario umano, valutando i diversi fattori in campo come se fosse un giocatore in carne e ossa. Più specificamente ci siamo concentrati moltissimo sulla gestione delle singole unità. Ad esempio, siamo riusciti a far decidere ad ogni unità colpita all'improvviso dal fuoco nemico, se sia il caso di rispondere colpo su colpo o se sia meglio ritirarsi. E questo discorso vale per ogni singolo robot presente nel gioco. Inoltre, le azioni dell'avversario computerizzato saranno di volta in volta aggressive o difensive a seconda della situazione tattico/strategica, e questo - credimi - non è stato per nulla semplice da realizzare. Un'altra cosa che ci ha dato parecchi grattacapi è stato il sistema di movimento, che come hai già potuto vedere, è completamente automatizzato: basta scegliere un'unità e cliccare in una zona, e il droide guiderà autonomamente il suo mezzo fin là. Ora, tra la zona di partenza e quella di destinazione ci può essere una montagna, o magari un edificio. Oppure ci si può arrivare solo attraversando un ponte, e i ponti possono essere distrutti. Per cui esistono moltissime variabili da tenere in considerazione se si vuole rendere davvero il metodo di controllo il più semplice possibile. Ed efficace, naturalmente.

K: Puoi farmi un esempio?

Eric: Certamente. In altri giochi, se tu clicchi per muovere un'unità da una parte all'altra della mappa, questa comincerà a muoversi, fermandosi una volta trovato un'ostacolo insormontabile come un fiume o una montagna. Col nostro sistema di controllo del movimento questo non avviene. Il mio mestiere è disegnare giochi e ti assicuro che non c'è cosa peggiore che sentirsi dire da un giocatore che la sua unità è morta perché la logica che sta alla base del tuo programma non risulta





adeguata. Il miglior gioco possibile, secondo me, è quello in cui, se una tua unità muore, la colpa è stata soltanto tua e non del programma che non l'ha gestita a dovere. Ho voluto realizzare proprio questo: nel gioco potrai avere anche centinaia di robot contemporaneamente, ognuno dei quali reagirà ai tuoi ordini e alle mosse dell'avversario in maniera molto veloce. La velocità infatti è uno degli aspetti di gioco su cui abbiamo puntato molto. Z è un misto tra un wargame ed un arcade: lo scrolling dello schermo è molto rapido, così come rapido e comodo è il sistema di comando. Di quest'ultimo in particolare siamo molto fieri; del resto ci abbiamo faticato sopra quasi due anni per renderlo il più semplice e naturale possibile...

K: Hai appena detto che il tuo mestiere è creare giochi e che Z è il frutto di oltre quattro anni di lavoro. Secondo il tuo punto di vista quando è che viene il momento di dire: "Basta, questo gioco è bello così com'è" e di passare alla commercializzazione del programma?

Eric: Una bella domanda! (ride). In questo momento all'interno dei Bitmap Brothers sono sia il proprietario della compagnia, cioè la persona che paga il tempo dedicato allo sviluppo del gioco, che il game designer, cioè la persona che vuole realizzare un prodotto che sia divertente, coinvolgente e longevo. Mi trovo quindi a dover possedere due punti di vista che a volte possono essere in contrasto tra loro. In generale però, non penso che si possa definire una regola fissa. Di solito partiamo da delle idee di base che poi sviluppiamo e testiamo in continuazione. La fase di verifica e di sperimentazione del lavoro è un procedimento che richiede molto tempo, ma realizzando dei piccoli

esempi di quello che il gioco sarà nella sua versione definitiva siamo in grado di migliorare tantissimo la qualità del prodotto finale. Bisogna poi conoscere anche il mercato e le aspettative dei giocatori per poter dar loro il gioco che stanno aspettando. Insomma, se si fa del proprio meglio per produrre il miglior gioco possibile, verrà spontaneo dire ad un certo punto: "Ok, tutto questo è abbastanza". Per rispondere alla tua domanda, onestamente non ti posso dire con precisione quando è il momento giusto per fermarsi. So solo che sento che è ora di farlo. Penso che dipenda molto dall'esperienza che uno ha maturato.

K: Come mai avete scelto un nome strano come Z?

Eric: Quattro anni fa, quando abbiamo cominciato a lavorare su questo progetto, non esisteva nessun gioco simile a questo, né come struttura, né come tipologia: era un misto di azione, di simulazione e di elementi tratti dai wargame, per cui avevamo delle difficoltà, parlando con gente esterna al nostro gruppo, anche nel solo descrivere il tipo di gioco che volevamo realizzare. Io sono sempre stato convinto che il nome di un gioco dovesse essere strettamente collegato a quello che è in realtà. Dal momento che si trattava di un gioco difficile da spiegare, utilizzare una sola lettera dell'alfabeto ci permetteva di realizzare un game innovativo come il nostro, mantenendo l'impatto e la stretta correlazione necessaria. Inoltre è un titolo che a me piace molto e che desta non poca curiosità nel pubblico. Se non fosse così, non mi staresti facendo questa domanda, non ti pare? (ride).

K: Il passaggio dall'Amiga al PC per i Bitmap Brothers è stato come una specie di "rivoluzione culturale" o una cosa tutto sommato poco influente?

Eric: (diventando improvvisamente serio) Penso che il nostro approccio al lavoro sia rimasto lo stesso. Siamo passati a sviluppare direttamente per PC perché era il mercato che ce lo chiedeva. Devi pensare che quattro anni fa il PC si stava diffondendo in maniera fulminea, con uno sviluppo tecnico per quanto riguardava la velocità di processori e la quantità di RAM installata, davvero inimmaginabile su Amiga. Questo ci ha fatto decidere per il "grande salto". Abbiamo dovuto reimparare tutto da capo, dal momento che i due sistemi, anche solo concettualmente, sono completamente differenti. All'inizio facevamo in tre mesi il lavoro che su Amiga avremmo fatto in una settimana, ma questa era la strada da seguire. Naturalmente su PC gli spazi di memorizzazione sono ormai diventati enormi grazie al CD-ROM, per cui è stato necessario formare un gruppo di lavoro più numeroso di quello cui eravamo abituati, per poter gestire l'enormità di cose da fare richieste da un gioco come Z. Ma l'approccio è lo stesso, solo la scala delle cose che facciamo è un po' più grande. In fondo il computer è solo uno strumento, una macchina, e quello che veramente conta è il software che viene prodotto.

K: Quando è uscito Dune II quale è stata la vostra reazione? In fondo era già più di un anno che stavate lavorando su Z.

Eric: Siamo rimasti sorpresi, ma non più di tanto. Vedi, non è poi così strano che escano prodotti che hanno alla base una idea simile, tipo Z e Dune II o come Cannon Fodder e Syndicate, dal momento che le opportunità offerte dalla tecnologia e le richieste dei giocatori in un dato momento sono uguali dappertutto. Noi non sapevamo nulla di loro e sono certo che loro non sapessero nulla di noi. Del resto, il nostro gioco ha una struttura completamente diversa da quella realizzata da Westwood, e solo l'idea di base è per alcuni versi simile. E penso che nessuno si preoccupi troppo del fatto che Earthworm Jim, Super Mario e Sonic possiedano un'idea di base abbastanza simile tra loro o che lo abbiano Ridge Racer e Daytona USA: l'importante è vedere come poi il gioco è stato sviluppato...

R.Z.

IL MASSIMO DELLA QUALITA AL PREZZO PIU' BASSO D'ITALIA.

Labtec CS-800

AMPLIFIED
The Finest
COMPUTER
Stereo Sound
SPEAKERS
For Computers



MUST FOR:

- MULTIMEDIA
- SOUND CARDS
- CD-ROMs

SOLO LIRE
49.000
IVA COMPRESA

CODICE : CS 800
ALTEZZA CM. 20 CA

Labtec CS-550

AMPLIFIED
The Finest
COMPUTER
Stereo Sound
SPEAKERS
For Computers



SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DALLA
AUREA
DISTRIBUZIONE
TELEFONO 030-2400560

IDEALI PER:

- MULTIMEDIA**
- SOUND CARDS**
- CD-ROM**
- WALKMAN**

▶ New Single Sided Speaker Controls For Easy Operation

▶ Magnetic Shielding Prevents Monitor Interference and Color Loss

SOLO LIRE
44.000
IVA COMPRESA

CODICE : CS 550
ALTEZZA CM. 18 CA

LABTEC
ASSOCIATI
OF Selling
Computer
Speakers

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PAC-LAND
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

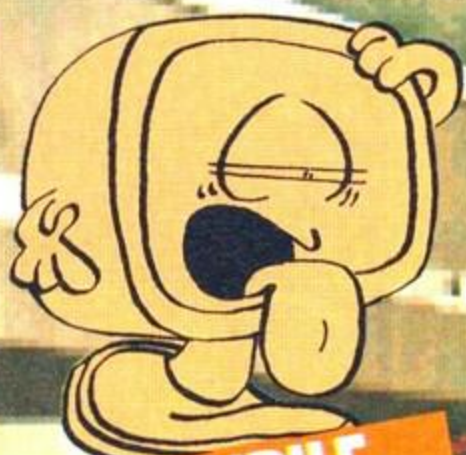
ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349
IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESSE.

MEGASTORE
CASSELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASSELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

PANIC IN THE PARK



AVVENTURA



TERRIBILE

Un parco di divertimenti dalla lunga tradizione. Il padre fondatore tragicamente scomparso. Le due figlie, gemelle, divise sul destino della passione del genitore. L'atto di cessione rubato per chissà quale motivo e da chissà quale



quattro fasi che compongono il gioco, cercando sia di accattivarsi la simpatia dei vari operatori del parco, tutti possibili indiziati del furto, sia di ottenere elementi utili alla ricerca

intrapresa. In realtà il gioco è suddiviso in due parti principali, le quali differenze sono riscontrabili proprio nel tipo di prove da superare. Infatti, mentre nella prima fase si devono superare giochi di abilità simili a quelli che realmente alloggiavano nei caravan dei Luna Park, nelle restanti tre fasi i compiti da svolgere sono tutti di carattere enigmatico. La prima fase, in termini pratici, è costituita da quattro percorsi, ognuno dei quali prevede tre prove di abilità, accessibili unicamente tramite gettoni. All'inizio, la disponibilità liquida è ridotta alle

Un gioco ambientato in un tempio del gioco: il Luna Park! praticamente un gioco-gioco

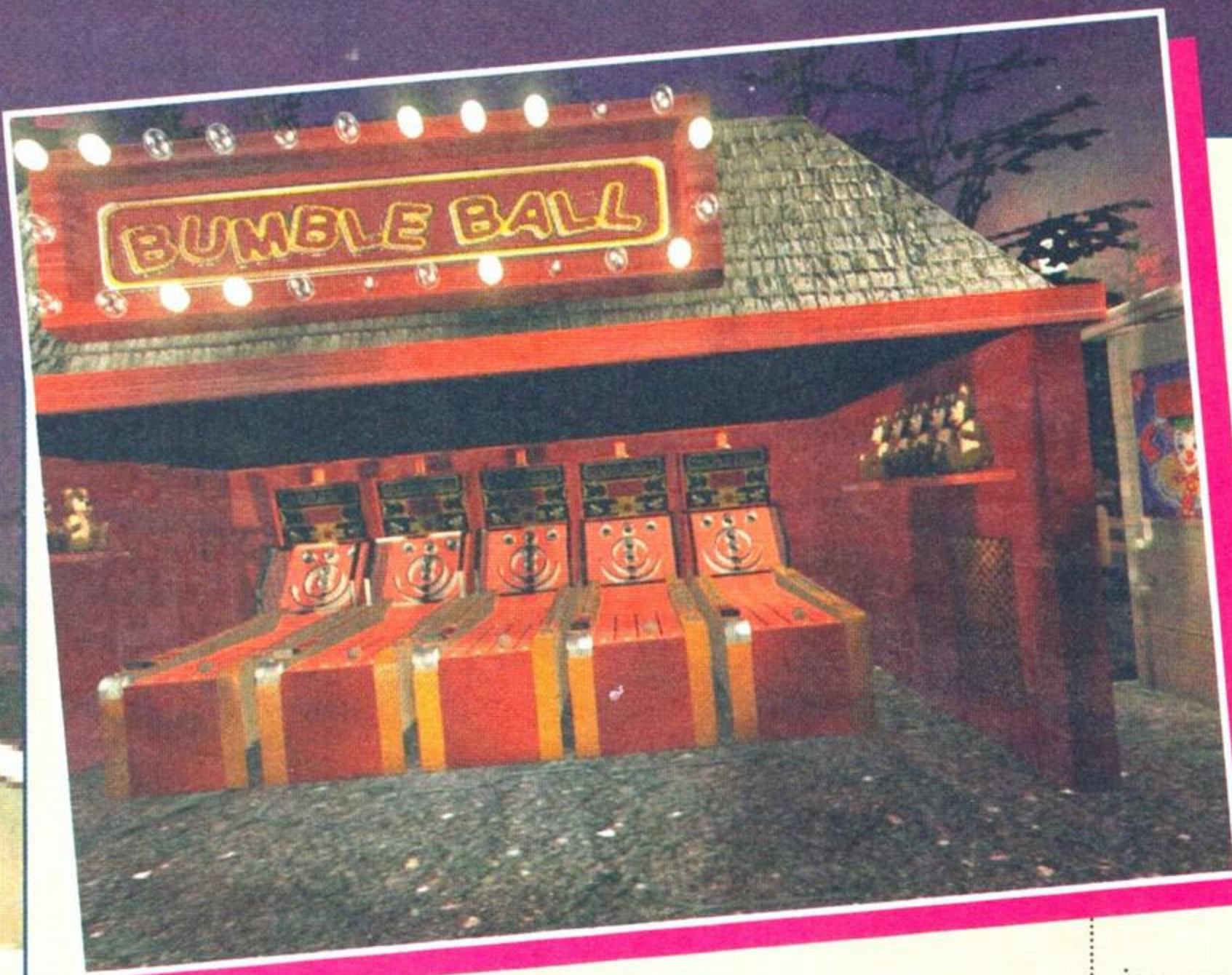
dieci unità, ma ogni qual volta si esce vincitori da una prova d'abilità, l'ammontare complessivo dei gettoni subisce un consistente aumento. Una volta superati i tre sottogiochi di un circuito viene rilasciato un gettone speciale da inserire nella fessurina del Gazebo, la tradizionale vetrina del chiaroveggente, il quale consentirà di proseguire

Altro titolo ottenuto dall'incontro tra videogiochi e cinema e altro cast pieno di attori professionisti, tra i quali svetta la bellissima presenza di Erika Eleniak. A quando un videogioco con l'irraggiungibile Nicole "Da Morire" Kidman?



personaggio. A tutto questo si è gettati senza troppi preamboli in Panic In The Park, la nuovissima avventura interattiva targata Warner Active. Nei panni del solito reporter intraprendente, affascinante e molto magnanimo, si è chiamati ad indagare nel parco dei divertimenti allo scopo di svelarne i tanti misteri e, soprattutto, ritrovarne l'atto fondamentale per la sua sopravvivenza, scoprendo inoltre l'autore del furto. In termini videoludici, al giocatore sono richieste due doti particolari: quella di abile giocatore e quella di riflessivo solvitore di puzzle. Con grande duttilità si devono allora affrontare le

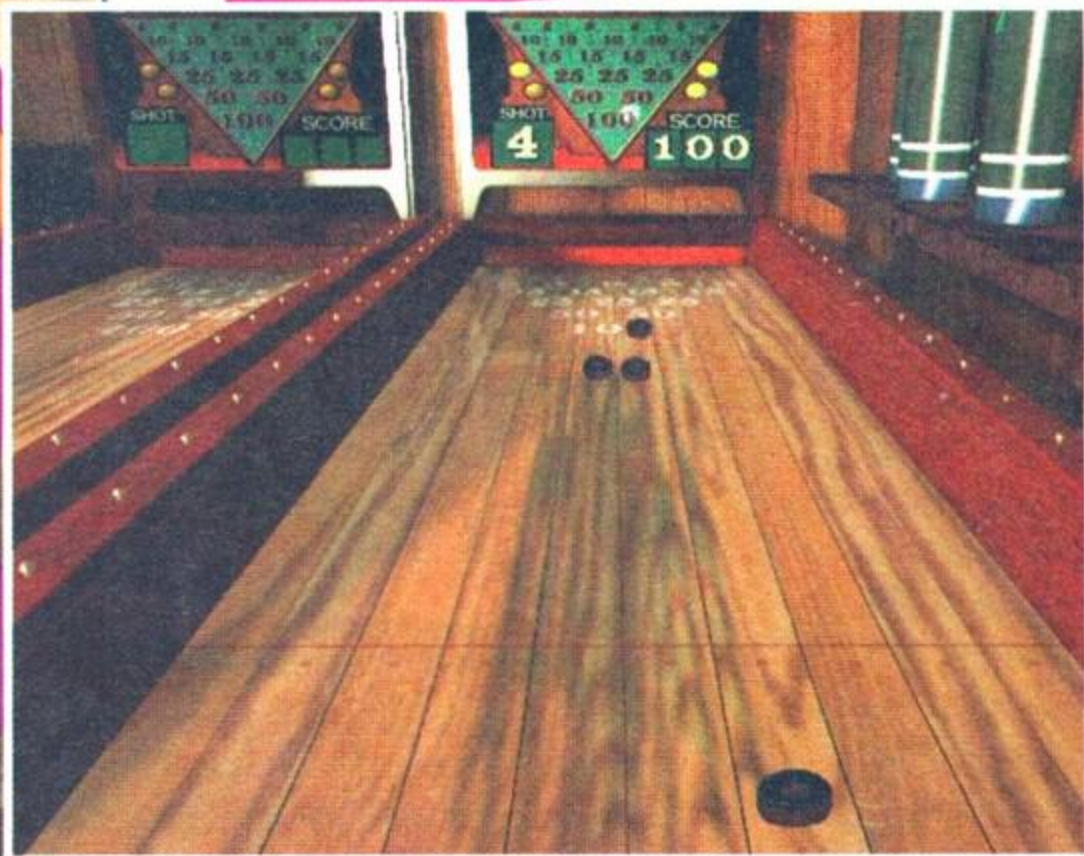




giochi, tutti molto divertenti e realistici, ci si ritrova davanti ad un abbozzo di una qualche idea poco definita e mal realizzata. La giustificazione di un gioco da parco dei divertimenti arricchito di una trama non regge, perché se tale fosse stata l'idea di base, sicuramente si sarebbe cercata una verità e una quantità di ben altro valore. Non voglio dire che la realizzazione tecnica sia scarsa, invece molto riuscita, ma la struttura del gioco è inconsistente, quindi

incapace di sopportare il peso di qualsiasi altro parametro che non siano grafica e sonoro. Lo sfruttamento ottimale del formato CD non è sicuramente su questa strada: attendiamo miglioramenti.

Antonio Loglisci



sono nemmeno in grado di meritarsi appieno un nome del genere, così come il numero delle locazioni e delle situazioni possono dirsi in grado di ricreare un'atmosfera degna di accostamenti di alcun tipo anche con titoli di medio livello. Senza continuare questo siluramento, dovrebbe essere chiara l'entità e la

forma dell'unico difetto del gioco, il quale cerca di presentarsi come un'avventura con sezioni d'abilità, rivelandosi invece un semplice insieme di giochini, uniti da una storia strampalata e priva di vera profondità. Le sequenze in full-motion degli attori sono allora solo qualcosa di inutile e ingombrante, considerato il numero dei CD occupati e il genere reale al quale il

gioco appartiene. La delusione maggiore si riscontra nell'estremo contrasto delle due parti: dopo aver sudato per superare i dodici sotto-

l'avventura nelle restanti tre fasi, non appena li avrà ricevuti tutti e quattro. Le tre fasi successive a quella iniziale sono indistinguibili tra loro, perché tutte prevedono una risoluzione di enigmi in stile avventura, senza che alcuna variazione definisca in modo chiaro la loro delimitazione. Anche dal punto di vista qualitativo questa parte del gioco è uniforme, denotando un bassissimo livello di difficoltà e rivelandosi mero accessorio al completamento della sezione dei giochini. Gli enigmi non



**La storia
manca di una
vera e propria
idea di base**



Genere: Puzzle
Casa: Warner Active
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Il minimo indispensabile è un 486/33, 8MB di Ram e 5MB di disco fisso, SVGA 640*480 con 256 colori e CD-ROM doppia velocità. Inutile dire che il massimo delle prestazioni si ottengono con il Pentium.

**K VOTO
660**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



**I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.**

è un impegno dei rivenditori



TELEFONO 030-2400560

**IL MIGLIOR JOYSTICK
PER P.C.
MAI PRODOTTO**

SOLO LIRE
39.900
IVA COMPRESA

CARATTERISTICHE PROFESSIONALI

MICROSWITCH

AUTOFIRE

REGOLAZIONE X/Y

4 PULSANTI SPARO

**FUNZIONA CON TUTTI I
PERSONAL COMPUTERS**



BIG JOY PC
codice : 0701

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

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX

081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESSE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

M MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

WING NUTS



Perché questo gioco è fantastico? Semplice, perché il divertimento è stato portato "dentro" l'aereo. Coloro che hanno paura di volare, oppure quelli che sono attratti dai simulatori di volo, ma non capiscono nulla di flaps, throttle, DMA, e così via, possono finalmente dilettersi con Wing Nuts, uno strepitoso gioco con animazioni video full motion reali, prodotto dalla Computer Gaming World.

Verremo proiettati nella Prima Guerra Mondiale, a bordo di biplani alleati, e impersoneremo un aitante giovane pilota, il quale dovrà vedersela con oltre 50 velivoli avversari in svariate missioni.

La presentazione iniziale, interamente gestita da animazioni reali, con attori in carne ed ossa, ci immergerà

totalmente nel magico mondo dell'aviazione della prima Grande Guerra, in una base alleata in territorio Prussiano. Tra una serie di attacchi e manovre di evasione, combatterete per sopravvivere contro

attraverso le missioni, verrà pilotato direttamente dal vostro computer, lasciandovi concentrati sugli obiettivi da colpire.



Non male questa possibilità, sicuramente apprezzata da tutti coloro che non ne vogliono sapere di maneggiare con decine di tasti e pulsanti sul joystick. L'evoluzione, in questo tipo di gioco, sta quindi nel "punta e clicca", lasciandovi il tempo di godere le

Se avete paura di volare, oppure odiate i simulatori di volo, questo gioco fa decisamente per voi.

avversari che non intendono cedere ai colpi della vostra mitragliatrice. Una lotta per la vita, una lotta contro la morte. Non dovrete, però, pensare di utilizzare come pazzi la tastiera, per impostare i parametri di volo, per leggere mappe aeronautiche, per pilotare l'apparecchio. Tutto quello che vi verrà richiesto è di abbattere più aerei nemici possibile, utilizzando il joystick od il mouse. L'aereo,

Verrete proiettati nella prima Guerra Mondiale a bordo di maneggevoli biplani

fantastiche animazioni girate appositamente sui cieli della Germania con aerei rigorosamente d'epoca. Durante il gioco capiterà spesso di essere colpiti. Per ogni missione ci sono solamente due possibilità di farla franca. La seconda volta che si viene colpiti si muore, ed il gioco ha così termine. Quindi occorre riporre la massima attenzione nel cercare di abbattere al più presto i velivoli avversari. Anche il menu di scelta che appare come prima schermata appena si fa



SIMULATORE DI VOLO



partire il gioco, è di una semplicità che definirei "infantile", dato che le uniche opzioni permesse sono quelle di avvio della demo, di avvio della missione, e di uscita al Dos. Nulla è da configurare, dato che l'hardware verrà riconosciuto automaticamente dal programma d'installazione. Data la risoluzione non elevata dei filmati, le animazioni appaiono fluide anche su computer non eccessivamente potenti. I pixel possono apparire piuttosto grossolani, ma se si considera tutto l'insieme, non si poteva richiedere



Il combattimento avviene praticamente con la tecnica del "corpo a corpo"

di meglio. In fondo non dobbiamo colpire una moneta da un centesimo a cinquanta metri di distanza. Il combattimento con gli avversari avviene praticamente con la tecnica "corpo a corpo", e spesso e volentieri non avrete difficoltà a vedere il volto che si nasconde sotto gli occhiali da aviatore



del vostro avversario. Il sonoro ed i dialoghi sono rigorosamente digitalizzati, come del resto i rumori degli aerei. La ricostruzione storica dell'ambiente di gioco, e i costumi rigorosamente d'epoca indossati dagli attori, permettono al giocatore di essere perfettamente immedesimato nella parte affidatagli. Divertentissima la scena del primo abbattimento, dove riuscirete ad atterrare in un campo, e più precisamente contro un fienile. Dopo aver tolto qualche gallina dal vano motore e dalla vostra cabina di pilotaggio, riuscirete a ripartire per tentare una sorte più fortunata.

Un gioco semplice per l'utilizzo, ma con difficoltà sempre crescenti, e dalle animazioni spettacolari. Non vi resta che allacciarvi le cinture, e proiettarvi in un fantastico combattimento aereo, comodamente seduti sulla poltrona di casa vostra.

Luca Monticelli



WING NUTS



Genere: Azione
Casa: Computer Gaming World
Sviluppatore: Rocket Science Games

PC-CD ROM

L'hardware minimo è un 486 con almeno 4 MB di RAM, un Cd-Rom a doppia velocità, un joystick od un mouse, MPCLevel 2 Local Bus, MS-DOS 5.0 o superiore, e una scheda sonora Sound Blaster compatibile, Ad Lib o General Midi.

K VOTO
890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



SIMULATORE

PROVE SU SCHERMO

PC-CD ROM

WEREWOLF - [vs] - COMANCHE

APPASSIONANTE

Sfida all'ultimo missile tra i cieli virtuali della Nova Logic..

Tre anni fa, il genere dei simulatori di volo subì una rivoluzione chiamata Maximum Comanche Overkill; mai prima di allora qualcuno si sarebbe immaginato che il computer da casa avrebbe potuto riprodurre così

fedelmente uno spazio virtuale in tre dimensioni. La Novalogic, tramite l'allora rivoluzionaria routine di calcolo Voxelspace, permise ad un elicottero Sirkosky RAH-64 COMANCHE di volare in un quanto mai realistico teatro di battaglia. Nell'arco di tre anni, la disponibilità di processori sempre più potenti ha reso possibile alle case di Software di lanciare sul mercato giochi sempre più eccezionali e complessi. Il comune denominatore di tali prodotti è appunto l'immersione del giocatore in uno spazio virtuale, solo per citarne alcuni: Doom, Descent, Tie Fighter, Magik Carpet. La maggior parte dei



giochi sopra citati, tra le numerose opzioni, comprende anche quella di collegarsi via Modem o in rete con altri computer, e così consente a chiunque di partecipare insieme a un amico del medesimo programma. La Novalogic tenta ancora una volta di anticipare il mercato, proponendo un prodotto per certi aspetti altrettanto rivoluzionario...vediamo perché. L'idea di per sé molto semplice è quella di confezionare due simulatori in una scatola, che vi permetteranno di volare sia sul buon vecchio Comanche, riveduto e corretto, con tanto di missioni aggiuntive, che sulla sua controparte russa, il KA-50 Kamov Hokum Werewolf.

"Due simulatori al prezzo di uno, neanche i supermercati Brianzoli avevano mai osato tanto!"

La confezione comprende due CD-Rom e due manuali, ogni simulatore è completamente indipendente dall'altro, la novità sta nel fatto che i due programmi hanno la possibilità di dialogare fra loro. E' possibile infatti collegarsi via Modem con un altro computer che sta facendo girare il programma gemello, organizzando vere e proprie sfide tra



i due elicotteri, oppure collegando in rete più computer, svolgere intere campagne in cooperazione, fino ad un massimo di quattro giocatori, e se proprio siete dei fanatici potete organizzare veri scontri campali con quattro giocatori da una parte e quattro dall'altra!

Ogni programma garantisce, anche giocato in solitario, una discreta longevità, sia per la difficoltà delle missioni, che aumenta progressivamente, sia per il loro numero (ne ho contate sessanta su Comanche e trenta su Werewolf).

La fedeltà tecnica e di simulazione non è mai stata la politica della Novalogic che anche con il suo predecessore si inseriva nella categoria dei simulatori/arcade: quella via di mezzo che garantisce un approccio più intuitivo al gioco, tenendo presente il brivido della simulazione. Anche in questo caso si è preferito puntare sul coinvolgimento, anche se le numerose opzioni configurabili, soprattutto tramite periferiche come il Joystick Thrustmaster e affini, permettono a giocatori più esigenti (e più pecuniosi) una buona esperienza simulativa.

Al termine di ogni missione si è accolti da una piacevole sequenza animata in 3D (e se no il CD a che serve?!), che mostra, nel bene e nel male, le prodezze dei nostri elicotteri.

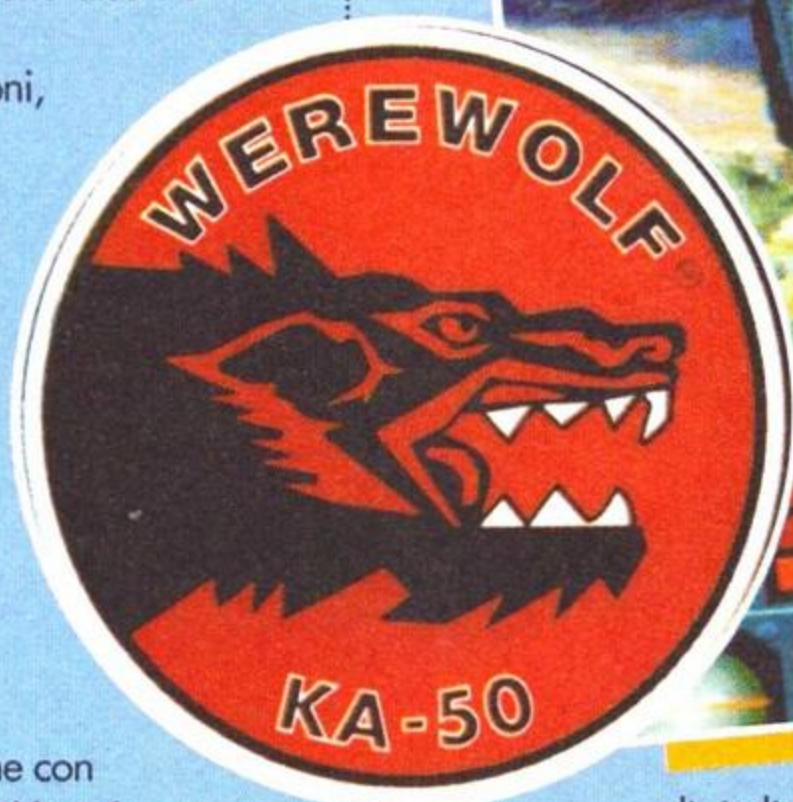
Questi intermezzi animati sebbene siano ben fatti, di frequente si ripetono, e alla lunga risultano più un pretesto per riempire il CD, che una vera e propria integrazione al gioco; non a caso il

"Volare in uno sconfinato spazio virtuale in 3 dimensioni..."

programma non può funzionare senza il supporto ottico. L'audio può essere gestito separatamente da due differenti schede sonore, aumentando l'esperienza immersiva. Il ruolo del sonoro

non giocare nulla di nuovo, se non una versione riveduta, corretta e abbellita del suo predecessore, che comunque è vecchio di tre anni.

Francesco Pepe



digitalizzato durante l'azione frenetica si dimostra di notevole aiuto nel tenervi al corrente dei danni subiti e dei bersagli andati a segno. L'unica vera grande pecca di questo gioco, dovendo trovarne una perchè questo purtroppo è il mio mestiere, è che a distanza di tre anni i programmatori della Novalogic non hanno apportato miglioramenti sostanziali al programma, rispetto al suo predecessore.

Per carità, l'ambientazione è varia e ricca di particolari, rispetto al primo Comanche dove alla lunga si aveva l'impressione di sorvolare paesaggi marziani; vari e ricchi di particolari sono anche i mezzi contro cui ci si deve scontrare, e in alcune missioni si tiene conto anche delle condizioni atmosferiche, come raffiche di vento, tempeste di neve, etc... tutti elementi che contribuiscono ad aumentare la profondità del gioco.

Ma ciò che voglio dire è che sia in Werewolf che in Comanche 2.0 si ha la sensazione di



COMANCHE



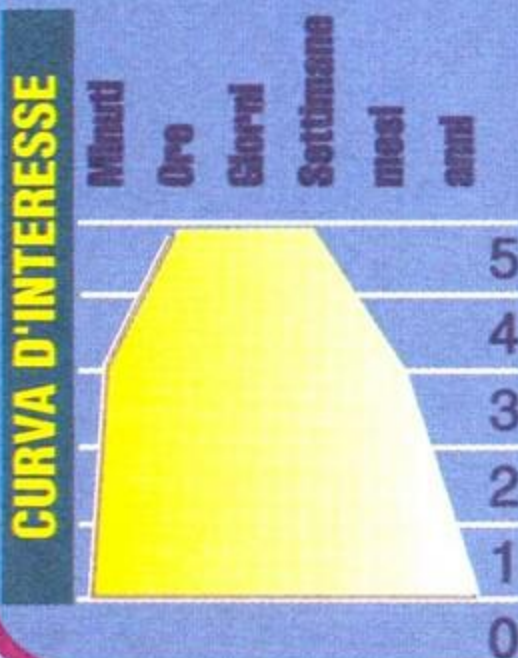
Genere: Simulatore di volo
Casa: Novalogic
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Il processore minimo richiesto è un 386. Provato su un 486 a 66 Mhz. Richiede almeno 8 Mb di RAM, un CD-ROM. Supporta tutti i joystick Thrustmaster, compresa la pedaliera, il Flightstick e il Flightstick Pro.

K VOTO
880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



PC

PC-CD ROM



NOIOSO

ROLE-GAME

PROVE SU SCHERMO

The Lord of Midnight III

Un grande territorio, esteso, vastissimo, abbastanza grande da costituire il teatro ideale per una avventura che prende piede dal classico GdR per arrivare ad un GdR piuttosto classico.

senso che, comunque, sparato fuori, il gioco fa la sua comparsa sul mercato, negli scaffali e sulle bancarelle, e c'è chi lo compra. E, in una fase di stanca per alcuni caratteri e leit motiv di certi

L'idea di un grande gioco di ruolo in 3D, svolto in soggettiva, con un numero immenso di situazioni e locazioni, è cosa che appetisce molti, e alla quale certamente in molti staranno lavorando. Dalla Domark è venuto fuori, in netto anticipo sulla reale disponibilità a dominare

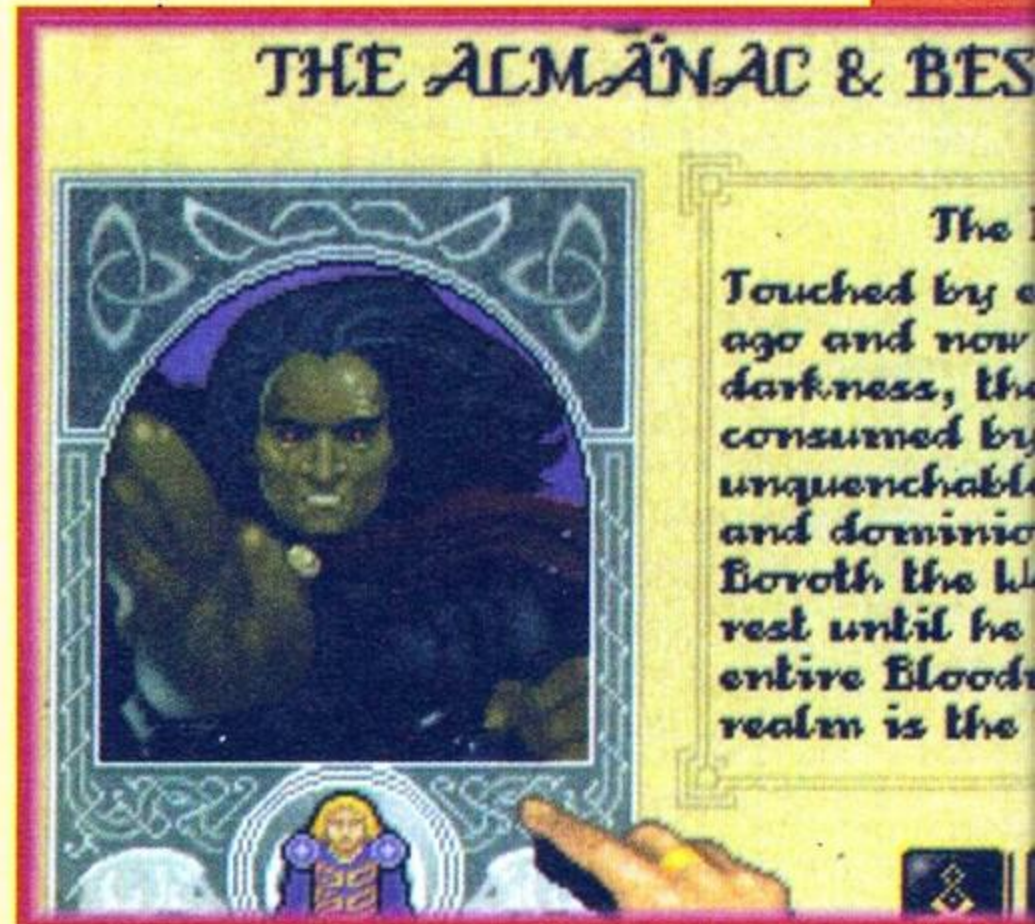
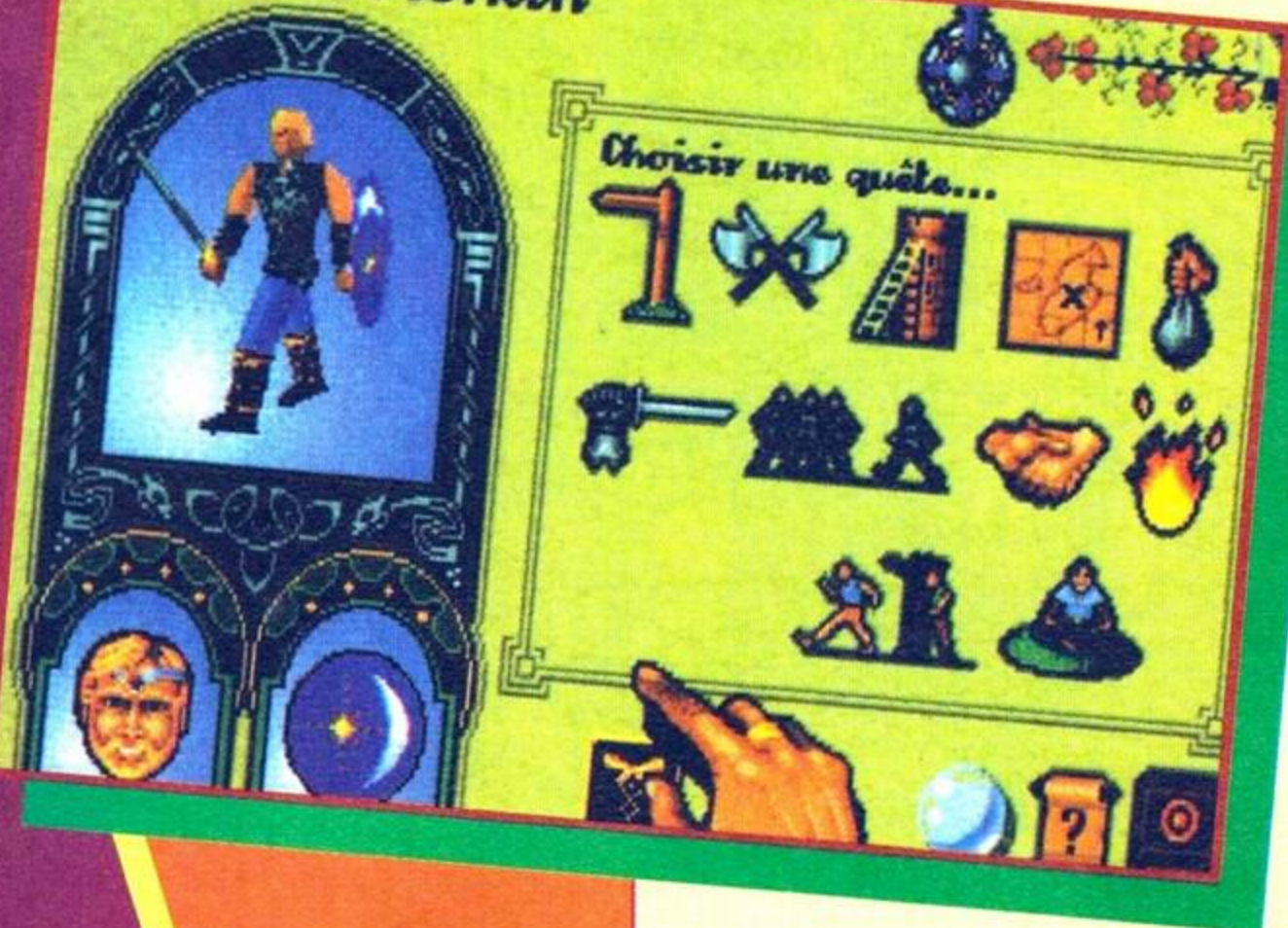
l'impegno complessivo di un disegno del genere, The Lord of Midnight III, una specie di colosso videoludico, a sviluppo molto lineare, che appare significativamente limitato e viziato dai molti problemi insoliti tra i tantissimi che l'ambizioso progetto proponeva. Una specie di laboriosissimo ed evidente caricatore di intenzioni, di proposte, molte delle quali di carattere elementare, e, se mi passate il termine, più informativo che informatico dal quale si ricava un senso di generica insoddisfazione, di momento e gioco di passaggio, da una fase, ad

una successiva, che sembra presumibile e rappresentabile, ma che rimane in potenza, e non arriva a divenire fatto concreto. qualcosa di simile ad un "lavori in corso", o se preferite, work in progress: ci stiamo - loro - lavorando, e per intanto cuccatevi questo. E io pago... come diceva l'immortale Totò. nel

titolo di riferimento precedente, non si apportano sostanziali motivi di innovazione nella concezione e nello sviluppo del gioco, ma, accade, che si arretri persino, proponendo, solo per giustificare un'idea, lenti e macchinosi mallopponi, che tentando di diventare nuovi, diventano vecchi, ammucchiano, ammucchiano, idee, comparazioni assemblaggi, fino a diventare musei di materiale superato, sorpassato, incoerente, per un game



Le Prince Morkin



macchinoso, e, ai limiti della non giocabilità. Non voglio dire che LoM3 sia tutto pattume, ma è materiale scoordinato.

il male impersonificato, passa il tempo a torturare le formichine cieche, a tirare scherzi marrani a chiunque gli passi a tiro. Costringe tutti i fanciulli

patire le atroci sofferenze con il sorriso, sardonico, trattenuto diplomaticamente sulle labbra. E che cos'altro fa? Sgambetta le vecchiette e lancia sassi contro le finestre dei conventi.

Voi siete addirittura il Principe Morkin, signore di Corelay: un ragazzo in gamba. Il vostro obiettivo è di radunare la solita corte dei miracoli, scegliendo tra ciò che l'estro dei programmatori vi ha messo a disposizione; emuli di Giucas Casella, parruconi simulatori, spadaccini e servetti, e fargliela pagare a Cuordilupo.

Neanche fosse una crociata: la vostra armata, costruita secondo le vostre possibilità,

non è sufficientemente consistente per sostenere l'impatto con le schiere dei seguaci di Cuordilupo. Vi tocca fare un bel po' di lavoro diplomatico, andando a battere cassa presso le magioni degli

altri nobili dei ducati e delle contee contigue per cercare alleanze e guadagnare sostenitori alla vostra giusta causa. Uno che si chiama Cuordilupo Boroth non può combinare niente di buono, fateglielo capire a quei vegliardi. Alcuni tra di essi, tapini, hanno familiari alla mercé di quel bellimbusto di Cuordilupo, ed esitano, per timore di infime rappresaglie: vi toccherà

liberare a uno a uno tutte queste povere vittime, ostaggi di un potere che - sembra - non risparmiargli nulla.

Le segrete di Maramor pullulano di questi disgraziati, il super questore Parisi, l'uomo che seppe



Non si può dire che il vecchio Mike Singleton, un vero re della gloriosa epoca del vecchio 64 e dello Spectrum; che oltre alla prima celebre puntata del sequel, ha alle spalle cose del tipo DoomDark's Revenge; abbia proprio cappellato il colpo, ma, in un mondo come quello

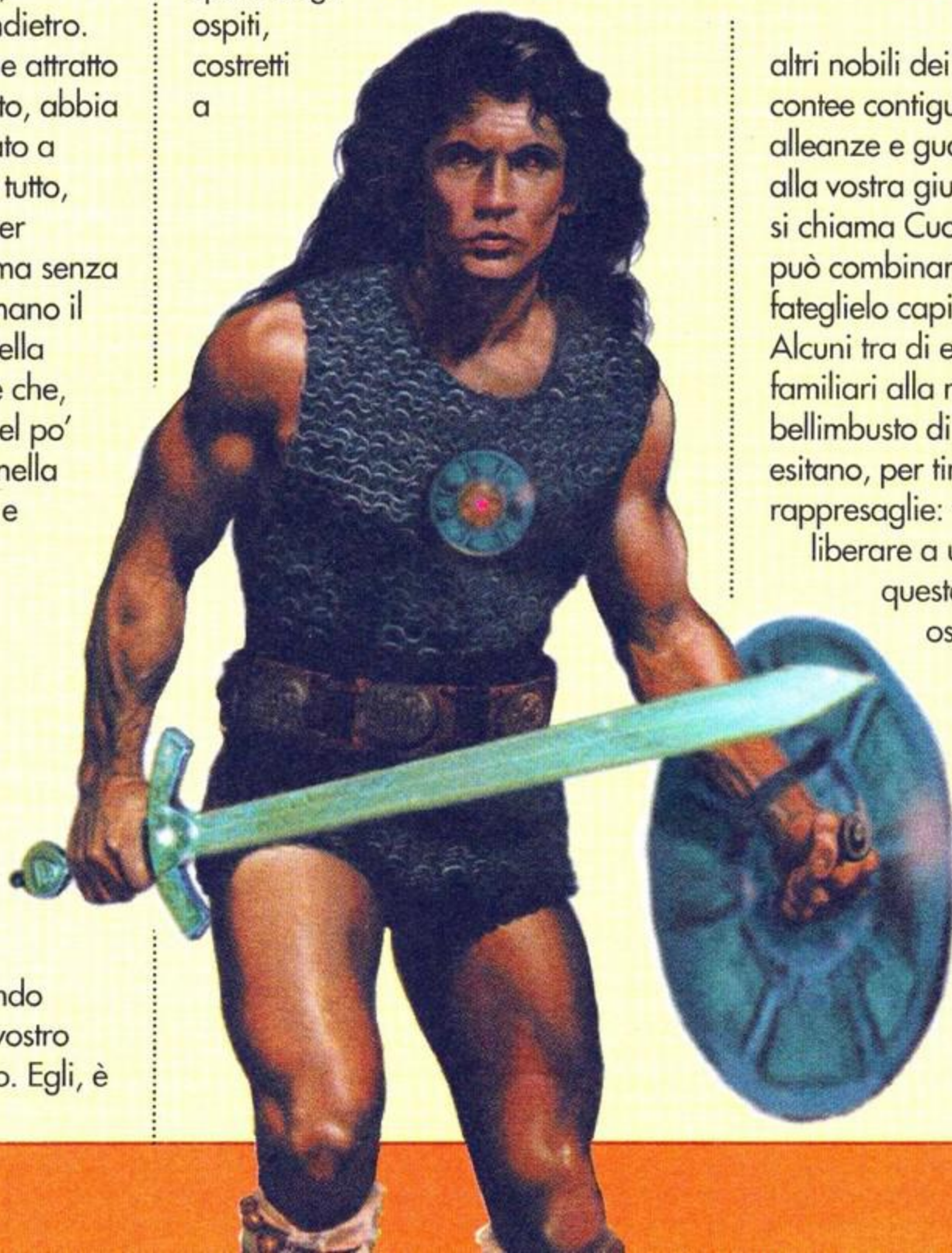
dei videogiochi, tre o quattro anni di inattività lasciano un segno indelebile, e, soprattutto, lasciano indietro. L'idea è che attratto dal progetto, abbia incominciato a costruire il tutto, pezzetto per pezzetto, ma senza tenere in mano il bandolo della matassa; e che, dopo un bel po' di tempo, nella sconfinata e desolate

distese nei dintorni di Maranor, si sia perduto persino lui.

Non possedete Excalibur, ma una corta e tozza daga che sembra un gladio romano, ma non state a pensarci troppo su. C'è Boroth Cuordilupo, un nome patetico, che se la sta spassando scorrazzando all'interno del vostro computer, in lungo ed in largo. Egli, è

dei villaggi che mano a mano cedono al suo devastante impeto di conquista, a restare incollati alla tele durante i servizi di Paolo Frajese, e organizza dei lugubri festini, nel corso dei quali, graffia con le lunghe e ricurve unghie di cappellone, delle lastre di marmo e di ardesia poste alle spalle degli ospiti, costretti a

"Un role game zeppo di incognite e pregi... un titolo solo per appassionati!"



*The Dark Fey
Touched by evil long, long ago and now trapped in darkness, the Dark Fey are consumed by an unquenchable thirst for power and dominion. Their King, Boroth the Wolfheart, will not rest until he has enslaved the entire Bloodmarch. Their realm is the Marish, in the*





meandri delle prigioni di Maramor, e vedervela con dei guardiani ripugnanti, dei mostri che occupano per intero lo spazio di una porta di quelle grandi: le porte, quelle non ci sono. Una volta che avrete liberato gli ostaggi e guadagnato a voi i favori del nobile di turno, avrete modo di consolidare le vostre legioni stringendo solide e concrete

trovandovi impegnati con molteplici elementi, su di un fronte decisamente esteso.

La complessità e l'estensione sono del resto il piatto forte di LoM3, che, tradotto tra l'altro in un italiano magari un po' funambolico, ma in fondo accettabile, considerate le difficoltà di traduzione in un GdR così complesso, risulta anche abbastanza avvincente nel lessico, con trovatine ridicole, e, altre, abbastanza carine. Un ulteriore voto favorevole se lo aggiudica la grafica, pur avendo trovato la scenografia un po' troppo sobria - anche se una cura maggiore è stata spesa per gli elementi decorativi che connotano le schermate, il lettering, ecc...

In ogni caso, un grosso lavoro, massiccio, macchinoso, "massimalista", che piacerà solo ad un pugno di tenaci ed indefessi - e pazienti - fanatici del genere. Per quanto mi

riguarda, voto contro: se non si ha, o non si ha ancora la testa per concepire e dare anima alla "grande opera", meglio dedicarsi a produzioni, più modeste, e meglio curate. E più efficaci. Meno ostentazione meno stravaganze, e una maggiore cura,

un maggiore amore per il contenuto del proprio lavoro. Piccoli gioielli turchini, cesellati, da celare, da indossare con eleganza e da custodire con cura, al posto di certi vistosi Rolex in oro massiccio. E' una metafora, minimalista, ma efficace.

Danilo Rocca

ammesso che i vostri emissari concordatari siano di gradimento del nobilastro cui fate il filo - per ottenere sacrosanti favori, truppe e trippa -, altrimenti, ciccia...

Poi quando le vostre schiere si saranno fatte folte, scatenerete un attacco su vasto raggio, oppure cercherete di distruggere una roccaforte nemica, o, ancora, metterete nel mirino qualche ostaggio la cui liberazione può avere dei significati strategici prioritari... vi metterete sulle tracce di qualche oggetto malefico, e dopo averlo scoperto lo distruggerete; e, via via che il gioco si farà spesso, potrete anche andare a fare quattro passi per casa, in quanto i vostri cavalieri inizieranno a muoversi in tempo reale, verso i rispettivi obiettivi in modo del tutto autonomo.

Secondariamente si metterà in movimento armi e bagagli il principe Morkin in persona, ormai sollevato dagli impegni diplomatici e dalle mansioni strategiche. Lo osserverete muoversi o potrete impadronirvene interpretandolo. Nel momento in cui il gioco si sarà abbastanza avviato, la cosa diventerà anche abbastanza intrigante,

"Complessità di trama e estensione, sono il piatto forte di Lords of Midnight 3"

THE TRAVELLER'S GUIDE



The Land of Midnight lies to the northwest of the Bloodmarch, northwest of the Witherlands. Only a tiny portion of Midnight touches upon the Bloodmarch, but here, in Corelay, the mighty River Imilvir begins its southward journey to the Great Ocean. The Castle of

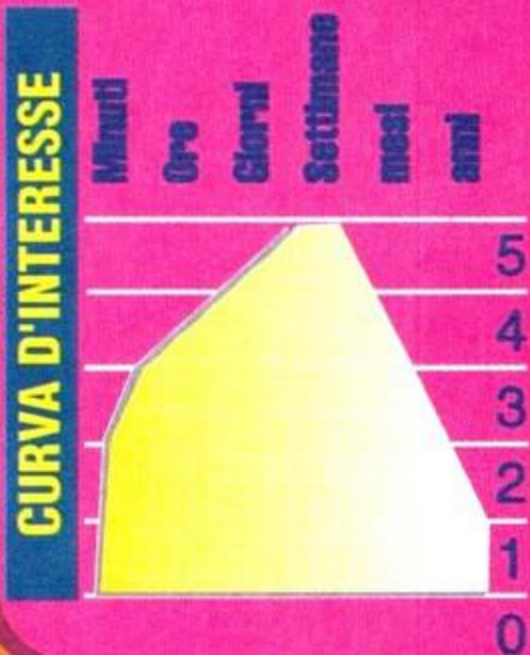
infiiggere colpi micidiali alla cupola di Cosa Nostra è ormai nel regno dei più... Tocca a voi, e non ai nuclei speciali della polizia, o dei carabinieri, inoltrarvi nei labirintici

Genere: Role-game
Casa: Domark
Sviluppatore: M. Singleton

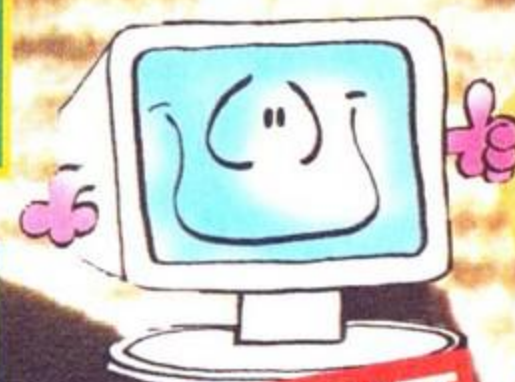
PC-CD ROM

Per giocare come si deve a Lords of Midnight, serve almeno un 486 a 50 Mhz, con 8 Mb di RAM e 7 Mb di spazio disponibile sull'hard disk. Supporta la Sound Blaster e le principali schede sonore.

K VOTO
720



FOOTBALL GLORY



APPASSIONANTE

Circa un anno fa, il gruppo di sviluppo Croteam fece il suo esordio con un titolo che destò molto scalpore. Amanti di Sensible Soccer e abili programmatori, quelli della Croteam svilupparono un gioco di calcio graficamente identico al titolo di John Hare, ma decisamente molto più vario e demenziale. Oggi, non contenti del successo della versione Amiga, presentano il gioco anche su PC, non negando una certa soddisfazione per il risultato ottenuto su questo tipo di macchina. Da parte nostra, non possiamo far altro che confermare

rimasto spassoso fare tutte quelle piccole combinazioni con i controlli affinché si faccia compiere ai propri omini una delle tante azioni disponibili, quali scatti di velocità, colpi di testa in tuffo, rovesciate, tiri al volo, colpi di tacco, dribbling rapidi e altro ancora. La stessa integrità è rilevabile anche nel resto degli elementi: la grafica è rimasta chiara e nitida, nonostante le piccole dimensioni degli sprite; il sonoro è sempre ricco di urla e cori da stadio; l'ampia gamma di squadre nazionali e di club è stata mantenuta in tutta la sua abbondanza. Per quanto riguarda le scenette di intermezzo dei giocatori le cose cambiano un attimino, visto che in questa versione sono state migliorate e arricchite. Oltre a balletti per festeggiare un gol e le frasi di disappunto dei giocatori per una sanzione arbitrale, ci sono lanci di petardi, medici, barelle, foto di gruppo e replay zoomati. Insomma, tutto quello che non si penserebbe mai di trovare in un videogioco c'è, e la cosa più bella è che funzionano perfettamente. Solo due sono gli appunti che si possono fare al gioco, il primo dei quali investe il concetto del gioco già nella sua prima presentazione e che riguarda lo scarso livello di realismo e di varietà di gioco, nonostante tutti gli elementi presenti. Se con due passaggi ci si trova davanti alla porta o se basta verticalizzare per fare gol, non si può certo dire che la presenza di tutti gli interventi disponibili sia necessaria. La seconda perplessità riguarda la conversione PC in particolare: ma perché mai è uscita così tardi? A distanza di un anno l'idea ha perso parte della sua brillantezza e del suo fascino, cosicché appare più difficile che venga

preso in considerazione dal grande pubblico. Certo, rimane un bel gioco, ma la concorrenza è oggi più che mai troppo forte.

Antonio Loggisci

Cosa succede se alcuni ragazzi appassionati di videogiochi calcistici, con conoscenze informatiche, uniscono i loro hobby?



l'ottima riuscita della trasposizione, sottolineando come nulla è andato perduto in questo delicato intervento di adattamento. La giocabilità ha conservato tutta la sua bontà, sia in termini di immediatezza, sia in fatto di completezza. Muovere gli omini è facile e divertente anche su PC, così come è



Genere: Simulatore di calcio
Casa: Novalogic
Sviluppatore: Croteam

PC

Per far girare il gioco serve davvero poco:

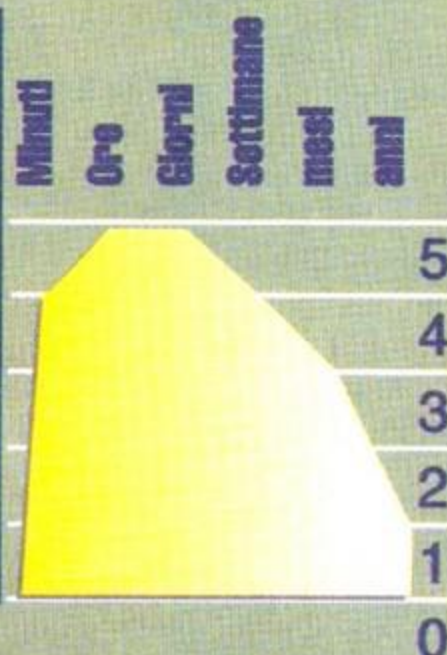
un 386 DX, 4 MB di RAM, Dos 5.0, VGA e XMS 2.0. Sono supportati joystick e joypad per i controlli, Soundblaster e cloni per il sonoro.

K VOTO
790

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

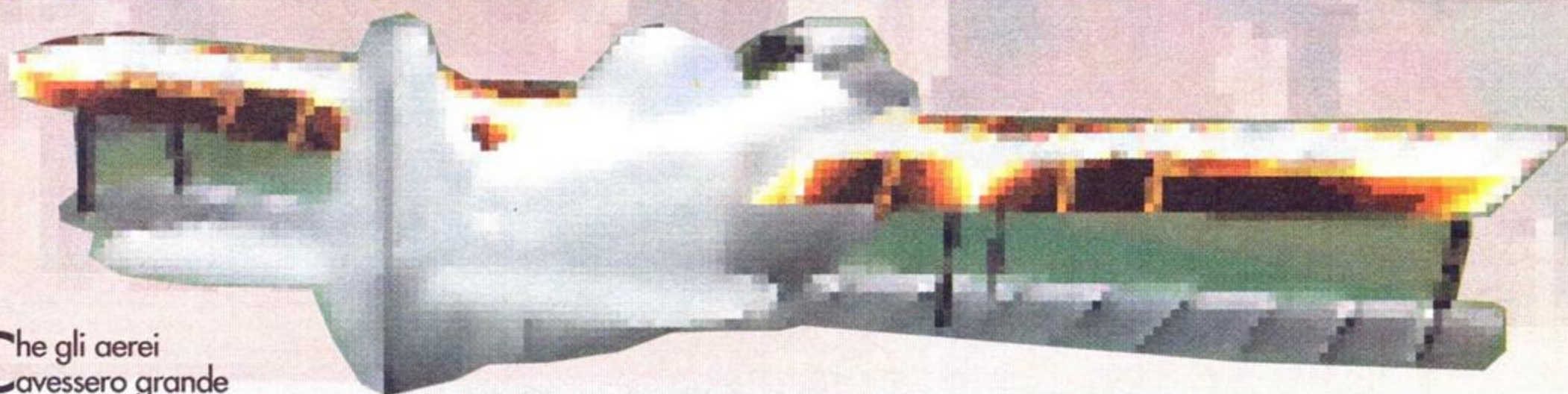
CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



AIR POWER



Che gli aerei avessero grande importanza durante i conflitti e le battaglie... beh... lo sapevamo da tempo. Da quando i fratelli Wright hanno inventato l'aeromobile agli inizi del secolo, il destino dell'umanità ha subito un rapido e decisivo passo in avanti



Un mondo del futuro dove manca un sovrano, dove il potere si conquista combattendo nei cieli azzurri, dove la fantascienza si mescola con il tradizionale...

scopi prettamente civili e pacifici, sono stati soprattutto impiegati durante le Guerre Mondiali e specialmente in conflitti meno impegnativi, seppur gravi nel loro genere, per risolvere più velocemente lo svolgere degli eventi. Un esempio piuttosto recente lo abbiamo vissuto con il "Desert Storm" contro le truppe di Saddam Hussein, dove gli attacchi provenienti dall'alto, con l'ausilio di sofisticate armi, hanno rapidamente annientato il nemico colpendolo con precisione millimetrica proprio dove era

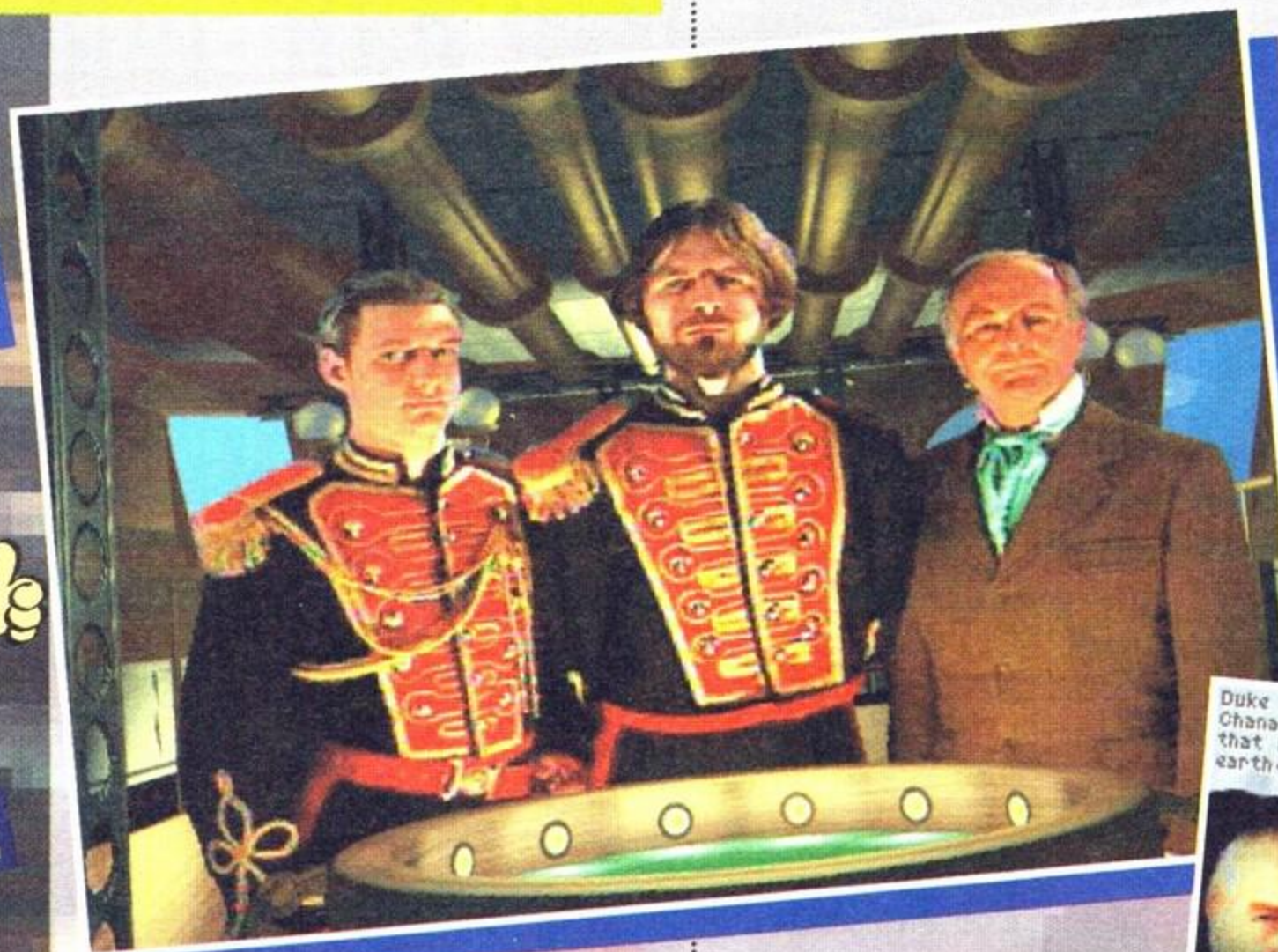


atomiche che tengano, oppure truppe super armate, che possano contrastare gli attacchi precisi degli aerei. Tant'è che la disciplina militare insegna che le guerre si vinceranno grazie al supporto aeronautico... Guerra Atomica permettendo. E' su questa esemplare teoria che si sviluppa il

nuovo gioco della Mindscape chiamato "Air Power", un fantascientifico ed entusiasmante simulatore di volo e di battaglia ambientato in un immaginario

SIMULATORE DI VOLO

APPASSIONANTE

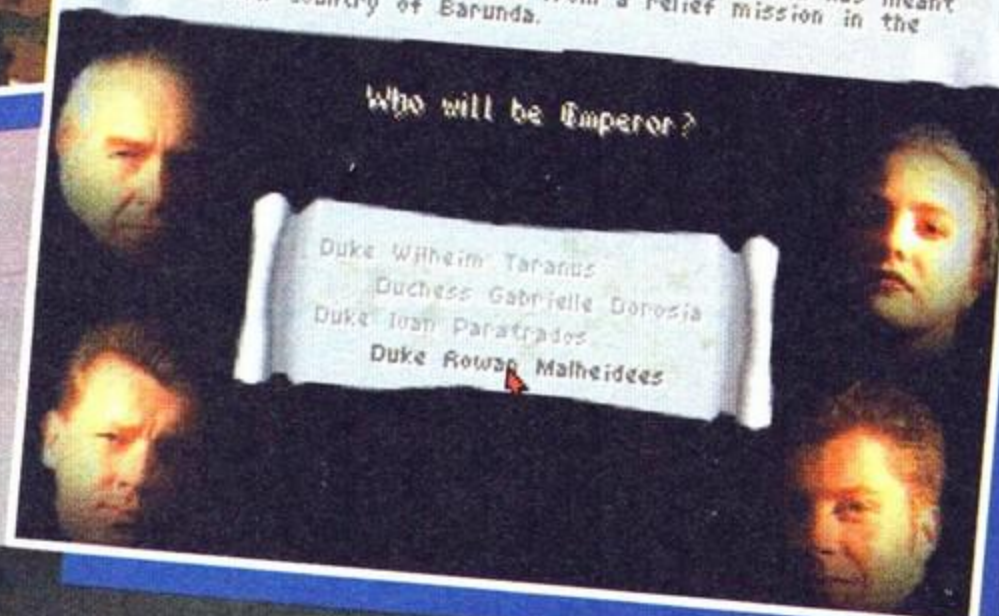


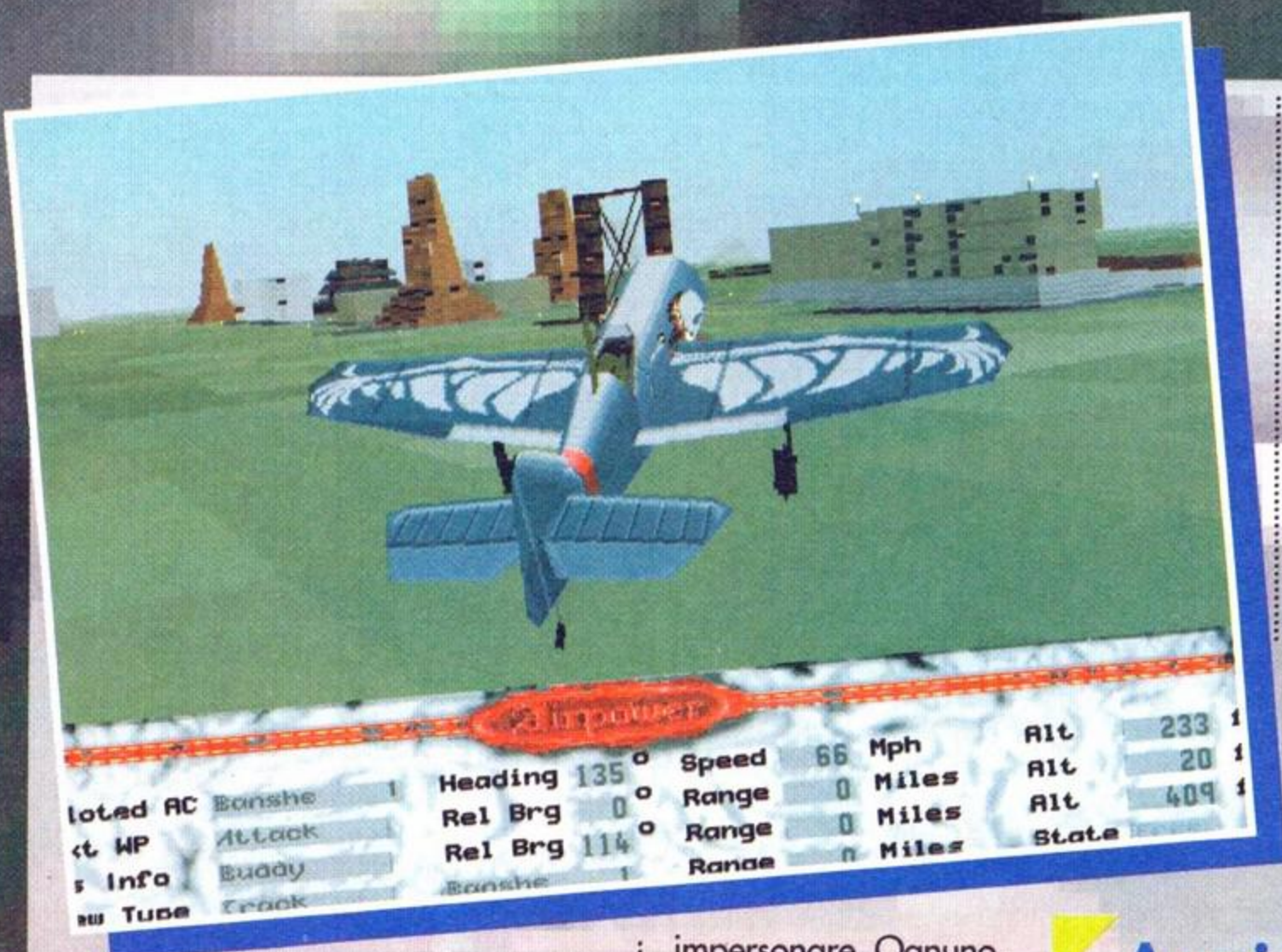
verso il futuro. Basti pensare che in soli sessanta anni circa l'uomo è riuscito ad andare sulla Luna. Gli aerei, oltre ad essere utilizzati per

più inattaccabile; oppure durante i bombardamenti ordinati dall'ONU contro le postazioni serbe nella ex Jugoslavia. Non ci sono dunque bombe

Bombardamenti chirurgici: il futuro delle "grandi battaglie" verrà deciso dai potentissimi veivoli di "air power?"

Duke Rowan Malheides is the leader of the western region of Chanadon. The worsening political situation in Karanthia has meant that he has been forced to return from a relief mission in the earthquake torn country of Barunda.

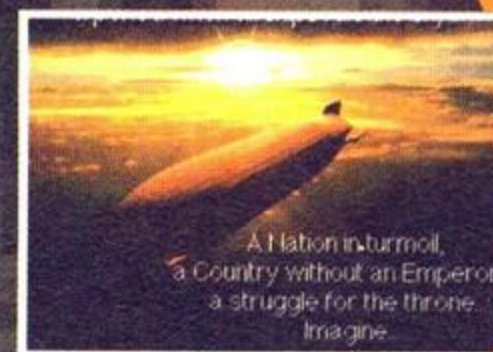




modo associabili ad un'altra era aeronautica, situata tra presente e futuro. Qualcosa li fa assomigliare agli aerei rappresentati nel film "Flash Gordon", dalle forme avveniristiche, ma sospinti nei cieli da rudimentali motori ad elica.

Sono molto maneggevoli e veloci, ma supportano armi molto semplici. Gli obiettivi sono vari, e si complicano man mano che si termina uno schermo.

Varie viste prospettiche permettono al giocatore di apprezzare al meglio la grafica tridimensionale di questo simulatore, offrendo uno scenario mozzafiato di un mondo irreali. I combattimenti aerei sono davvero cruenti, ed anche un "asso" dell'aviazione come me



pianeta di un altrettanto immaginario periodo storico.

Ci troviamo su Chanadon, un pianeta situato in una galassia lontana lontana... dove la popolazione trema attendendo che un eletto riesca a conquistare il ruolo di regnante, da tempo reso vacante dal Duca Rowan Malheidees per problemi "personali". Sono quattro i pretendenti al trono, e sono rispettivamente governatori di altrettanti parti del pianeta.

Il Duca Wilhelm Taranus, la Duchessa (che non è niente male!!!) Gabriella Dorosia, il Duca Ivan Paratrados, ed infine il Duca Rowan Malheidees (che spera di riconquistare il posto testé abbandonato), sono i protagonisti che il giocatore potrà

impersonare. Ognuno ha un suo carattere e delle particolari qualità, che soddisferanno ciascun giocatore amante del genere. Appena selezionato il personaggio che si intende rappresentare, si deve necessariamente selezionare un aeromobile da pilotare. La scelta è piuttosto varia, e i velivoli sono in qualche

Aerei dalle sagome avveniristiche, ma spinti da eliche rudimentali

(modestamente...) con difficoltà è riuscito a concludere le varie missioni senza schiantarsi almeno una trentina di volte. "Air Power" supporta le schede sonore più diffuse, regalandoci in questo modo una sensazione più realistica del gioco.

Luca Monticelli



Genere: Simulatore
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Rowan Software Ltd.

PC-CD ROM

E' consigliabile avere un PC 486/66 Mhz con almeno 8 MB di RAM per poter apprezzare un po' le spettacolari azioni filmate di questo gioco. Un CD-ROM a doppia velocità ed un joystick sono necessari.

K VOTO
880

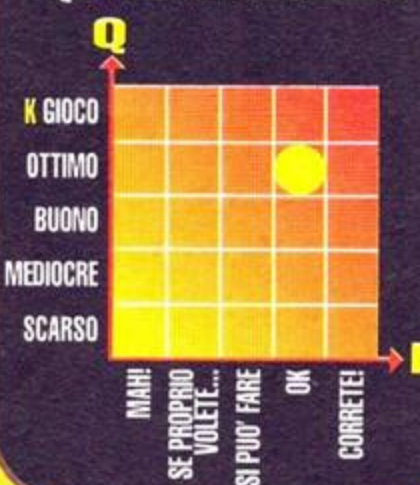
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



DOOM 2



GRANDIOSO

La prima impressione è un jacobittiano "mannaggia o' putipù", dettato dall'impossibilità di rinominare le opzioni dei comandi. Per i tastierofili che amano vivere gli spostamenti in maniera completamente digitale, infatti, la tastiera Mac non utilizza le frecce/cursore ma le lettere: I per andare avanti, K per

arretrare, L per girare a destra, J per girare a sinistra, O per lo spostamento laterale a destra, U per lo spostamento laterale a sinistra, D per sparare. Per aprire le porte, attivare interruttori e scoprire passaggi segreti si utilizza, come per l'edizione PC, la barra spaziatrice; invariati rimangono anche i

comandi per selezionare le armi: i numeri da 1 a 7.

Per chi si avvicina a DOOM II per la prima volta non ci dovrebbero essere grossi problemi, a meno che non intendiate... barare. Sì, perché dal

momento che le cheat si digitano in gioco e che tutte contengono le lettere "ID", a volte può capitare di mettersi nei guai. Come? Impostando la semi invisibilità (IDBEHOLDI), per esempio, per aggirare indisturbati un grosso numero di nemici o per raggiungere una posizione strategica partirebbe automaticamente un colpo (tasto D) che darebbe l'allarme, a meno che non abbiate selezionato l'opzione 1 (pugno, non sega circolare perché farebbe rumore). Ancora, trovandosi sull'orlo di un cornicione o di una vasca di

Ayo, ayo!

Siamo messi bene. Avevo appena finito di battere l'ultima lettera del libretto di DOOM (allegato allo scorso numero di K) che il Gran. Uff. Carbauns mi rifila un nuovo CD ROM. Indovinate un po' cos'era? Appunto, DOOM II per Mac. Proviamolo assieme sul Pentium della Macintosh: il Power Mac 6100/66

lava/acido, il tasto "I" sarebbe decisamente poco salutare, viste le sue funzioni: a meno che non decidiate di digitare IDDDQD e fregarvene di tutto quello che accade, fate molta attenzione. Per i pochi - ma ne esistono ancora? - ignavi che non hanno mai giocato con il pronipote di Wolfstein ecco qualche consiglio utile per sopravvivere ai 30+2 mortiferi livelli di questa divinità dello sparatutto:

Voi, l'eroe, siete l'unica speranza di vita

forma di resistenza. Il vostro scopo è quello di raggiungere il Boss e fargli un c**o così!

Entryway è la giusta anticamera per quello che vi aspetta: la truppaglia di questo livello è composta da zombie ed imps, degli antipatici ominidi delle paludi che vomitano globi di fuoco.

Underhalls, i tunnel sotterranei: qui i soldati sono



per la razza umana, ormai soggiogata dagli invasori alieni che con le loro creature fantascientifiche hanno annullato ogni

miglior armati e fa la sua comparsa il teletrasporto che diventerà poco alla volta un tormentone del povero acchiappamostri (voi). In **Gantlet** appaiono i primi demoni (tori bipedi dal vomitevole colore rosa) e gli spettri (come i demoni ma più... trasparenti); migliora l'armamento a vostra



disposizione. Niente di nuovo in **The Focus**, mentre in **Waste Tunnels** fanno la loro prima apparizione le anime perse ed i demoni del Kaos: entrambe le genie svolazzano e sanno essere silenziosamente mortali. **The Crusher** porta la nuova figura dei baroni dell'inferno e la giusta arma per levarli di torno: il fucile al plasma che andrà bene anche per il nuovo inquilino, il ritomante. Altra novità di questo piano è la presenza di un interruttore a muro giallo (apertura "a sparo") che nasconde lo zaino per aumentare la quantità di munizioni che potrete trasportare. **Dead Simple** di nuovo presenta i mancubi, dei grassoni che sparano globi infuocati verso i punti cardinali, e gli aracnodroni, ragnazzi cibernetici che vomitano sfere di energia verde/giallastra. **Trick'n'Traps** è - per me - il livello... più. A parte il tanto anelato BFG 9000, ci si trova il cattiverrimo



cyberdemone. Per **The Pit** bisogna correre sempre; con **The Refuelling Base** si diventa "runner" degni del superbowl; **Circle O' Death**, il

"piano" del demo di DOOM II, è una chicca per gli amanti della strategia; **The Factory** è riservata allo spara e fuggi: attenzione ad usare al meglio le coperture naturali che offrono i muri degli edifici; **Down Town** è un divertente labirinto di case e teletrasporti che, in un primo momento, possono far perdere l'orientamento: è un po'



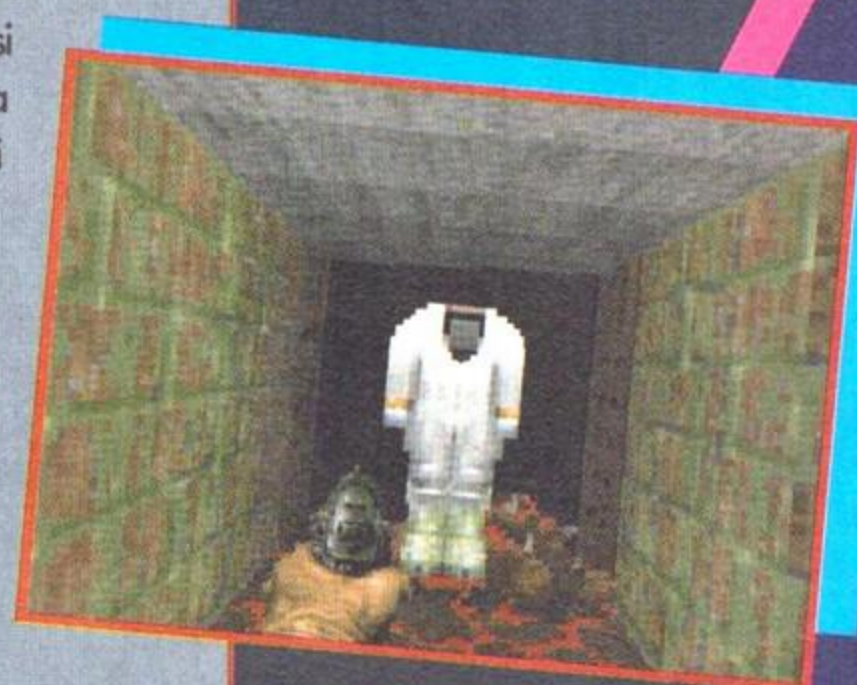
lungo ma molto intrigante; **The Inmost Dens** è un continuo *suegiù* da spalti e corridoi a pelo d'acqua, richiede solo un po' di pazienza; **Industrial Zone** è un altro *open air* che necessita velocità di gambe e strategia. Occhio che da qui si passa al livello speciale **Wolfenstein**, un revival dei nazi di Wolfstein in versione "mignon"; cercando attentamente, alla fine del primo livello nascosto si raggiunge il supertivello segreto **Grosse**, un'arena completa di Cyberdemone adirato; il livello successivo, **Suburbs** torna all'aria aperta dove è assolutamente vitale la strategia: solo mettendo i vostri nemici gli uni contro gli altri riuscite ad uscirne vivi; **Tenements** è un'altra lunga avventura dove è consigliabile risparmiare più munizioni possibili; **The Courtyard** è molto semplice e veloce, basta non attardarsi a raccogliere tutti i "regali" - troppo - bene in vista prima di aver liberato la zona dai custodi indesiderati; **The Citadel** è un misto di

labininti e grandi cortili: non girate gli angoli prima di aver controllato accuratamente chi vi aspetta dietro; **Gotcha!** vi offre uno spassosissimo scontro tra un Cyberdemone ed un Ragno Sire: vietato intromettersi, pena lo smaltimento sul muro; **Nirvana** va svolto giocando sulla salvezza del teletrasporto che con un passo può toglierci velocemente dagli impicci;

Catacombs è, ovviamente, un livello cupo e darkeggiante. La retta via non è semplicissima da ritrovare: bisogna essere un po' metodici; **Barrels O'Fun**: non fiate e togliete il dito dal grilletto. Qui la corsa è preferibile al tiro a segno... dribbling e dita incrociate sono l'unico modo di passare attraverso i barili tossici; **The Chasm** è il livello più fastidioso per la sua necessità di equilibrio da circo. Con pazienza e perseveranza si arriva alla fine: **Bloodfalls** ovvero le "cascate di sangue"... affamato. Occhio perché duole parecchio; **The Abandoned Mines** apre continuamente antri nascosti pieni di gentaccia: controllate sempre due volte lo stesso luogo, anche se ci siete già passati; **Monster Condo** è il livello più incasinato e destabilizzante. Consultate spesso la cartina e - magari - tenete a portata di mano un blocco per disegnare appunti e memorie; **The Spirit World** crea qualche problema di orientamento a causa dei muri. Pazienza e serenità; **The Living End**, anticamera dell'incubo finale: mostroni, scale interminabili... sino al Cyb finale: per

superare **Icon Of Sin** "bastano" due missili nel terz'occhio del Boss. Auguri. Una chicca: sino ad ora ho tenuto segreto il trucchetto per aprire il passaggio segreto per il lanciarazzi del primo livello in attesa di "lanciare" il **Redattore Infernale**. E' presto detto: quando nella stanza circolare dell'ascensore azionate gli interruttori per aprire la porta del giardino si apre anche il passaggio della stanzetta in questione. Ah, dimenticavo: se giocate Doom II al livello di difficoltà **Nightmare** la percentuale dei nemici uccisi sborderà ben oltre il 100 ed i "pargoletti" si teletrasporteranno attorno a voi direttamente dagli infiniti container dell'inferno!

di Luca Fassina



MACINTOSH



Genere: Sparatutto
Casa: id Software
Sviluppatore:
Lion Entertainment

Per fare girare Doom come minimo serve un 68040, anche se il Power PC è l'unico modo per evitare fastidiosi rallentamenti. Inoltre è richiesto System 7.1 o superiore, 8 Mb di RAM (se ne raccomandano 12) e 17,2 Mb di RAM disponibili sull'hard disk. Schermo a 256 colori e 13 pollici di schermo. E' necessario il joystick, i comandi sulla tastiera non sono proprio comodi...

K VOTO
930

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

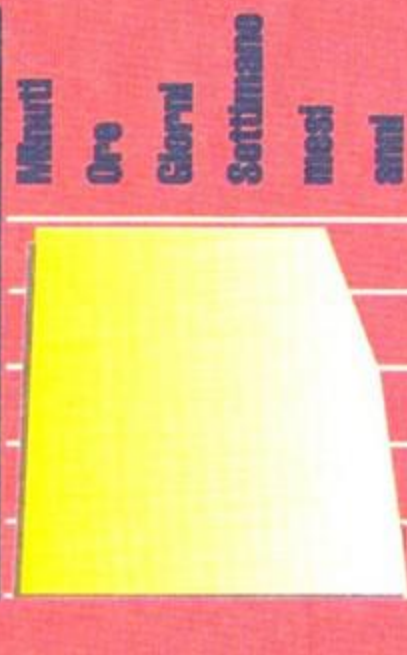
G

A

QI

FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



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

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.

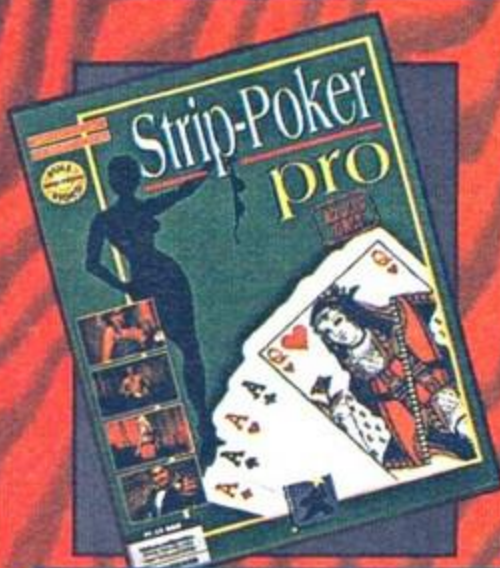
 Official Guide L. 35.000	 Secrets L. 35.000	 Official Guide L. 35.000	 Strategy Guide L. 25.000	 Clue Book L. 35.000	 Hints & Strategy L. 35.000	 Hints Book L. 26.000	 Clue Book L. 35.000	 Official Guide L. 35.000
 Official Guide L. 39.000	 Strategy Guide L. 35.000	 Survival Guide L. 29.000	 Totally Guide L. 26.000	 Official Guide L. 35.000	 Hints Book L. 35.000	 Secrets & Hints L. 35.000	 Hints Book 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	 Strategy Guide L. 35.000	 Official Clue Book L. 26.000	 Adventure Hints L. 26.000
 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	 Official Guide L. 35.000	 Strategy Guide L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Secrets Book L. 25.000
 Official Guide L. 35.000	 Clue & Hints book L. 26.000	 Official Guide L. 35.000	 Hints & Clue book 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	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 39.000
 Official Hints book L. 39.000	 Official Hints book L. 35.000	<p>ARRIVI BI-SETTIMANALI DI NUOVI HINT BOOKS! TELEFONA OGGI STESSO ALLO 051-343.504 PER CONOSCERE LE NOVITA'</p>				 Official Hints book L. 35.000	 Official Hints book L. 39.000	

COMPUTER ONE®

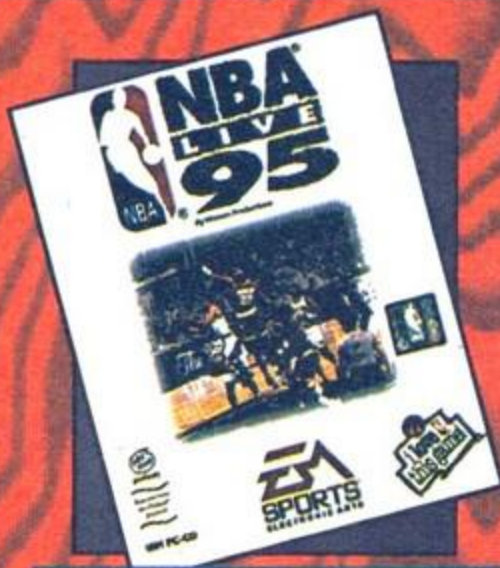
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

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

LE OFFERTE PAZZE DEL MESE



Strip Poker Pro
CDROM L. 73.000



Nba Live 1995
CDROM L. 109.000



Flight of Amazon Queen
CDROM L. 73.000



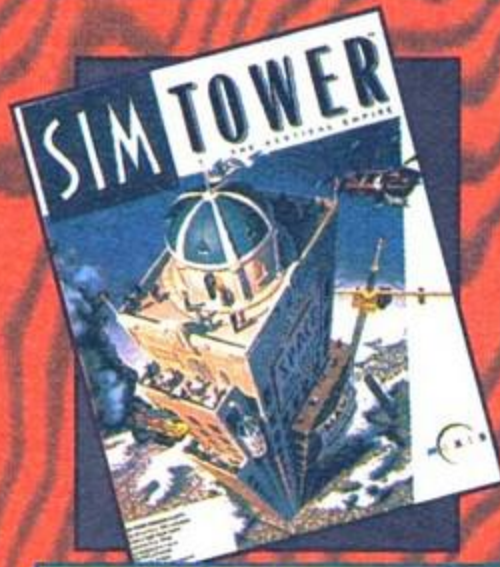
Megarace
CDROM L. 25.000



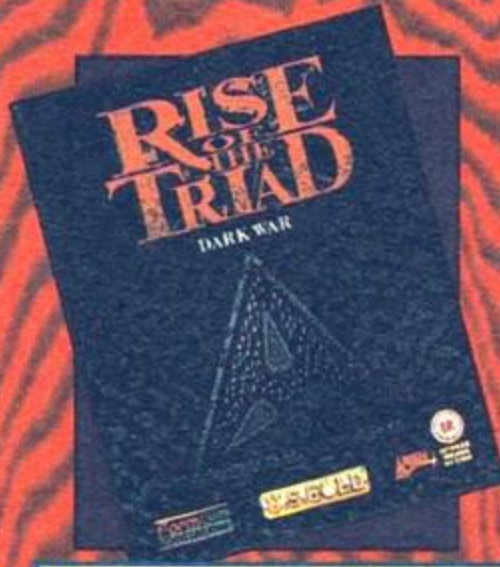
Pizza Tycoon
CDROM L. 89.000



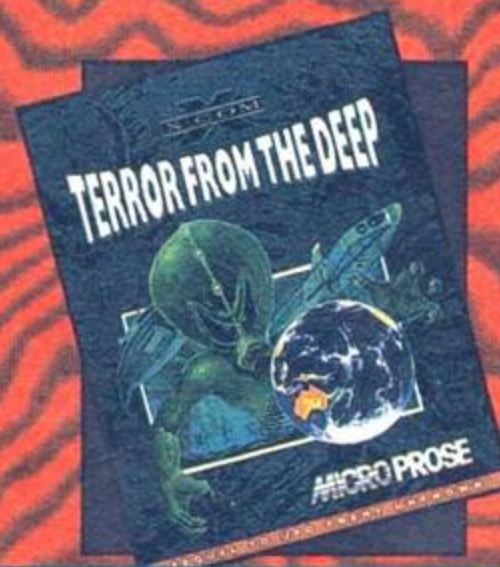
Links Pro Golf 386
CDROM L. 75.000



Sim Tower
CDROM L. 89.000



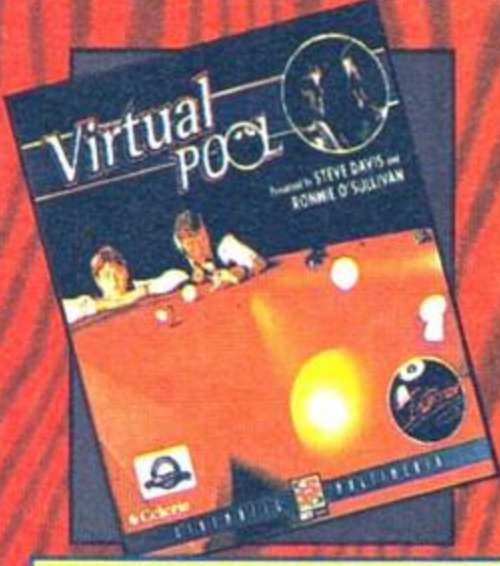
Rise of the Triads
CDROM L. 35.000



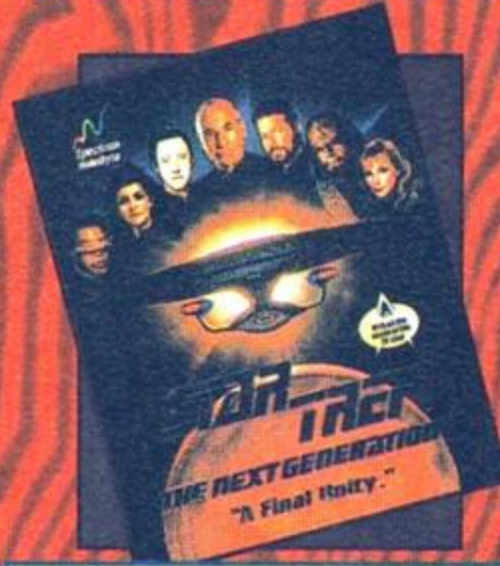
X-Com: Terror from the Deep
CDROM L. 95.000



Picture Perfect Golf
CDROM L. 75.000



Virtual Pool
CDROM L. 59.000



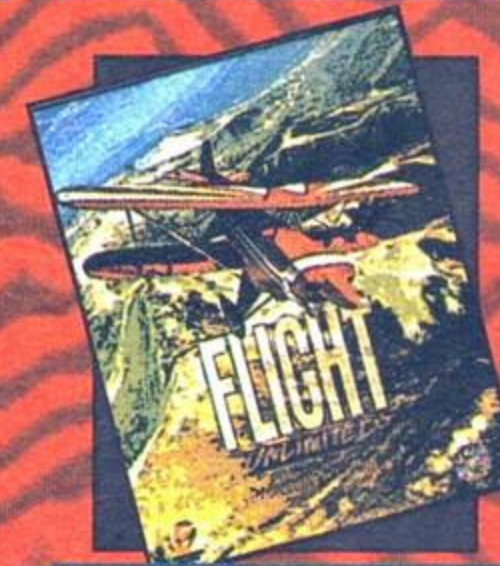
Star Trek: Final Unit
CDROM L. 89.000



Warriors
CDROM L. 75.000



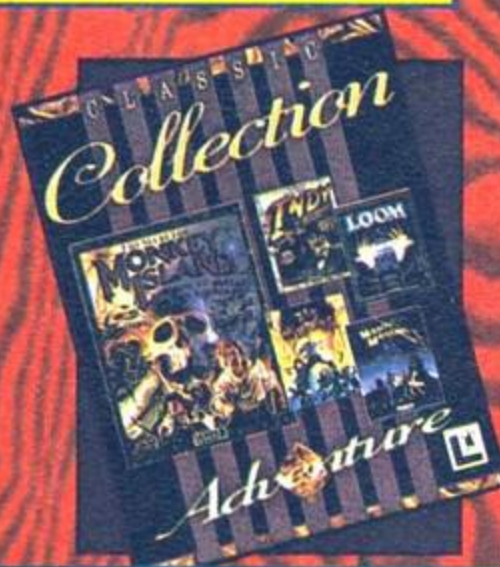
Darkseed
CDROM L. 35.000



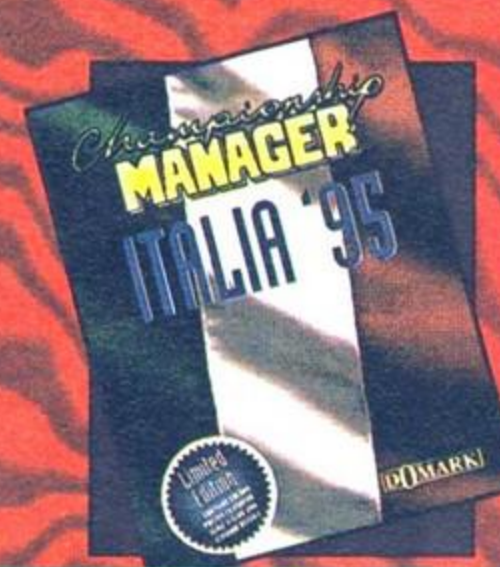
Flight Unlimited
CDROM L. 85.000



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



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

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



L. 349.000



L. 189.000



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.



L. 349.000



L. 229.000



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, triplica 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.



L. 169.000



L. 249.000



L. 349.000

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

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.)

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.



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!

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.

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
FLIGHT & 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 NHL Hockey 95
2 Player Hockey Pack

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 MULTI MEDIA
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

Dalla Creative questo fantastico prodotto destinato agli appassionati di telematica. Un potentissimo modem -fax con tutti gli standard possibili: V34, V32bis, V32, V22bis, V22, V21, V23, a 28800 con compressione MNP5 V42bis e correzione V42 MNP2-4, 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.

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.



CAESAR 2

Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provincia dovrai operare affinché la tua città divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commerciali e belliche. Disponibile per

PC CDROM L. 129.000

MAGIC CARPET 2

Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



AL UNSER jr. ARCADE RACING

Una incredibile quanto veloce simulazione di corse automobilistiche formula INDY. 4 tipi diversi di gara articolati su 15 diversi percorsi, 3 livelli di difficoltà. Possibilità di selezionare 2 diversi tipi di visuale del gioco. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000

CRUSADER NO REMORSE

Uno stupendo sparatutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressoché unico.

Disponibile per: PC CDROM L. 109.000



STEEL PANTHERS

Dai creatori di Pacific War, ecco una splendida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battaglione con ampia

disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonoro digitalizzati. Disponibile per PC CD ROM L. 109.000



RETURN TO ZORK

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

PC CDROM L. 85.000

CASINO' TOUR CHAMPIONS

Una raccolta completa dei più famosi giochi tipici del casino', blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilità inoltre di gioco via network e via modem.

Disponibile per PC CDROM L. 59.000



COMMAND & CONQUER

Un vero capolavoro dagli stessi produttori di DUNE 2, questo fenomeno della strategia applicata alla realtà virtuale vi "incollerà" al monitor per ore ed ore di gioco entusiasmante! R.H. 486 + 4MB. Disponibile per:

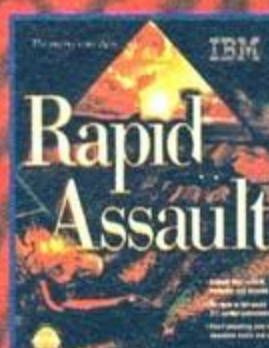
PC CDROM L. 109.000



PRINCE OF PERSIA COLLECTION

Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE.

Disponibile per PC CDROM L. 59.000



RAPID ASSAULT

Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alternativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge in cambio della tua libertà. Vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di strategie diverse per poter

raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata. Disponibile per PC CDROM L. 79.000



PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & CAMPAIGN EDITOR

Con questa indispensabile utility, puoi creare infiniti scenari, deserti, oceani, descrizioni, puoi modificare gli scenari esistenti, addirittura puoi gestire le situazioni meteorologiche.

Disponibile per PC CDROM L. 85.000

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL

Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ultimi 8 Super Bowl! Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



FURY 3

Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionerà l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB Disponibile per:

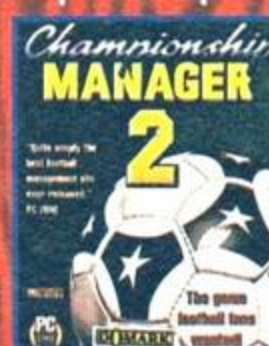
PC CDROM L. 109.000



GRANDMASTER CHESS CHAMP.

Dalla CAPSTONE uno dei migliori giochi di scacchi professionali. Possibilità di gioco via modem o via network, diversi livelli di difficoltà, Help in linea, velocissimo, contiene migliaia di partite famose, grafica iper-definita. R.H. 486 + 4MB

Disponibile per PC CDROM L. 99.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

La più bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirne un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le

possibilità immaginabili! Disponibile PC CDROM L. 85.000



BREACH 3

Un gioco di combattimento stile futuristico con visuale isometrica. Al comando di una squadra di marines, ti troverai a combattere contro un'agguerrito gruppo di alieni che stanno tentando di invadere in tuo Pianeta. Il

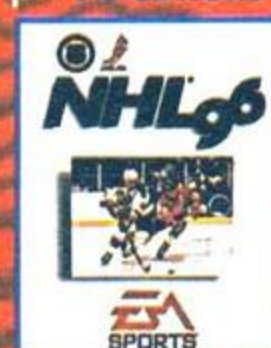
gioco contiene anche un utilissimo scenary creator. Disponibile per PC CDROM L. 109.000



ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popo-

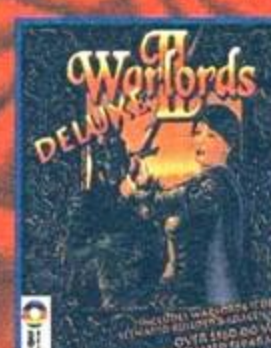
lazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 119.000



NHL PA HOCKEY 1996

Il famoso gioco noto per essere il miglior simulatore di hockey al mondo. Contiene tutto il campionato NHL americano. Sonoro e voci digitalizzate. 386DX + 4MB RAM.+SVGA

Disponibile per PC CD ROM L. 109.000



WARLORDS 2 DELUXE

In questa versione espansa, sono stati aggiunti oltre 60 nuovi scenari e l'utilissimo SCENARIO EDITOR che oltre ad editare nuovi scenari, contiene decine di opzioni come ad esempio la possibilità di costruire personaggi nuovi, nuove armate, i colori. Disponibile

per PC CDROM L. 109.000



THUNDERSCAPE

Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifici. Disponibile per

PC CDROM L. 95.000



VEGAS GIRLS

Il più interessante videogioco d'azzardo per adulti del momento. 5 diverse specialità selezionabili ed uno stuolo di "partners" di prim'ordine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

Disponibile per PC CDROM L. 79.000



AIR POWER

Il primo gioco in assoluto che miscela un bellissimo simulatore di volo con un altrettanto ben riuscito wargame strategico. Possibilità di controllo di 8 diversi aerei ognuno con diverse caratteristiche ed armamenti. Puoi giocare addirittura contro 3 avversari

pilotati dal computer contemporaneamente. Grafica iperdettagliata. L'abilità di pilota non sarà sufficiente se non ben combinata con quella di ottimo stratega!!

Disponibile per PC CDROM L. 89.000

PC FLOPPY DISKS L. 89.000

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

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.



ARCHER McLEAN'S POOL

Dalla Virgin un bellissimo gioco dedicato al biliardo. Diversi tipi di gioco con opzione fino a 8 giocatori. Visuale regolabile a 360° per consentire lo studio dei colpi di precisione R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 39.000



US NAVY FIGHTERS GOLD ED. La nuova versione contiene anche i data disk AWARD WINNING US NAVY FIGHTERS e MARINE FIGHTERS. Disponibile per

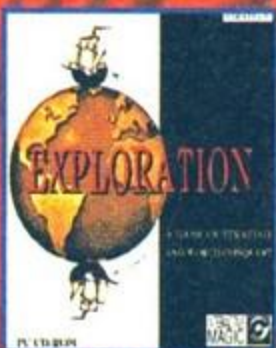
PC CD ROM L. 129.000



NEED FOR SPEED

Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale! Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



EXPLORATION

Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei più famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilità di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e l'Esercito ti permetterà di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



PGA TOUR GOLF 96

La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocità 4 volte maggiore della precedente versione, 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H.486 + 8MB Disponibile

L. 119.000



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e conquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacità strategiche, livelli di difficoltà illimitati Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



FADE TO BLACK

Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilità e le tue capacità intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con

successo alla fine del gioco. TESTI IN ITALIANO

Disponibile per PC CDROM L. 109.000



WITCHAVEN

Si tratta di una incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematografiche L'effetto su schermo è impressionante sia per la fluidità delle animazioni che per i dettagli dei personaggi. Visuale in soggettiva.

R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 119.000



BURN: CYCLE

Una incredibile avventura gravifera realizzata con la nuova tecnologia cinematografica laser. Esclusivamente grafica digitalizzata stile Blade Runner, Vi condurrà in un mondo surreale con dozzine di personaggi. Disponibile

PC CDROM L. 109.000



DOOM EXPLOSION + UTILITIES

Oltre 1200 nuovi livelli, cheats, programmi ed utilities dedicati a Doom e Doom 2. Disponibile per:

PC CD ROM L. 99.000



SIM ISLE

Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simulazione più appassionanti mai creati. Disponibile per

PC CDROM L. 95.000



BATTLE BEAST

Un picchiaduro dalle caratteristiche eccezionali, destinato a rivoluzionare il proprio genere! Oltre 100 mosse speciali, decine di armi speciali, dozzine di mosse segrete e strategie tutte da scoprire, Opzione per 2 giocatori anche via modem, effetti sonori e grafici digitalizzati. predisposto anche per WIN95. Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



D-ZONE COLLECTORS

Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor La versione . la versione CDROM contiene oltre 900 livelli. Disponibile per:

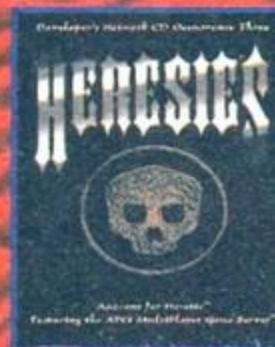
PC CDROM L. 79.000



LUCAS ARTS ARCHIVES

Una bellissima raccolta contenente: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS più i Demo giocabili di altri giochi di prossima uscita! Disponibile per

PC CDROM L. 78.000



HERESIES

Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer.

Disponibile per PC CDROM L. 69.000



ROBOT CITY

Una stupenda avventura arcade ambientata in uno strano mondo popolato da robots. Centinaia di allocazioni e misteri da esplorare e risolvere il tutto con una stupenda grafica isometrica ed in prospettiva. R.H. 486 + 8MB RAM. Disponibile per

PC CD ROM L. 129.000



PRIMAL RAGE

Il più grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La più grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie infinita di mosse normali, speciali ed eventi imprevedibili. Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



PITFALL - The Mayan ADV.

Il famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilità per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerai sul percorso.

Disponibile per PC CD ROM L. 89.000



FINAL APPROACH 5.0

Dedicato agli utenti per i quali il pilotaggio simulato di un CESSNA, di un LEARJET o di un A320 è indissociabile dalla realtà dei documenti effettivi per l'avvicinamento, Questo programma vi offre tutti i documenti necessari per aiutarvi a perfezionare

la vostra tecnica, facendovi vivere emozioni nuove ed esperienze appassionanti con Flight Sim. 5, ATP, A320 e tutti gli altri simulatori. Disponibile per

PC-CDROM L. 59.000



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

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

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. Disponibile per 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 L. 119.000

ABSOLUTE ZERO

Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB. Disponibile per PC CDROM L. 115.000

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 migliori RPG mai creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e decrai 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

BLOODWINGS

Avventura basata sullo stile FILM 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. 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. 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. 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. 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 Disk L. 94.000
PC CDROM L. 94.000

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. per PC 3,5" 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/AT200 L. 49.000
PC FLOPPY DISKS L. 59.000
PC CDROM L. 69.000

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

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

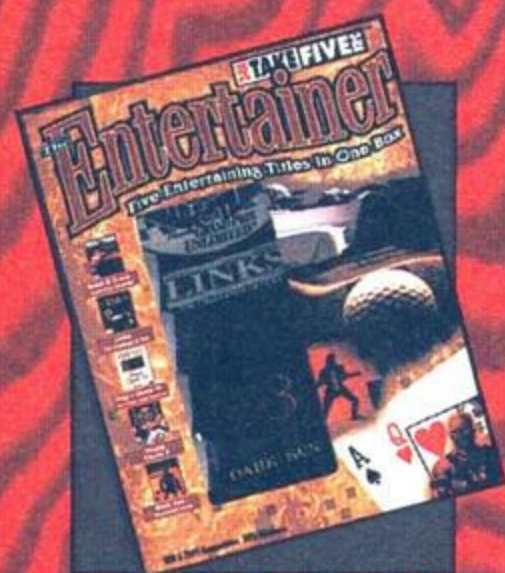
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

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

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

LE RACCOLTE "CONVENIENZA"



Entertainer

ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automobilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (eventu-
ra), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino'), DARK SUN:SHATTERED
LANDS (strategia).
PC CDROM L. 59.000



Microprose Sports

FORMULA 1 GRAN PRIX e
DAVID LEADBETTER'S GOLF
PC CDROM L. 62.000



Flight Simulator 5 Pack

FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER
VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.
PC CDROM L. 89.000



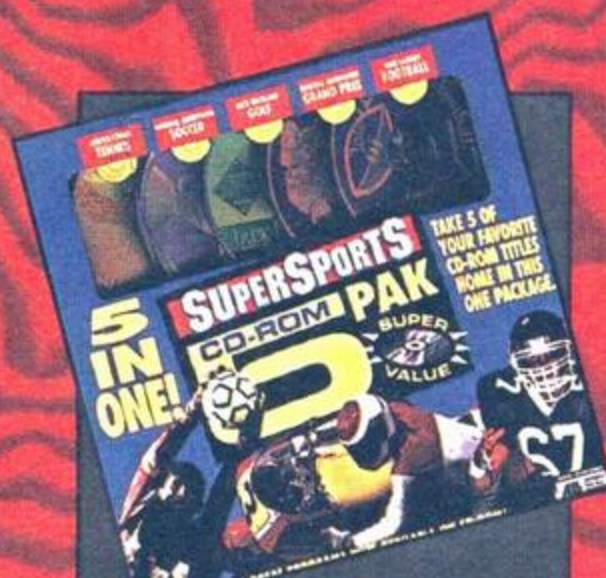
Attack Stack

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS
CHRONICLES, SPECTRE VR, CRYSTAL CALIBURN, STREET FIGH-
TER 2, NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM
PC CDROM L. 79.000



Action 5 Pack

WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE,
DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2.
PC CDROM L. 75.000



Sports 5 Pack

CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER,
JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX,
TOM LANDRY FOOTBALL.
PC CDROM L. 69.000



Master Piece Collection

DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE
RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVEN-
LOFT 2 STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE
MENZOBERANZAN.
PC CDROM L. 99.000



Mega Pack vol. 3

MELLINGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUAN-
TUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVA-
STORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO.
PC CDROM L. 99.000



Electronic Arts Top Ten Pack 2

WING COMMANDER DELUXE, SHADOWCASTER, MICHAEL
JORDAN IN FLIGHT, GRAND SLAM BRIDGE 2, SECN CITIES
OF GOLD DELUXE ED., STARFLIGHT 2, KASPAROV'S GAMBIT,
HEROES OF THE 357th, INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR
GOLF PC CDROM L. 79.000

DI CUI E' IMPOSSIBILE FAR SENZA!

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



INDY CAR RACING

Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto. R.H.: 386DX+4MB. Disponibile per

L. 27.000

PC CDROM

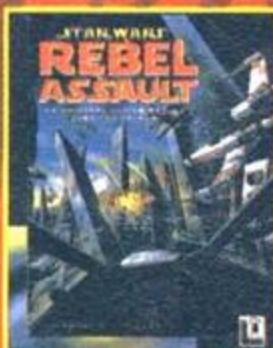


OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per

L. 27.000

PC CDROM



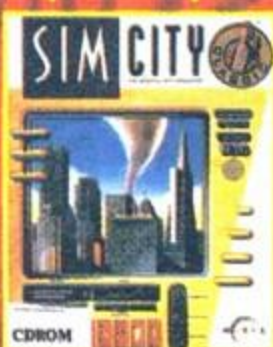
REBEL ASSAULT

Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune

sequenze del famosissimo film. R.H. 386 DX 4MB Ram. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM



SIM CITY

Riedizione del famosissimo gioco di strategia. Ora tutte le tue scelte amministrative, tutte le situazioni caratteristiche del gioco saranno accompagnate da splendidi filmati digitalizzati. R.H. 386DX 4MB Ram. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM



LANDS OF LORE

Stupenda avventura grafica in prospettiva. Combatterai contro oltre 50 mostri con effetti speciali indimenticabili. Oltre 130 megabytes di grafica e sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM



ALIEN LOGIC

Gioco di ruolo della SSI ambientato nel futuro. Combattimenti arcade contro strani alieni potranno renderti vincitore solo se saprai utilizzare pozioni e strumenti nel momento giusto. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H.: 486DX + 8MB, SVGA. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM



ALIEN OLIMPICS

Tempo di guerra nelle olimpiadi intergalattiche aliene. 15 eventi sportivi in cui 8 diversi personaggi si contenderanno la vittoria senza esclusione di colpi. Gioco contemporaneo fino ad 8 giocatori. R.H.: 386SX + 2 MB. Disponibile per

L. 29.000

PC CDROM



CAMPAIGN

Simulazione di Guerra. Possibilità di comandare oltre 3000 veicoli fra aerei, carri armati e mezzi pesanti. il tutto ripercorrendo oltre 20 conflitti storici. La tua capacità nel predisporre gli schieramenti delle forze alleate sarà determinante per la vittoria. R.H.

PC 286 2MB. Disponibile per

L. 29.000

PC CDROM

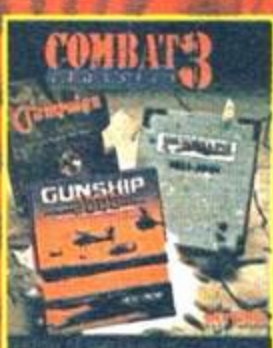


COMPILATION CONTENENTE

CANNON FODDER (Arcade genere guerra) E BENEATH A STEEL SKY (Avventura virtuale ambientata nel futuro). R.H.: 386 DX + 2MB RAM. Disponibile per

L. 68.000

PC CDROM

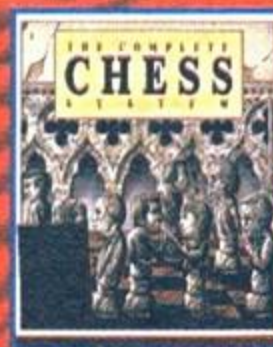


COMBAT CLASSIC 3

GUNSHIP 2000 (Simulatore di volo del piu' potente e versatile elicottero americano), CAMPAIGN (gioco di guerra strategico ambientato nella II Guerra mondiale), HISTORYLINE (Strategico di guerra ambientato nella I Guerra mondiale). R.H. 386DX +

L. 59.000

PC CDROM



COMPLETE CHESS SYSTEM

Contiene oltre 15000 partite tratte dai campionati mondiali. Data base con 300.000 posizioni di aperture con possibilità di gioco contro il computer con infiniti livelli di difficoltà oppure contro un altro avversario. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM



COVERGIRL STRIP POKER

Un piccante videopoker contro 8 selezionate Top Models internazionali. Filmati in Full motion TESTO E PARLATO IN ITALIANO! Disponibile per

L. 27.000

PC CDROM



FLIGHT PACK 2

Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT. Disponibile per

L. 49.000

PC CDROM



FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT

L'indispensabile utility per i possessori di Flight Simulator 5.x. Permette di disegnare nuovi aerei, cockpits, e tanto ancora. Disponibile per

L. 55.000

PC CDROM



HEIMDALL 2

Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge. Devi partire per una difficilissima missione, attraverso e i tre mondi magici devi recuperare le armi delgi dei per ristabilire la pace e sconfiggere il malvagio Loki. Grafica in stile cartone animato ed enigmi

sempre più complessi ti coinvolgeranno in questa splendida avventura MANUALE IN ITALIANO. R.H. 386 DX 4MB. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM

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

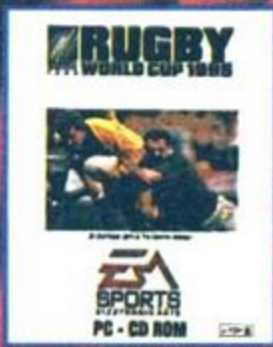
COMPUTER ONE®

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

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.



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 CDROM 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 INCREDBILE 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

MAGIC CARPET - DATA DISK HIDDEN WORLDS

35 nuovi mondi da conquistare, nuovi personaggi, nuove magia ancor più potenti. Disponibile per

PC CDROM L. 59.000



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. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000

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



A4 NETWORKS

Dagli stessi creatori di A-TRAIN, questa splendida simulazione imprenditoriale. Per acquisire una posizione di prestigio dovrai cimentarti in costruzioni, acquisti, sviluppo, organizzazione, investimenti, diversificazione, speculazione ed altro ancora contro agguerriti avversari e veri e propri "squali" del commercio e dell'industria. In un corollario composto da grafica ad alta risoluzione e realismo ispirato alle più moderne dottrine imprenditoriali dovrai districarti con la tua abilità ed intelligenza per diventare un vero MANAGER. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000

PC Floppy Disks L. 83.000



A320 - APPROACH TRAINER

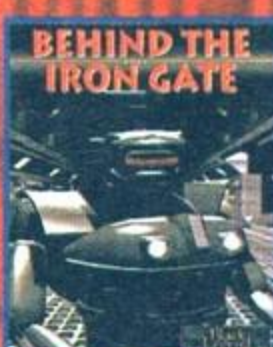
Il primo vero e proprio simulatore di volo professionale per Amiga. Ti permette di atterrare e decollare sui 58 maggiori aeroporti europei in qualsiasi condizione atmosferica. Grafica dettagliatissima.

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



1942 P.A.W. Gold Edition

Gioco di simulazione di volo ambientato nell'Oceano Pacifico durante la II Guerra Mondiale. Possibilità di scelta di svariati modelli di aereo americani. R.H.: 386DX + 4MB RAM (minimo)

Disponibile per

PC CDROM L. 125.000



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



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!

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 suono 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



PISTOLA + CRIME PATROL

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

ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PIONEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM. Disponibile per

PC CDROM L. 59.000

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).

Disponibile per PC CDROM L. 119.000

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

INCA COLLECTION

Eccezionale pezzo da collezione, racchiude INCA 1, INCA 2 e un CD AUDIO contenente le colonne sonore originali dei giochi. R.H. 386 2MB Disponibile per

PC CDROM L. 65.000

ISHAR 3

GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO NELLA FANTASIA. UN VIAGGIO ATTRAVERSO LE PORTE DEL TEMPO FRA MAGIE, DRAGHI E COMBATTIMENTI. MANUALE IN ITALIANO Disponibile per

PC CD ROM L. 45.000

MANCHESTER UNITED: THE DOUBLE

Il seguito del famoso gioco di football manageriale della Krysalis. Questa versione è implementata con tutte le nuove squadre ed inoltre grazie all'utilissimo editor contenuto nel programma, consente di inserire QUALSIASI squadra e qualsiasi giocatore rendendo così il

gioco perfettamente realistico. Disponibile per

PC CD ROM L. 69.000

OPERATION BODY COUNT

Picchiaduro in Soggettiva stile Doom. Ambientato nel 2012 devi liberare gli ambasciatori tenuti in ostaggio da un gruppo di terroristi all'interno del Palazzo delle Nazioni Unite. 40 piani di grafica ed effetti sonori affascinanti. Possibilità di gioco via MODEM

R.H. 386DX 4MB Ram

Disponibile per: PC CDROM L. 35.000

PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabilmente il nuovo termine di

paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA.

Disponibile per PC CDROM L. 69.000

PSYCHO KILLER

Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX +4MB.

Disponibile per PC CDROM L. 35.000

QUEST FOR GLORY 4

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB . Disponibile per

PC CDROM L. 65.000

REUNION

Simulazione strategica spaziale costruisci la tua base spaziale guida gli incrociatori stellari predisponi le tattiche vincenti. Splendido gioco dove dovrai sfruttare le tue doti di combattente e stratega. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000

STARDUST SUPER EDITION

Il miglior shoot-em-up di tutti i tempi. Dozzine di livelli, nemici intelligenti, stupende sequenze in 3D, grafica in stile ray-tracing, centinaia di armamenti. Disponibile per

PC CDROM L. 39.000

SUPER SKI PRO

Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom, slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.

Disponibile per PC CDROM L. 35.000

RIDDLE OF MASTER LU

Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendo all'obiettivo del gioco. Disponibile per

PC CDROM L. 135.000

AIR HAVOC CONTROLLER

Stupenda simulazione di gestione torre di controllo. 13 diversi tipi di aereo sia militari che commerciali, più di 30 minuti di animazioni 3D con disastri, scene di volo ecc. Audio digitalizzato. R.H.: 486 DX 33 + 8 MB RAM SUPERVGA VESA, Windows.

Disponibile per PC CDROM L. 59.000

AGES OF THE RIFLES

WARGAME CONSTR.SET 3 Dozzine di scenari ambientati dal 1848 al 1905 dall'America attraverso l'Europa fino alla Cina. Grafica eccezionale, centinaia di opzioni personalizzabili quali uniformi, armi, mappe ed altro ancora. Disponibile per:

PC CDROM L. 109.000

ALIENS

Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e clicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvare una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attacco di strane

creature aliene. PC CDROM L. 119.000

ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la

Guerra Mondiale. Disponibile per

PC CDROM (anche WIN95) L. 109.000

AZRAEL'S TEARS

Una inedita avventura/RPG in 3D. Ambientato in un vasto tempio medievale sotterraneo dovete usare tutto il vostro intuito per utilizzare nel modo corretto gli oggetti che troverete e riuscire a trovare la strada giusta per uscire dal labirinto Disponibile per

PC CDROM L. 109.000

CHESSMASTER 5000

Livelli di difficoltà e capacità di intelligenza artificiale del computer decisamente migliorate. Nuove tecnologie hanno accelerato notevolmente i tempi di attesa. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000

CYBERSPEED

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse automobilistiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilità di gioco in multiplayer. SDelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetic.

Disponibile per: PC CD ROM L. 109.000

DEATHKEEP

Della serie Advanced Dungeons & Dragons Ti troverai a combattere contro 25 terrificanti Dungeons e 27 mostri sotterranei. Grafica Supercinematica e centinaia di puzzles ed insidie. Disponibile per:

PC CDROM L. 109.000

ENTOMORPH

Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribili insetti giganti mutanti. Disponibile per:

PC CD ROM L. 95.000

FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP

Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc. Disponibile

PC CDROM L. 99.000

LOADSTAR

Stupenda simulazione spaziale arcade caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati) Disponibile per

PC CDROM L. 129.000

RAVEN PROJECT

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con

bande di nemici alieni disposti a tutto

pur di distruggerti e conquistare il Pianeta Terra.

Grafica tridimensionale ad alta risoluzione. Disponibile

per PC CDROM L. 129.000

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

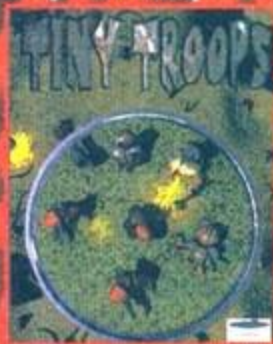
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



SU-27 FLANKER

Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.

Disponibile per **PC CDROM** L. 129.000



TINY TROOPS

Un bellissimo gioco di abilità che vede protagonisti delle strane creature che combattono per la sopravvivenza sul loro pianeta. Miriadi di armi e di trucchi a disposizione per respingere le orde nemiche che tentano l'invasione. Uno dei più veloci giochi a piattaforme mai visti su PC.

Disponibile per **PC CDROM** L. 129.000



WARHAMMER 40000: DARK CRUSADERS

Avventura grafica della Mindscape che ti vedrà impersonare un comandante di una flotta spaziale impegnato nella lotta contro le forze spaziali del male. La grafica è sotuosamente realizzata in rendering 3D in tempo

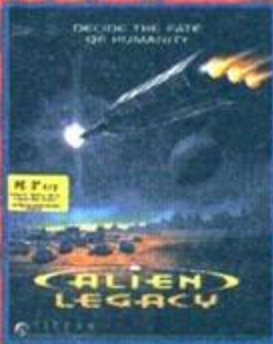
reale e conferisce al gioco un aspetto veramente accattivante. Disponibile per **PC CDROM** L. 129.000



ADVANCED DUNGEON & DRAGONS COLLECTOR

L'ideale per gli appassionati della serie AD&D, questa raccolta di ben 9 titoli: POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES, CHAMPIONS OF KRYNN, THE DARK QUEEN OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, POOL OF DARKNESS. Il tutto dedicato ai collezionisti. R.H. 386 + 2MB. Disponibile:

PC CDROM L. 99.000



ALIEN LEGACY

Incredibile avventura spaziale con fasi di simulazione. Alla guida di una potente astronave dovrai esplorare nuovi sistemi solari costruendo colonie orbitali alla ricerca delle condizioni ambientali necessarie. R.H. 386 DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC Floppy disks L. 79.000

PC CDROM L. 79.000



APACHE LONGBOW

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

Disponibile per **PC CDROM** L. 89.000



ARMORED FIST

Ti trovi nel cuore di un'avanzata macchina da combattimento. Grafica senza precedenti, creata dagli stessi autori di Comanche Max-Overkill. 4 diversi tipi di carri armati russi e americani R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC CDROM L. 85.000



ATARI 2600 ACTION PACK

Raccolta dei 15 titoli migliori titoli per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows. Una Compilation per i veri amanti del videogioco. RIVER RAID-KABOOM-PITFALL-SEA-QUEST-BOXING-CHOPPER COMMAND-COSMIC COMMUTER-CRACK-

POTS-FISHING DERBY-FREEWAY-FROSTBITE-GRAND PRIX-H.E.R.O.-SKY JINKS-SPIDER FIGHTER.R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA Disponibile per **PC CDROM** L. 52.000

PC Floppy Disks L. 52.000



ATARI 2600 ACTION PACK 2 Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARN-STORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2

SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA Disponibile per **PC CDROM** L. 68.000



CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE

Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a 4 giocatori. R.H. 386 + 2MB.

Disponibile per **PC CD ROM** L. 95.000



CINEMANIA 1995

Eccezionale enciclopedia del cinema. Contiene 4000 biografie, 1000 immagini tratte da film, 168 clips tratte dai dialoghi dei film, 139 colonne sonore e 20 videoclips di film. Il tutto riepilogato 80 anni di cinema. R.H.: 386DX + 4MB, SUPERVGA E

WIN 3.1. Disponibile per **PC CDROM** L. 99.000



CIVIL WAR

La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e ... vinci la battaglia! R.H. 386/DX + 4MB RAM. Si gioca anche

in LINK! Disponibile per **PC CDROM** L. 85.000



COMBAT AIR PATROL

Una simulazione di volo senza precedenti. Ambientato nella guerra del Golfo, piloterai un F14 o un FA18. Oltre 11000 Km da esplorare ed oltre 1000 diversi obiettivi. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 486DX + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000

PC Floppy disks L. 72.000



COMPTON'S INTERACTIVE

Enciclopedia multimediale. Oltre 35.000 articoli, contenuto completo pari a 26 volumi, 8000 immagini, 100 video in full-motion e 15 ore di sonoro. Il massimo del suo genere. Disponibile per:

PC CD ROM L. 69.000



CYCLEMANIA

Una emozionante gara motociclistica caratterizzata da oltre 400 MB di filmati reali e 6 diversi tipi di Moto. Miriadi di ostacoli e diversi livelli di difficoltà lo rendono un gioco più che appassionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 59.000



DARKSIDE OF XEEN

Della serie Might & Magic, si tratta di un'avventura stile fantasy con visuale in prospettiva e sequenze grafiche cinematografiche. Centinaia di mostri ed oggetti. R.G. 386 + 2MB. Disponibile per:

PC Floppy L. 49.000



DEFINITIVE WARGAME COLLECTION Una fantastica collection dedicata agli amanti del genere wargame: DECISIVE BATTLES of the AMERICAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLEFRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY: The

Beginning of the End; GLOBAL DOMINATION; WHEN TWO WORLDS WAR; BATTLES OF NAPOLEON; SWORD OF ARAGON; WARGAME CONSTRUCTION SET 2; TANKS. Inoltre contiene 26 scenari aggiuntivi per Battles of Napoleon, 40 per Wargame Construction set 2, 27 per Decisive Battles of American Civil War e 37 per Battlefront!! Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



DRUG WARS

Avventura con tecnologia laser. Nei panni di un poliziotto della squadra anti-droga, devi sgominare i narcotrafficanti in Sud America. R.H. 386SX + 2MB RAM. Disponibile per:

PC CDROM L. 69.000



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.

Disponibile per:

PC CDROM L. 89.000

PC Floppy disks L. 79.000



EARTHSIEGE

Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per:

PC CD ROM L. 79.000

PC Floppy Disks L. 79.000



EARTHSIEGE EXPANSION DISK

Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege. Disponibile per

PC-CDROM L. 45.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiusa 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.



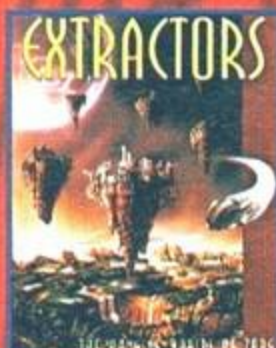
ELDER SCROLL: THE ARENA
Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per:
PC CD ROM L. 109.000



EMPIRE DE LUXE
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone. Disponibile per:
PC CDROM L. 65.000



ENCHARTA 1995
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE. 26000 ARTICOLI, 8000 IMMAGINI, 800 MAPPE, 100 ANIMAZIONI 8 ORE DI SONORO. R.H.: 386SX + 4MB RAM. WINDOWS 3.1
Disponibile per:
PC ED ROM L. 95.000



EXTRACTORS
Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risosre minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB. **DISPONIBILE PER**
PC CDROM L. 63.000



FALCON 3.0
Il più bel simulatore di aerei da guerra mai realizzato. Piloterai fino ad 8 jets nelle più famose battaglie in Medio Oriente. Possibilità di gioco via modem o via Link-cable. R.H. 386 + 4MB RAM. Disponibile per:
PC Floppy disks L. 39.000
PC CDROM. L. 39.000



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).
Disponibile per
PC CDROM. L. 49.000



GONE FISHIN'
Eccellente simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per **PC CDROM** L. 89.000



GREAT NAVAL BATTLES 3
Altro capolavoro di simulazione navale della SSI. A tua disposizione tutte le maggiori navi americane e giapponesi e come teatro di battaglia, l'Oceano Pacifico. Inclusi in questa versione lo Scenary Generator ed il Battle Generator per rendere il gioco sempre più appassionante ed interminabile. R.H. 386 + 4MB (486 raccomandato). Disponibile per **PC CDROM** L. 59.000



KYRANDIA 3
Terzo episodio legato alla leggenda di Kyrandia. Questa volta per districarti nell'avventura dovrai scoprire i segreti di un'isola delle meraviglie affrontando dei pirati ed il malvagio Malcom. R.H.: 386DX + 4MB RAM.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 85.000



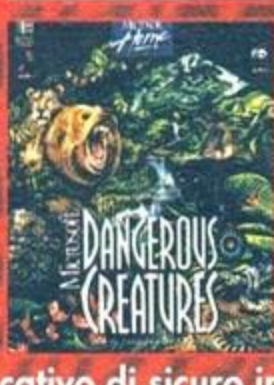
MICROSOFT ART GALLERY
Splendida Enciclopedia ispirata alla famosissima "National Art Gallery of London" Visita guidata attraverso 2000 dipinti realizzati da alcuni fra i pittori più noti: Rembrandt, Picasso, Michelangelo, ecc.... R.H. 386SX 4MB Ram Windows 3.1
Disponibile per **PC CDROM** L. 69.000



MICROSOFT DINOSAURS
Della serie Microsoft Home, un'enciclopedia completa sui dinosauri, con oltre 1000 immagini ed un tour guidato all'epoca di oltre 150 milioni di anni fa'. Disponibile per **PC CDROM** L. 69.000



MICROSOFT BOOKSHELF 94
Una delle più complete enciclopedie ricche di informazioni, immagini, filmati ed animazioni sui più svariati argomenti. Disponibile per **PC CDROM** L. 69.000



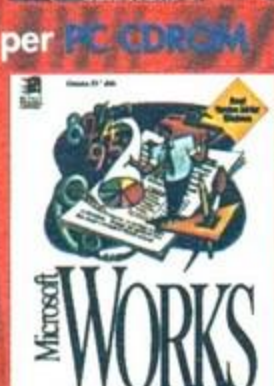
MICROSOFT DANGEROUS CREATURES
Sempre della serie Microsoft Home questo programma contiene tutte le informazioni sugli animali selvatici di tutto il mondo. Oltre 100 filmati e centinaia di stupende immagini digitalizzate lo rendono un prodotto educativo di sicuro interesse. Disponibile per **PC CDROM** L. 69.000



MICROSOFT FINE ARTIST
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette addirittura di creare storie a fumetto, adesivi, posters grazie anche alle centinaia di disegni, clips ed immagini contenute sul CD. Disponibile per **PC Floppy Disks** L. 69.000



MICROSOFT MAGIC SCHOOL HUMAN BODY
Sempre della serie Microsoft Home questo programma dedicato ai più giovani, serve per imparare correttamente il corpo umano attraverso un viaggio animato ed entusiasmante ricco di giochi ed enigmi. Disponibile per **PC CDROM** L. 69.000



MICROSOFT WORKS 3.0 per Windows
Uno dei programmi gestionali più completi sia per il lavoro che per la casa. Word Processor per creare lettere personalizzate, Spreadsheet per calcoli, budget di spesa ed altro ancora, Database per archiviare dati e nominativi, programma di Comunicazione per modem, programma di Grafica ed altre utility. Disponibile per **PC Floppy disks** L. 79.000



MICROSOFT CREATIVE WRITER
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette di creare migliaia di lettere personalizzate, posters, cartoline, ed altro ancora. Contiene centinaia di Clip Arts con immagini del tutto esclusive, caratteri con effetti personalizzabili e tanto altro ancora. Disponibile per **PC Floppy** L. 69.000



WINDOWS 1995 Aggiornamento
L'ideale per chi possiede già una qualsiasi versione di Windows. Le potenzialità di questo prodotto sono veramente infinite!! **TUTTO IN ITALIANO**



Disponibile per **PC CDROM** L. 239.000
PC Floppy Disks L. 239.000
WINDOWS 1995 FULL
Dedicato a chi ancora non possiede una versione di Windows. **TUTTO IN ITALIANO** Disponibile per **PC Floppy Disks** L. 459.000



MORTAL COMBAT 3
La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto..Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora. Disponibile per **PC CD ROM** L. 89.000
PC FLOPPY DISKS L. 89.000



NAVIGATOR 5
E' un generatore di piani di volo iperrealistici, ed è stato studiato in particolare per FLIHT SIMULATOR 5. Nella sua memoria sono registrate le caratteristiche di tutti gli aeroporti e di tutti i supporti di radionavigazione fi F55: coordinate, piste, ILS, frequenze ecc. Dovete solo scegliere il tipo di aereo, un punto di partenza ed una destinazione. Navigator 5 visualizza immediatamente un piano di volo ultra-preciso: radiosegnalamento, orari, velocità, rotte, consumo ed una rappresentazione grafica dell'itinerario. Disponibile per **PC Floppy disks** L. 69.000
PC CD ROM L. 69.000



NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2
Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilità di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor più efficace. R.H. 386 + 2MB. Disponibile per **PC CDROM** L. 75.000



PERFECT GENERAL 2
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB. Disponibile per **PC CDROM** L. 95.000

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

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.



FIFA INTERN. SOCCER 1996

Sembra impossibile ma è una versione ancora più bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori dei più noti telecronisti! Disponibile per

PC CDROM

L. 119.000



NBA LIVE 1996

Straordinario seguito della precedente edizione, migliorato dalla tecnologia Virtual Stadium, per pilotare la visuale da qualsiasi punto. Oltre 40 nuove opzioni e grafica super-migliorata. Un sicuro successo!! Disponibile per

PC CDROM

L. 119.000



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!

Disponibile per PC CDROM

L. 109.000



RAVENLOFT 2: Stone Prophet

Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons. Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore! Disponibile per

PC CDROM

L. 69.000



REDSHIFT

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di

tutti i pianeti con possibilità di locazione di punti specifici ed azione di zoom R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM

L. 129.000



RENEGADE

Simulatore spaziale della SSI. Mentre ti stai pattugliando la galassia a bordo del tuo incrociatore spaziale ti ritrovi assalito dai TOG Fighter, malvagi invasori. Possibilità di scelta fra 4 modelli diversi di incrociatori spaziali. Spettacolarli gli effetti cinematografici

3D in SVGA. R.H. 486DX33 4MB

Disponibile per PC CDROM

L. 59.000



SCREAMER

Da GRAFFITI, gli eccezionali creatori di IRON ASSAULT, ecco un altro capolavoro di simulazione automobilistica. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000



FORMULA 1 GRAN PRIX 2

Non esistono parole per descrivere questo vero e proprio capolavoro della simulazione automobilistica, curata nei minimi particolari sia grafici che audio. Disponibile per



FORMULA 1 GRAN PRIX 2 MANAGER

Il primo manageriale interamente dedicato al fantastico mondo della Formula 1. Ora puoi immedesimarti nei più famosi finanziari del mondo dorato dell'automobilismo professionale e solo con una scaltre abilità riuscirai a raggiungere gli obiettivi. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000

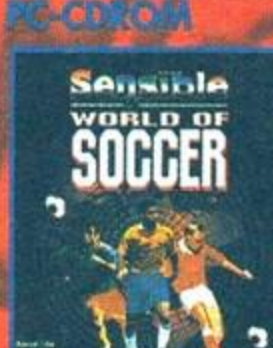


SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE

Simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale con la possibilità di pilotare diversi tipi di aerei. Vivi queste ore disperate, cercando di ottenere la supremazia nei cieli d'Europa. IN ITALIANO

PC CDROM

L. 49.000

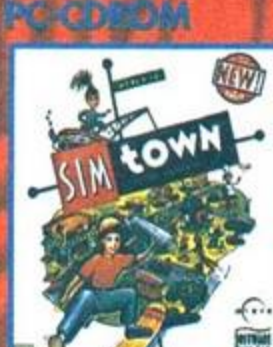


SENSIBLE WORLD OF SOCCER

La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. Disponibile per

PC CDROM

L. 55.000



SIM TOWN

Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantasioso. Strade, castelli, case degli orrori, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM. Disponibile per

PC CDROM

L. 95.000



SPACE ACE CD

Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB

Disponibile per PC CDROM

L. 69.000



STAR CONTROL COLLECTION

La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto

ancora! R.H. 386 + 4MB.

Disponibile per PC CDROM

L. 69.000



TACTICAL MANAGER 2

La più bella simulazione di calcio mai esistita: più di 3700 giocatori ed oltre 41000 parametri settabili. Possibilità di gioco fino a 46 GIOCATORI! Disponibile per

AMIGA 1MB

L. 45.000



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 per PC CDROM

L. 55.000



TOP GUN

Un simulatore di volo che non ha certo bisogno di commenti.. Ispirato al famosissimo film, offre una grafica completamente digitalizzata ed una interattività coi personaggi praticamente unica nel suo gener. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000



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 trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono

un gioco di proprozioni veramente incredibili.

R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA. Disponibile per PC CDROM

L. 83.000



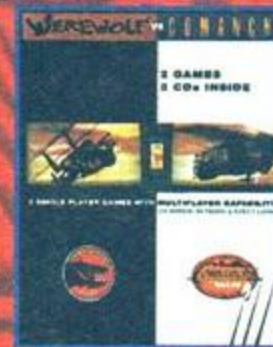
VIRTUAL KARTS

Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su gokarts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto!Decine di opzioni di settaggio

del veicolo, opzione per gioco in rete. Disponibile per

PC CDROM

L. 119.000



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. 99.000



ZEPHIR

Una battaglia interplanetaria a bordo della navetta spaziale più accessoriata di tutte le galassie. Grafica in rendering 3D trasforma le sequenze del gioco in veri e propri filmati, Decine di mondi alieni da scoprire e sconfiggere, azione arcade in 3D, possibilità

di gioco per più avversari e centinaia di accessori selezionabili. Per PC CDROM

L. 59.000



WORLD OF XEEN

Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN. R.H.386 +

COMPUTER ONE®

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

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

WARPLANES



La più completa enciclopedia interattiva intramontabile dedicata agli aerei da guerra. Oltre 500 aerei ed oltre 1000 fotografie e filmati in full motion delle più famose battaglie, armamenti e descrizioni dettagliatissime in ogni particolare. Include inoltre 3 famosi simulatori di volo!! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000

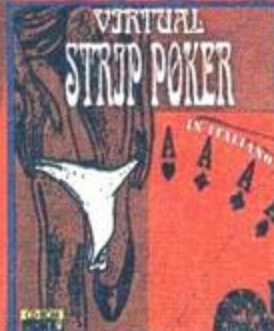
WARGAME 2: TANKS



Dalla SSI un altro capolavoro tattico-strategico in cui si possono utilizzare addirittura i vari mezzi da guerra costruiti tra il 1918 ed il 1991. Possibilità di selezione delle autentiche mappe di guerra o di generarle a piacere. R.H. 386 + 2MB. Disponibile

per PC Floppy Disks L. 99.000

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. V.M. 18. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000

THE DIG



Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Spielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchita da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. Disponibile per

PC CDROM (ITALIANO) L. 129.000

PC CDROM (INGIESE) L. 99.000

THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA)

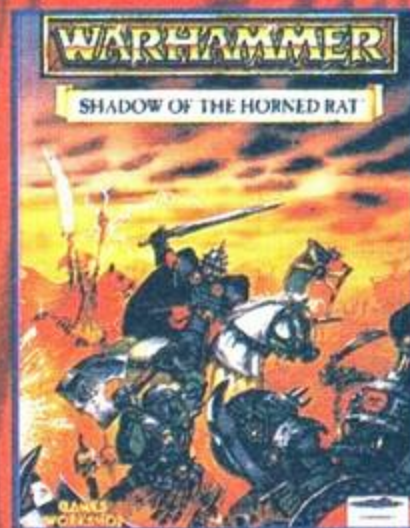


Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA-COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco.

Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!! R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM (ITALIANO) L. 109.000

WARHAMMER SHADOW OF THE HORNET RAD



Stupenda avventura strategica stile fantasy caratterizzata dalla eccezionale grafica 3D a 360 gradi che ti permette di controllare qualsiasi cosa in qualsiasi momento.

MANUALE E TESTI SU SCHERMO COMPLETAMENTE IN ITALIANO Disponibile per

PC CDROM L. 89.000

THE SCROLL



Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei delle 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. 79.000

SUPER 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. MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000

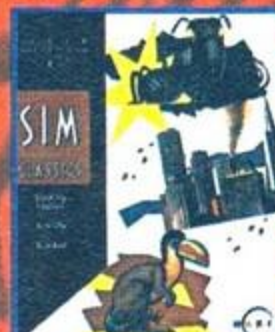
SLIPSTREAM 5000



Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi percorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione! Disponibile per

PC Floppy L. 69.000

SIM CLASSIC



Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.

Disponibile per

AMIGA 1MB L. 69.000

PC Floppy Disks L. 69.000

SEA WOLF SSN-21

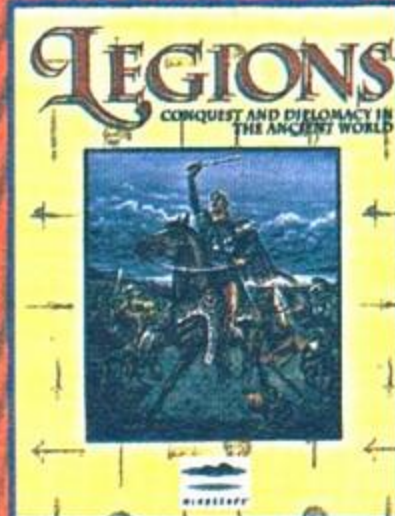


Eccezionale simulazione di guida sottomarina. E' il seguito di 688 attack sub. Grazie a grafica ed effetti sonori tecnologicamente avanzati vi trasmette la tensione e l'atmosfera dei conflitti sottomarini.

MANUALE IN ITALIANO. Disponibile

per PC CDROM L. 49.000

LEGIONS



Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilità di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio la vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose.

Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilità di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio la vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose.

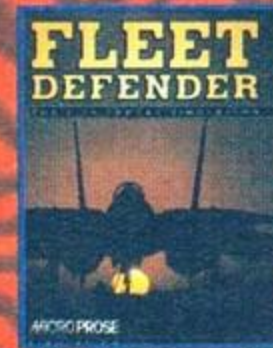
MANUALE E TESTI SU SCHERMO COMPLETAMENTE IN ITALIANO Disponibile per

PC CDROM L. 89.000

LE OFFERTE INCREDIBILI



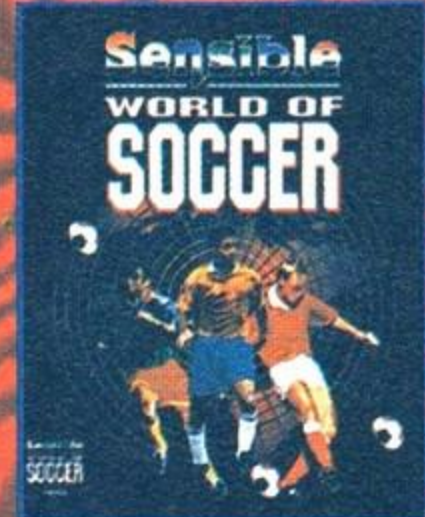
FIFA+PGA GOLF 486 + F1 GRAN PRIX
L. 79.000 (per CD ROM)



1942 PAW + F14 +WINGS OF GLORY
L. 79.000 (per CD ROM)



TRASPORT TYCHOON + THEME PARK
L. 79.000 (per CD ROM)



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento.

MANUALE E TESTI SU SCHERMO COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CDROM L. TELEFONARE

PC FLOPPY DISKS L. TELEFONARE

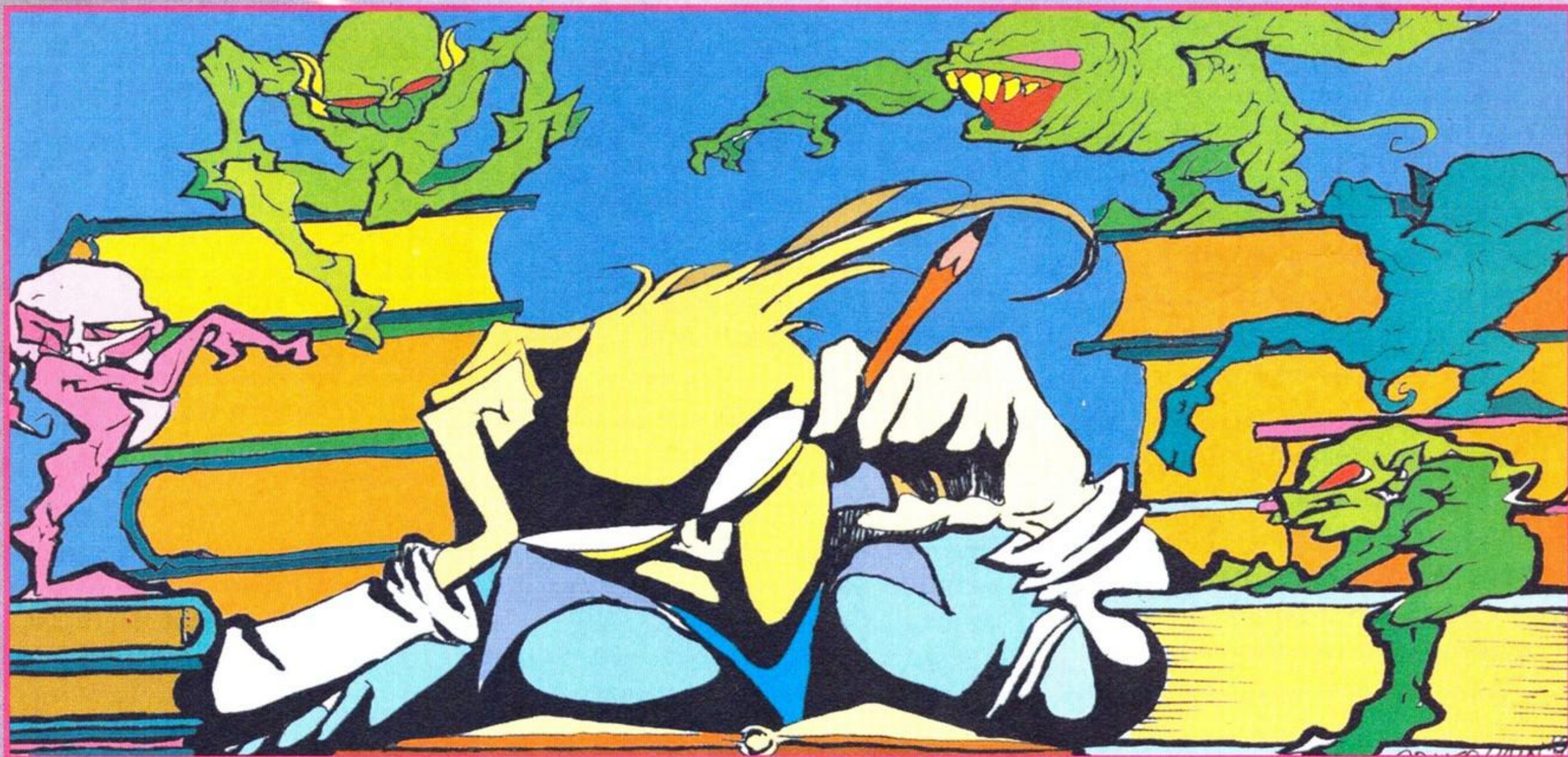
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI

con

K

2



INTRO DAVID

Ogni tanto, quando da un neurone all'altro salto, vedo ciò che pensate, ciò che cercate.

Ma che DELUSIONE! Siete o non siete UOMINI DURI come MURI!?

E pensare che parlate sempre di mostri, maghi, mech, corse, sport. Lupi mannari! Beh, mi sono accorto che ne parlate sempre ma ci pensate solo per metà. CATTIVELLI!

Sapeste cosa ho trovato sotto le vostre meningi: bleah! Tante sdolcinate svioloncellate immagini di RAGAZZE!

Ma, dico io: foste almeno dei maniaci! Pensate anche alle animacce nere come me, ogni tanto... vi rendete conto di quanto sia scivoloso il vostro cervello?

Siete tutti una massa di romantici vomitevoli. Sono molto deluso: basta il sorriso (luminoso come il sole) di una ragazza carina e vi sciogliete subito! Io non ERO così quando AVRÒ la vostra età!

Quello-di-per-cui-ciò-insomma-cioè: quello che voglio dire è che solo una piccola parte del vostro immenso mondo immaginario (quello che avete nella testa, che se non erro avete sopra il collo, più o meno tra le spalle. Giusto?) è dedicato alle battaglie spaziali etc. etc. ETC. Etcì! (Salute).

Tutti voi, inutile che lo neghiate, pensate SEMPRE alle ragazze. Sempre tutti voi, ed è sempre più inutile che

lo neghiate, desiderate più di ogni altra cosa una ragazza che vi (bleah!) piaccia e alla quale (sto già male) dedicare tutto quello che fate.

Non rompere, David... anche tu una volta hai perso la testa per una sbarba...

E tu checc(XYZ)o vuoi? Fatti i k(XYZ)i tuoi! [legenda: XYZ= "AZZ"]

Dai... ammettilo... vuoi fare la figura di quello che sa sempre tutto... perché vuoi fare colpo! Tu sei innamorato di Sylvia di K!

Aurgh! Vaffancubo! Zitto... che non ti senta nessuno... mai far sapere alle ragazze cosa si sta pensando! Beh! Questo lo dici tu. Tanto poi, le ragazze se ne accorgono lo stesso...

Dimmi un po', limitatissimo essere umano: cosa ozzak devo fare?

Come cosa! Raccontale una bella storia inventata da te!

E come deve essere fatta la storia?

Rimani in linea, David. Questa volta vorrà dire che starai attento anche tu.

Scordatelo. Il mio ego non mi permette di imparare da te. Sono troppo figo di mio per abbassarmi al tuo livello. Tu fatti i cavoli tuoi.

Sempre gentile, David. Se ti becco ti stacco la testa a

morsi. Comunque in questo numero vedremo COME si scrivono le storie. O meglio:

COME CREARE una storia che piaccia alla ragazza che state intortando (a Bologna per lo meno diciamo così).

Partiamo da un presupposto: se grazie alla storia che scrivete riuscite a mettervi assieme alla ragazza dei vostri sogni, vuol dire che la storia è bella. E se qualcuno dirà il contrario, voi direte: "Chisseneffrega se a te non piace. L'ho scritta per lei sola".

La ragazza, nei confronti di un ragazzo che la sta intortando (scusate lo slang ma 'corteggiando' mi suonava troppo mieloso), è sulla difensiva: come per un videogiocatore davanti a un videogioco nuovo basta poco per dire 'no, non mi interessa e non voglio rischiare!'

E basta poco anche per far scattare la scintilla 'Ehi, forse è quello che cerco io! Proviamo!'

Cominciamo da qualcosa che sembra non centrare niente, ma che invece è alla base dello scrivere belle storie. Ovvero...

DA STACCARE E CONSERVARE



COME VIVERE UNA VITA SPERICOLATA E CAPIRE CHI SIETE

Ebbene sì. Tutti noi di Colors siamo ragazzacci. Siamo tutti scappati di casa prestissimo, abbiamo i capelli lunghi, orecchini alle orecchie e al naso, ci piacciono i tatuaggi, diciamo le parolacce, cerchiamo di fare sesso il più possibile, beviamo birra a ettoltri e facciamo assolutamente quello che ci va di fare. Frequentiamo i centri sociali occupati e ci sentiamo a casa nostra. Abbiamo le nostre idee e siamo coerenti con esse, a costo di pagarne le conseguenze. Personalmente sono anche un pirata della strada e un gran casinista (i miei vicini mi hanno mandato una diffida legale per il casino oltre gli orari consentiti, solo perché facciamo le jam session musicali tra le pareti di casa mia...).

Ricordati che la vita è una e va spesa bene. Fai quello che vuoi fare, cerca la tua strada. E, come diceva zio Castaneda, "l'uomo che va in cerca di conoscenza è come il guerriero che parte per la guerra. Deve essere timorato, vigile, rispettoso ma deciso".

Timorato: non essere spaccone. Parti dal presupposto che potresti anche sbagliare. E mettili il cuore in pace da subito. Se sbaglierai, sarai pronto a caricarti delle conseguenze. Evita tutto ciò che ti può incasinare la vita inutilmente. Inutile che stai ad ascoltare qualcuno se sai che è un cretino. E non complicarti la vita giudicandolo: lascia che esca dalla tua vita. Qui cito una frase storica del nonno di un mio amico, pronunciata a S. Pedro, in Guatemala, il giorno di Natale del 1992 "Ragazzo, fatti sempre i cazzi tuoi". Basilare per una buona esistenza.

Vigile: non date nulla per scontato. State sempre attenti che la situazione dalla quale siete partiti non sia mutata. Attenti a tutto ciò che avete attorno: magari la soluzione del vostro problema è a portata di mano e voi non ve ne accorgete.

Pensate semplice, specialmente se fate un istituto tecnico (che vi insegna a pensare in maniera molto analitica ma poco creativa).

Rispettoso: cercate sempre di fare quello che sentite, ma ricordate di non invadere lo spazio altrui. Non fate pagare i vostri errori agli altri. Se vi fanno un favore ricambiatelo sempre e prima possibile. Fate in modo che nessuno abbia il diritto di giudicare voi, le vostre vittorie e le vostre sconfitte. Se una ragazza vi manda a quel paese mentre voi le cantate il vostro amore, rispettate la sua decisione e mettetevi da parte (dopo averle bruciato la bici o il motorino, ovviamente).

Deciso: farete tanti errori e li pagherete, soffrirete forse, ma andare sempre avanti. Avete sbagliato? RIPROVATE fino a quando non trovate il modo giusto o non capite che avete davanti un vostro limite. È importante conoscere i propri limiti quanto le proprie qualità. Buttatevi in mezzo alle situazioni che più vi mettono in difficoltà, che più vi bloccano. Tanto, male che vada, si muore.

11 REGOLE PER CREARE UNA BELLA STORIA (da regalare a una ragazza)

1) Create il personaggio a vostra immagine e somiglianza (nel bene e nel male)

Siate voi stessi, con i vostri difetti e i vostri problemi, in massima sincerità. Se avete dei difetti, trasformateli in caricature dimostrando che ne siete consapevoli e che quindi state cercando di migliorarvi.

Oppure, fate l'opposto: mettete al centro della storia la ragazza che adorate, e fate in modo che attraverso la storia si capiscano bene tutte le belle cose che pensate di lei. Siate sensibili verso di voi e verso gli altri e le altre. Cercate di vedere oltre

le apparenze.

2) Usate la storia per raccontare quello che conoscete bene

Tentate di metterci dentro le vostre esperienze personali, belle e brutte, ridicole o epiche che siano. Un conto è raccontare una storia vera, un altro è raccontare una cosa possibile. Se poi riuscite a parallelizzare la vostra storia alla vostra ricerca personale, tanto meglio. Supponiamo: c'è una ragazza che vi piace ma che non ne vuole mezza. Voi tentate di capire cosa le piace, come ragiona. La inchiodate, ma lei niente. E voi ci

rimanete male. Bene, attenti alle sensazioni che state provando. Scrivete in quei momenti, quando avreste voglia di spararvi, quando vi sembra che al mondo non ci sia giustizia. Se capiterà che qualcuna che ha provato le stesse cose leggerà la vostra storia, verrà colpita in maniera particolare. Perché con la vostra storia state parlando anche di lei.

3) Fate la storia che piaccia prima di tutto a voi

Giudicate voi stessi in base ai VOSTRI principi, non a quelli altrui. Non abbiate paura di dire 'Ebbene sì, io





colleziono cetrioli. E allora?'. Ricordate che quando fate ciò che vi piace, potete sempre rispondere 'Quello che faccio sono cXXXi miei. Tu fatti i cXXXi tuoi e pensa alla tua, di storia.' Se la ragazza vi dice 'Mi fa schifo quello che scrivi' ricordate che la storia l'avete scritta prima di tutto per voi.

E che probabilmente non è la vostra ragazza ideale (Sfiga).

4) Usate la vostra storia per comunicare il vostro messaggio

Le storie sono un modo sottile per spiegare o comunicare qualcosa. Se volete lasciare un ricordo con le vostre parole, fate in modo che non siano fini a se stesse. Il messaggio deve essere qualcosa che pensate seriamente, e che si 'sentirà' in ogni piccola sfumatura del vostro gioco. Questa è la differenza tra un prodotto che lascia il segno e uno che, invece, si inizia e si finisce. Cercate di dire, di insegnare sempre qualcosa con quello che fate.

5) Pensate a chi è diretta la vostra storia

Non sottovalutate mai il vostro utente, o la persona alla quale racconterete la vostra storia. Se partite col presupposto che chi giocherà è un imbecille (come fa qualcuno di mia conoscenza) difficilmente avrete i risultati sperati. Molti dicono: 'Mettiamo questo sistema di interazione qui, così il ragazzino si diverte'. Beh, questa è una frase che ho sentito fare da moltissima gente più o meno del settore, che si riferiva a VOI. E VOI sapete benissimo che sarete anche ragazzini, ma che il divertimento non è così immediato. E, soprattutto, non vi va di essere presi per scemi. Quindi pensateci quando farete il vostro gioco. Fate leggere a più gente possibile la vostra storia e tentate di registrare più le critiche dei complimenti. Cercate sempre il confronto. E poi: perché le ragazze non giocano ai videogiochi? Semplice: fino a quando tutti i videogiochi saranno su ammazamenti, azione, magie attive e astronavi loro non ci si avvicineranno neanche. Provate a fare una bella cosa: chiedete alle vostre

amiche di spiegarvi che cosa vorrebbero LORO trovare in un videogioco. La ragazza che adorate sogna il sentimento? Diventate esperti di storie d'amore (documentatevi il più possibile, che non fa male) e createne una per lei.

6) Siate originali

Tra due vie possibili, cercate sempre la vostra. C'è fin troppa gente allineata al conformismo dettato dalla società o, nel caso dei videogiochi, dal marketing. Volete essere interessanti nelle cose che dite? Siate originali in ogni parola, in ogni battuta. Male che vada sarete presi per pazzi. Perlomeno non sarete ignorati (cosa peggiore del mondo).

7) Cercate la Conoscenza

Chiunque incontrate è migliore di voi, in qualche modo: se riuscite a mantenere sempre questo ordine di idee, comincerete a imparare moltissimo. E qui non sto parlando di conoscenze teoriche, da libri di scuola... sto parlando di conoscenza di VITA... di cose reali, non di cose che rimangono solo scritte dentro un quaderno di scuola (anzi, scuola!). Cosa vuol dire che tutti sono migliori di voi? Semplicemente questo: cercate di capire cosa potete imparare da chi vi sta parlando, senza cercare di dimostrare il vostro valore su di lui. Siate superiori a queste cose inutili, lasciatele alle persone immature. Fin troppo ci si è scannati a vicenda invece di cercare di imparare il più possibile gli uni dagli altri. Approfittate di ogni occasione che vi capita per imparare. Vi accorgete, nel tempo, che quando sarà momento di fare un soggetto, o di parlare con una ragazza, avrete il doppio delle cose da dire, poi il quadruplo etc. etc. Non ci sono limiti alla Conoscenza.

8) Fate Brainstorming

Tempesta di idee. Quando siete in piena ideazione è importante che vi abituiate a disinibirvi completamente per quanto riguarda l'aspetto creativo. Tutto ciò che vi viene in mente su un personaggio, una sensazione, un aspetto di gioco, uno

scenario, o semplicemente un appunto tecnico: segnate, scrivete, disegnatte tutto, subito, in maniera che la vostra mente possa continuare a lavorare in maniera irrazionale senza essere limitata dal fatto di doversi ricordare qualcosa. Non preoccupatevi se scartate poi i 9/10 delle idee: è normale, si selezionano solo le migliori. Occhio anche a non inibire negli altri la generazione di idee: se uno sta dicendo qualcosa che non vi torna state zitti, lui la scrive e poi sotto con altre idee. La selezione la farete poi alla fine, in una razionalissima riunione.

9) Non strozzate la creatività altrui

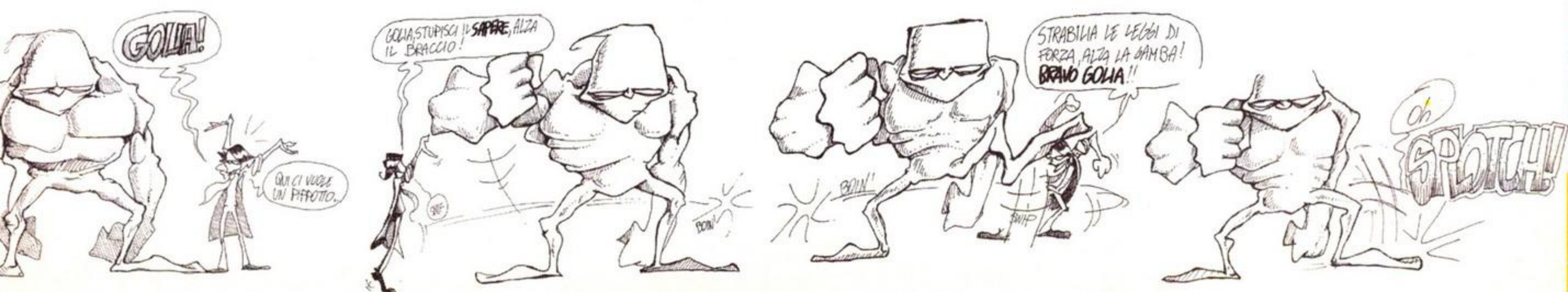
Quando si crea qualcosa da 0 e non si è da soli, è molto difficile riuscire a immaginare tutti la stessa cosa. Specialmente quando uno è sceneggiatore e l'altro è disegnatore. Spesso capita che lo sceneggiatore voglia poi imporre la propria idea sul visual. No. A meno che non sia il disegnatore stesso a chiedere maggiori delucidazioni, va lasciato completamente libero. È il disegnatore che gestisce il visual del gioco. È sempre una rottura di scatole lavorare con quelli che vogliono fare anche il lavoro altrui.

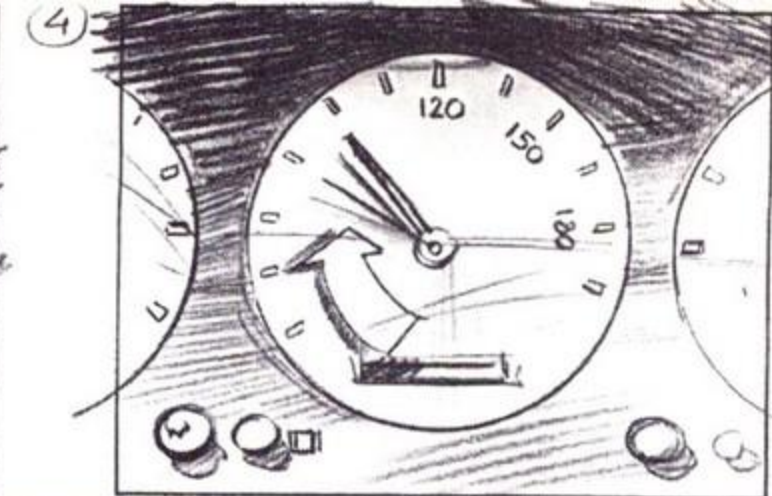
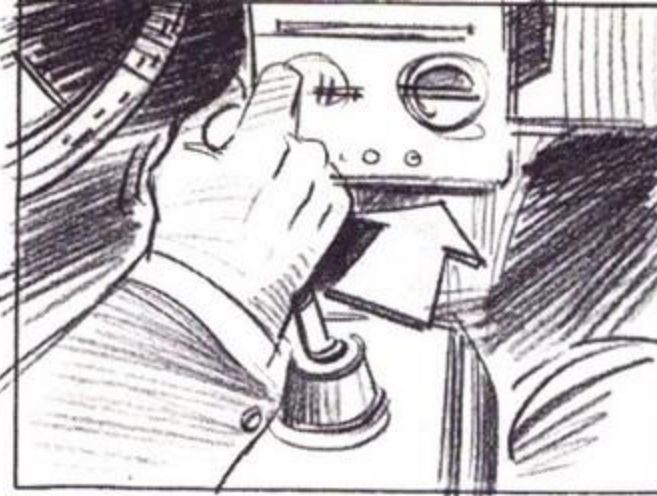
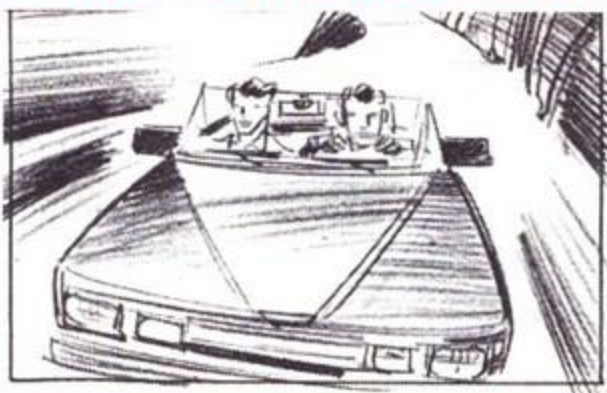
10) Muovetevi in terreni sconosciuti

Se vi rendete conto che la realtà dove vivete vi limita, pensate prima di tutto a come poter spaziare un po'. Evadere. Essere liberi di essere voi stessi. Avere la possibilità di vedere, provare e affrontare cose completamente impreviste. Affrontate paura, timidezza, decisioni. Ogni battaglia in cui vi cimentate, che vada bene o vada male, vi insegna sempre qualcosa. Vi fa crescere. Vi regala comunque un'altra cosa da mettere in una vostra storia, o un'altra cosa da raccontare a una ragazza. Diventate uomini. Rischiate. Caricatevi delle vostre responsabilità! Noi tutti l'abbiamo fatto, ne abbiamo pagato (anche amaramente) le conseguenze, ma ora siamo come volevamo essere: liberi.

11) Buon senso sempre

Fregatevene di queste regole pur di scrivere qualcosa di decente.





INTERVISTA A GIMI GIMEPRO

Studio associato di Comunicazione Visiva. Parlano ai nostri microfoni (finti) le due menti: Maurizio De Bellis e Roberto Baldassarri.

Cosa fa Gimi Gimepro?

Maurizio: La definizione del nostro lavoro è 'comunicazione visiva', che vuol dire tutto e niente. Con le esperienze che abbiamo accumulato possiamo occuparci di creatività in vari settori, quali il cinema, la videoproduzione, l'audioproduzione, i dialoghi, i videogiochi. Alla base di tutto rimangono noi. Ci stanno cominciando a definire autori multimediali.

Roberto: Abbiamo collaborato con Pupi Avati per lo storyboard di *Bix*, *Americano Rosso* di Alessandro D'Alatri, e una serie innumerevole di video pubblicitari. Abbiamo realizzato anche video-dip, come 'Attenti al Lupo' di Lucio Dalla. Da un anno a questa parte ci occupiamo di multimediale con vari editori.

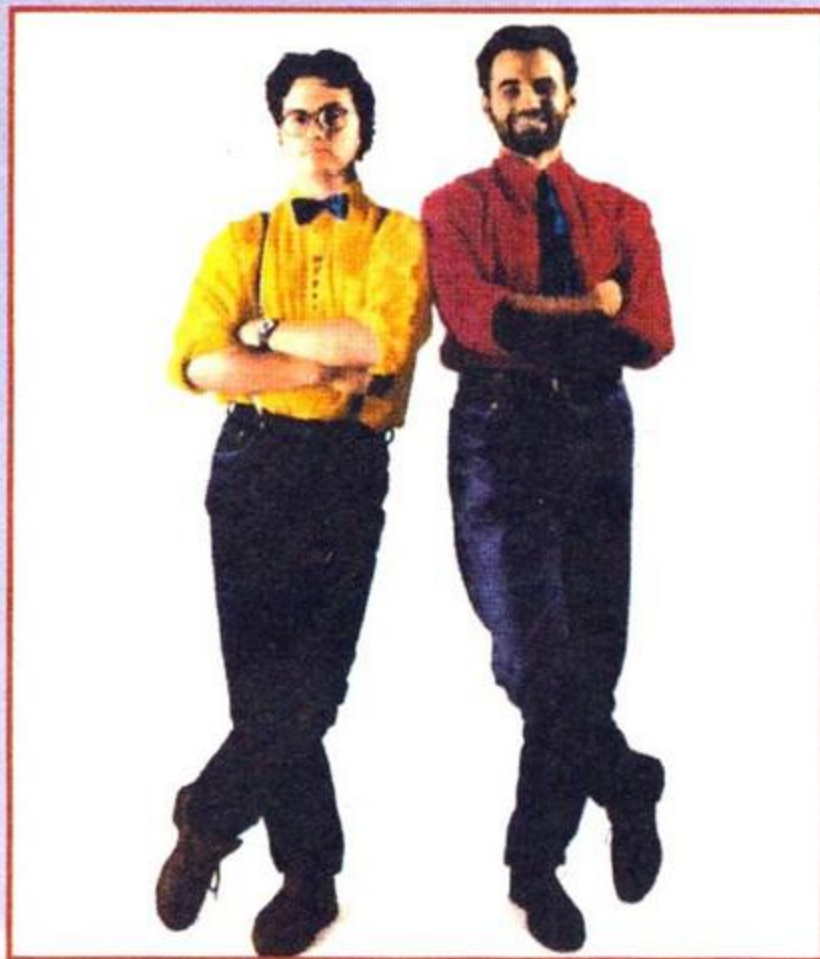
Cos'è un soggetto?

Maurizio: È quello che sta tra l'idea vaga e la sceneggiatura vera e propria... deve contenere tutti gli elementi della storia... la struttura deve essere quella che poi apparirà nella sceneggiatura (inizio, sviluppo, fine)... il soggetto deve poter funzionare allo stesso modo per un fumetto, un film o un videogioco.

Come è nata Gimi Gimepro?

Maurizio: Sono nato nel lontano '63. Dopo aver fatto il Liceo Artistico, ho frequentato il corso di Scenografia dell'Accademia di Belle Arti a Bologna. Poi ho cominciato a lavorare come free-lance creando scenografie e fondali per cartoni animati (sigle televisive, spot pubblicitari) presso le case di produzione Bozzetto e De Mas. Ho avuto la fortuna di fare uno stage alla Industrial Light & Magic (WOW!), dopodiché ho collaborato per 4 anni come visualizer e producer presso un'agenzia pubblicitaria.

Dopodiché, a una mostra dedicata a Carlo Rambaldi incontrai un altro pazzo scatenato come me, Roberto. Capimmo di essere sulla stessa lunghezza d'onda e così nacque Gimi Gimepro. **Roberto:** il '64 fu l'hanno in cui venni



al mondo. Non male come anno. Dopo essermi diplomato all'Istituto d'Arte di Mantova, ho frequentato l'Istituto Europeo di Design di Milano, ed ho seguito un corso di cinema organizzato dall'Istituto di Antropologia di Milano. Dopo gli studi, per circa 10 anni, ho svolto la doppia attività di designer-grafico e di sceneggiatore-regista. Poi, conobbi Maurizio e GIMI nacque.



Come vedete il settore videogiochi e multimediale di adesso?

Roberto: Molto interessante, dato che in questo settore stanno arrivando i massimi creativi di tutti gli altri settori (televisione, editoria, produzione musicale).

Perché fate questo lavoro?

Maurizio: Beh, siamo sempre stati grandi appassionati di cinema, e di tutto quello che esso ha significato. Ora stiamo rivivendo un'altra gioventù creativa con il multimediale. È incredibile quanto questo nuovo settore possa contenere tutti gli altri, ma con una componente in più: l'interattività.

Allora sarò più preciso: perché siete 'appassionati'?

Roberto: Ci affascina il creare: mondi, personaggi, qualsiasi cosa. Basta CREARE. Dare vita alle proprie idee, ai propri viaggi. Creare sempre, cercando di avere a disposizione i migliori strumenti possibili (fumetto è meglio del disegno, cinema è meglio del fumetto, multimediale è meglio del cinema).

Insomma: per sballarvi!

Maurizio: Sì.

Che consiglio daresti a chi vuole diventare Autore Multimediale?

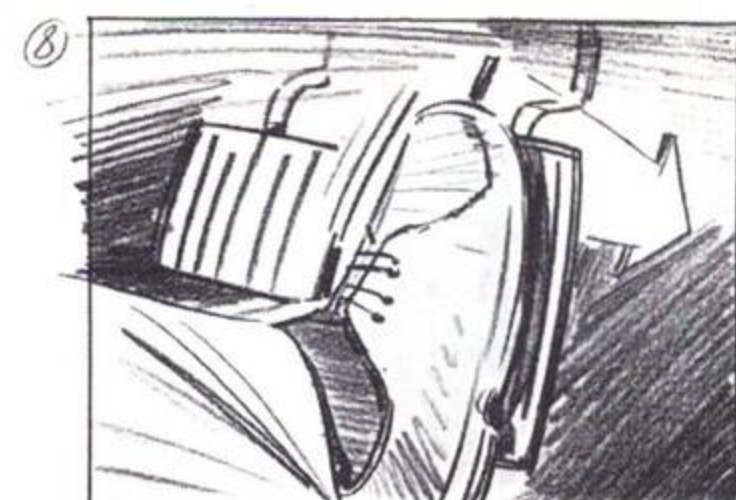
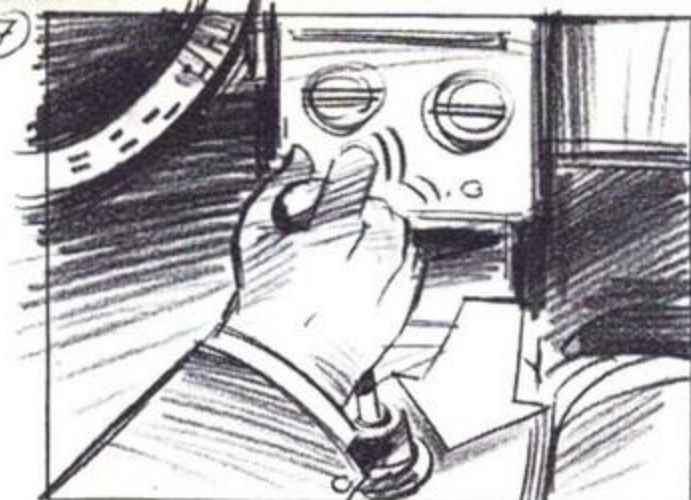
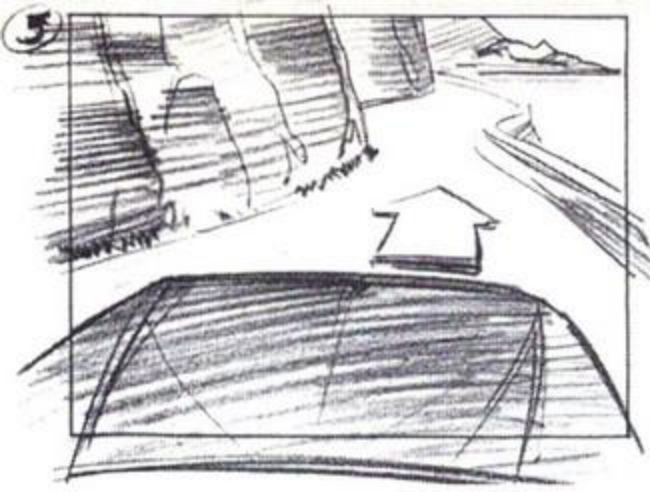
Maurizio: Buttatevi nella mischia. Fatevi esperienza il più possibile ma cercate di specializzarvi comunque in qualcosa. Studiate per imparare a fare quello che volete creare. Per acquisire tecnica è importante studiare quello che vi è utile. Per acquisire creatività è importante conoscere quello che vi piace.

Roberto: qualsiasi cosa imparata torna sempre utile, magari senza che ve ne rendiate conto. Una persona creativa ha la capacità di avere l'idea giusta al momento giusto, ma queste idee vengono 'pescate' all'interno del bagaglio culturale che si ha. Siate curiosi sempre, e di tutto.

Come nasce un soggetto?

Maurizio: Non per dire cose scontate, ma tutto il soggetto nasce da UNA idea. UNA e UNA sola che possa poi contenere tutte le altre. Dopodiché, attorno a quell'idea che





diventa il 'fondamento', si cominciano ad aggiungere i 'mattoni'. Dopodiché è un continuo cercare di migliorare, ripulire il proprio lavoro. Alla fine la storia, i personaggi, le ambientazioni saranno parte dell'idea iniziale, che in questo modo si considera 'sviluppata'.

E come si crea questo bagaglio culturale?

Roberto: Leggete più libri possibile, di tutti i generi; ascoltate musica di tutti i tipi, guardate tutti i film che potete. Tanto più una cosa vi è nuova, tanto più vi può insegnare.

Come vedete il futuro di questo settore?

Maurizio: È tutto da scoprire. È talmente vasto che è impossibile immaginare i confini. Siamo appena approdati su un nuovo pianeta, in una nuova galassia. Ogni cosa è una scoperta. Pensiamo che quelli che ora vengono comunemente definiti 'videogiochi' diventeranno sempre più simili al nuovo pubblico che si sta formando: la gente non vuole impazzire a studiare manuali o sistemi di interfaccia. Vuole semplicemente sognare.

Perché le ragazze non giocano ai videogiochi?

Maurizio: Boh! Le ragazze che conosco (e sono TANTE) hanno un odio viscerale verso i videogiochi. E in qualche modo le capisco, dato che in parte anch'io condivido il loro punto di vista. Questo succede perché nei videogiochi si ritrovano sempre e unicamente azioni maschili, come distruggere, esplorare, combattere etc. Manca completamente il punto di vista introspettivo che invece, per esempio, nel cinema è importantissimo e molto considerato. Personalmente anch'io preferisco un personaggio ben caratterizzato rispetto a una scena d'azione.

Pensate che l'Italia abbia delle carte da giocare a livello internazionale nel settore del multimediale?

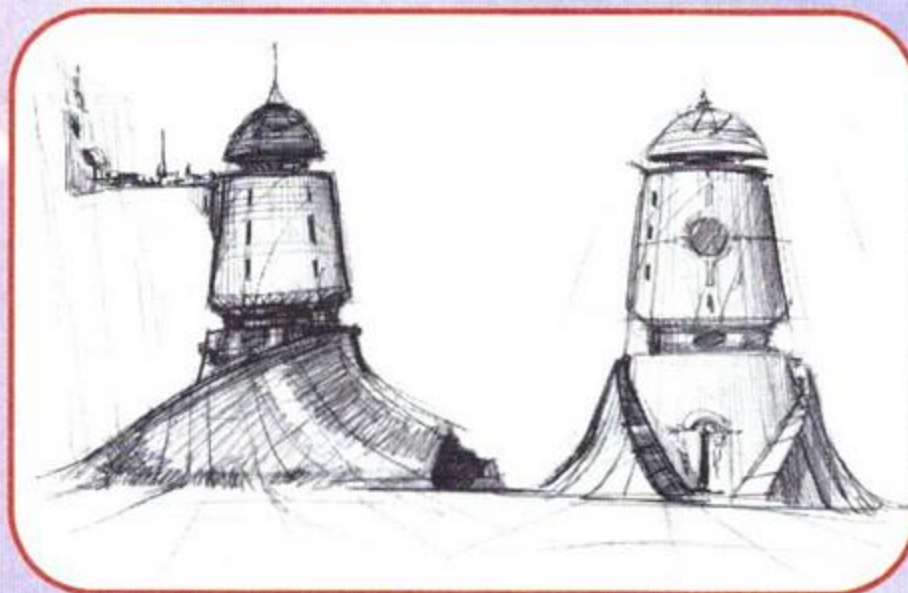
Roberto: Probabilmente sì. C'è tanta gente molto brava. L'unico problema che vedo è che la maggior parte rimane isolata, e che si tende sempre ad ammazzarsi l'un l'altro. Invece dovrebbe essere uno scambio continuo. Questo non è il

momento delle superstar: questo è il tempo di chi ha voglia di lavorare bene e di imparare più possibile.

Che cosa avete pensato quando avete saputo della nascita della Dreamworks, la joint-venture Spielberg-Gates-Katzenberg-Geffen?

Maurizio: Come tutti, abbiamo pensato che è un fatto molto stimolante. Quattro personalità del genere che si uniscono fanno drizzare le orecchie. Sicuramente diventeranno un punto di riferimento. Aspettiamo e vediamo a settembre '96.

Cosa pensate dei CD-ROM Kolossal, per esempio Wing Commander III, fino ad ora prodotti?



Roberto: L'ho visto solo in foto, non ho mai avuto occasione di giocarlo. Il tempo è sempre poco, ma soprattutto c'è da dire che è ancora un po' troppo 'videogioco', e a noi i videogiochi non interessano particolarmente. Immagino sia ottimo come prodotto. Per me probabilmente sarebbe un po' troppo complesso.

Che metodo usate per sviluppare un soggetto?

Maurizio: Normalmente, l'idea parte da uno dei due che comincia a parlare all'altro. Dopodiché si comincia a farsi domande a vicenda: 'cosa ne pensi di questo', 'tu come faresti quell'altro'. Io e Roberto siamo sulla stessa linea d'onda, e quindi dal confronto tra i nostri diversi percorsi mentali nascono le cose migliori. Diciamo che uno dei due pone una domanda, e l'altro ne trova la risposta. Il dialogo a ruota libera, nel quale

diciamo anche una marea di cose senza senso, è quello che fa venire a galla la 'sostanza' del soggetto. È come se ogni domanda e risposta aggiungesse un mattone alle fondamenta dalle quali si è partiti.

Domanda trip: cosa pensate della ricerca di Conoscenza?

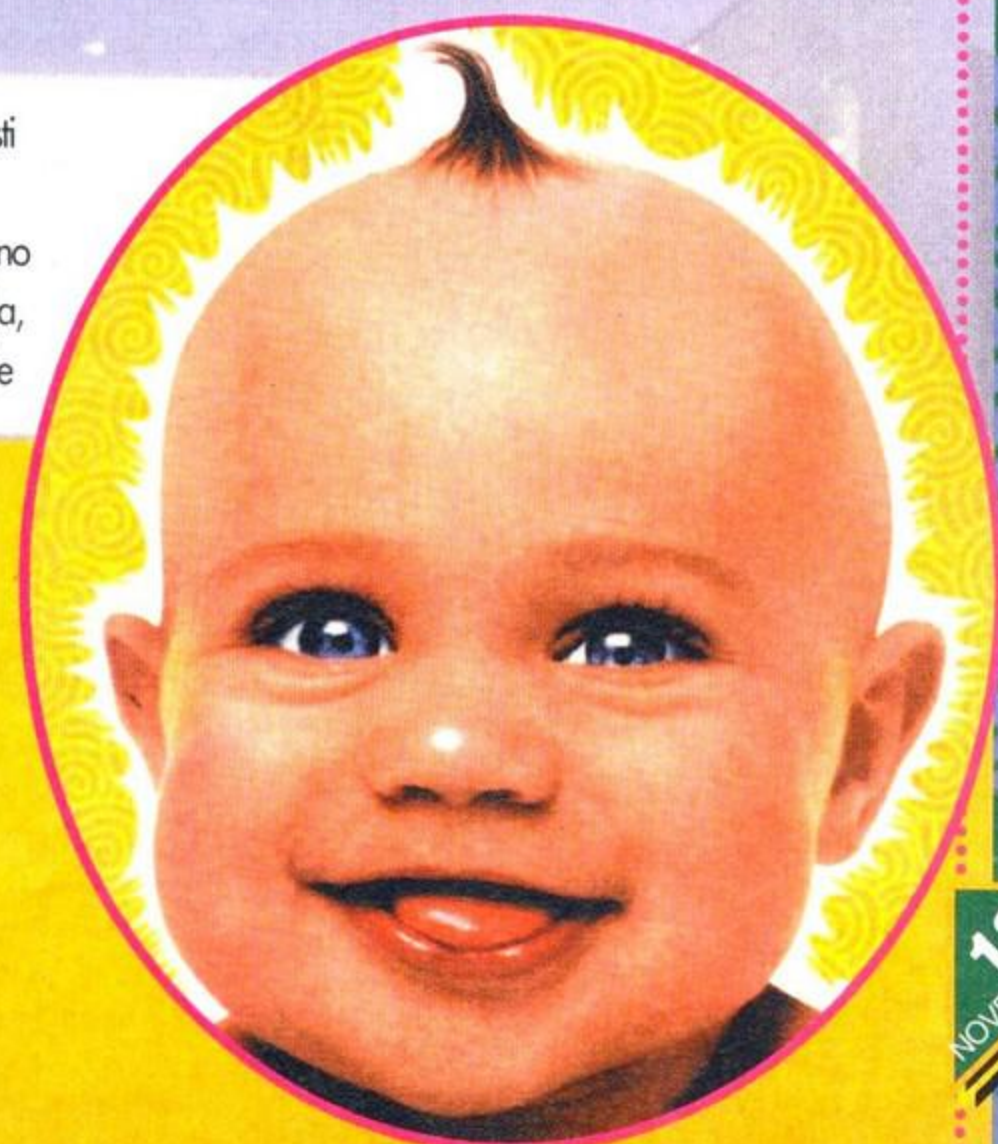
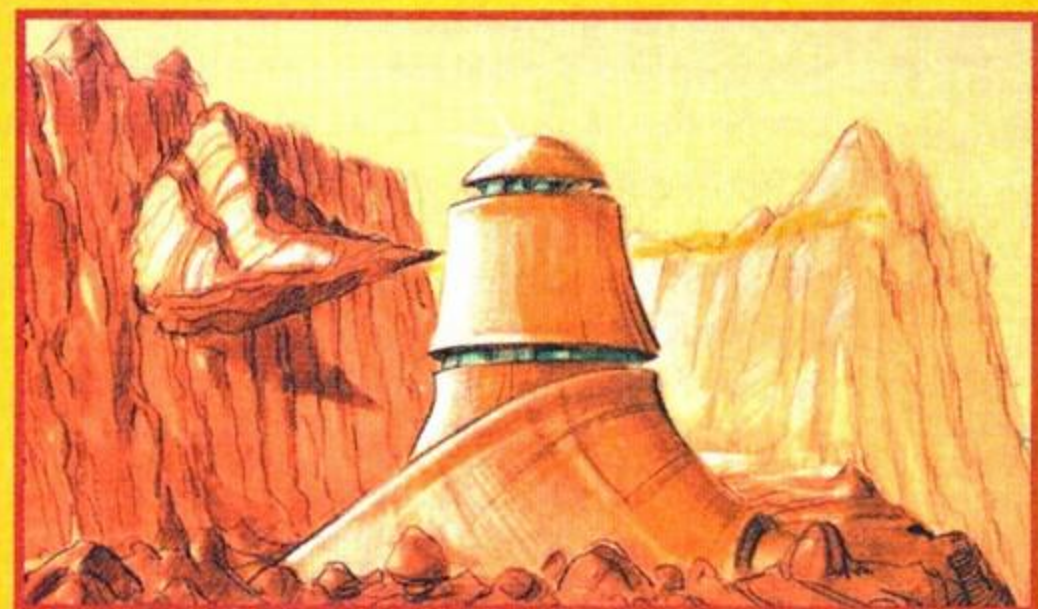
Roberto: Che sia alla base delle fondamenta, di quel bagaglio culturale del quale parlavamo prima. Quando si scrive una storia bisogna mettere a fuoco delle sensazioni, delle emozioni. E quindi bisogna averle provate. Per un buon creativo è importante lo studio delle varie tecniche quanto il fatto di avere forti amicizie, di fare quello che si vuole (senza compromessi) quando se ne ha voglia. In qualsiasi soggetto che si fa bisogna metterci le proprie esperienze di vita. Bisogna capire come ragionano gli altri, condividere le loro emozioni.

Personalmente ritengo che le mie esperienze personali siano alla base di tutto quello che faccio o creo. Si sente moltissimo la differenza tra un personaggio creato 'a tavolino' e uno 'sentito': quello fatto a tavolino risulterà sempre un po' più asciutto, asettico, prevedibile o inverosimile.

Qual è la prima storia che avete scritto?

Maurizio: Avevo 20 anni e mi era venuta una buona idea. La sviluppai per bene, dopodiché con la macchina da scrivere (allora non avevo il computer) la buttai giù. La soddisfazione fu grande quando il lavoro fu terminato: era già una vittoria essere arrivato alla fine e poter vedere il lavoro finito. Dopo un po' l'ho riletta e mi faceva schifo. Vedevo gli errori non più oscurati dall'entusiasmo iniziale. Comunque, non ha importanza. È importante trovare la propria identità e mantenere le proprie idee. Sempre.

Ciao e grazie mille. Anzi, duemila. Fine della trasmissione.

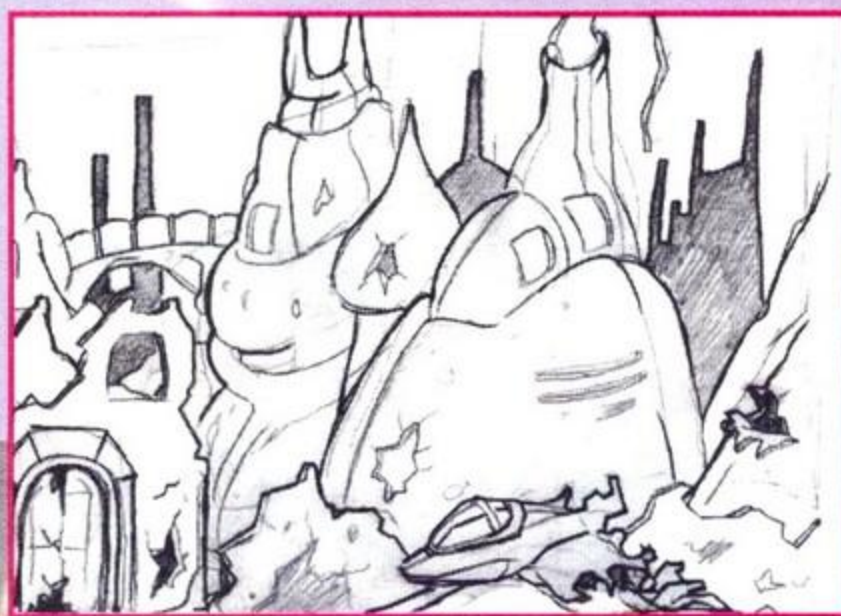


ADESSO FACCIAMO UN BEL SOGGETTO!

Se siete arrivati a questo punto significa che l'argomento vi interessa. Immagino però che dentro alcuni di voi ci sarà una vocina che dice: - Ma che mi frega del soggetto? lo voglio programmare "Brutal Kombat 12: la vendetta del commercialista Ninja": non mi serve un soggetto! -. OK, va benissimo. E se la LucasArts vi propone un miliardo di dollari per scrivere il seguito di Monkey Island, che fate? Rifiutate perché non vi va di scrivere un soggetto? Fatti vostri. Andiamo avanti. Scrivere il soggetto di un videogioco è bello quanto inventare storie per divertire gli amici e - come dice David - far colpo sulle ragazze. Proviamoci. P.s.: Voi penserete che tutto ciò che vi dirò d'ora in poi siano miei deliri personali; se invece vi dicessi che me le ha raccontate un tipo irlandese, chiamato Luther Malacky, che ha attraversato un portale dell'Aldilà, cosa pensereste?

LANDSCAPE

La prima cosa che ci serve è un landscape, ovvero uno scenario. Un bello scenario. Dov'è che vi piacerebbe conquistare il cuore della vostra Silvia-di-K personale? In un oscuro e spietato scenario cyberpunk? OK, se insistete. Non insistete? Pazienza, io sì.



ISTITUTO CORREZIONALE BABYLON-7

Città del Messico, Anno 2015 - Siamo in un enorme carcere di massima sicurezza. La cui caratteristica principale è l'assenza quasi totale di guardie carcerarie. Infatti, non ci sono pericoli di fughe. I detenuti sono contenuti in apparecchiature virtuali totali; specie di vasche autosufficienti che possono mantenere in vita una persona per un tempo indefinito, totalmente interfacciate col sistema virtuale mondiale. I detenuti sono coscienti, ma vivono esclusivamente nella realtà virtuale, nella quale possono muoversi più o meno liberamente. La natura della pena da scontare è semplice e crudele. L'apparecchiatura che mantiene in vita i criminali ha la possibilità di imporre dei

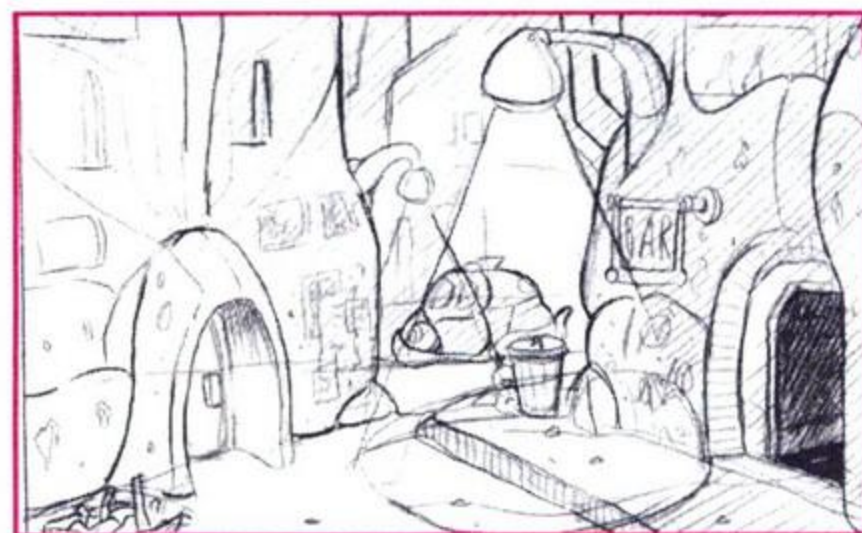
vincoli alla loro personalità, esaltandone le caratteristiche antisociali e condannandoli a subire in continuazione i crimini dei quali si sono macchiati. Ad esempio, un assassino vivrà per tutto il tempo una vita da vittima. Senza poter fare nulla per impedirlo. Perché tutto questo? Perché ci sono persone - leggermente psicotiche - che si divertono a collegarsi col sistema virtuale carcerario per andare a caccia di questi criminali. La vita dei detenuti diventa quindi un'incessante caccia all'uomo: uccidi o sarai ucciso, e poi resuscitato per essere ucciso di nuovo. Lo scopo correttivo - del tutto teorico - è doppio: sfogare in maniera innocua gli istinti violenti della popolazione a piede libero e contemporaneamente far comprendere al criminale il dolore che ha causato nella sua

vita reale.

Bene, per ora può bastare. Troppo violento e crudele? Se questo è ciò che vi piace, non abbiate paura di dirlo. Ognuno di noi ha dei lati oscuri che non deve reprimere ma, anzi, portare allo scoperto senza timore. Sennò poi diventa un serial killer e fa piangere la mamma. Ma il meglio deve ancora venire.

PERSONAGGI

Una storia ha bisogno di personaggi. E i personaggi sono la cosa più difficile da fare bene. Il rischio è quello di cadere nei soliti stereotipi. Un bel personaggio deve essere tridimensionale, deve vivere, pensare, agire come una persona reale. E l'unico modo per farlo è mettere un po' di se stessi dentro ciascun personaggio. Bisogna che in ogni situazione che si presenta voi possiate rispondere a domande come: "E adesso il signor X cosa penserà? E la signorina Y cosa dirà?". Questo discorso vale soprattutto per il protagonista. Il protagonista siete voi. E, almeno all'inizio, bisogna che vi assomigli il più possibile. O che sia quello che VOI vorreste essere, ma non "qualcun altro".



Vediamo... manca qualcosa... ah, certo! Il cattivo! Come fame a meno? Sui "cattivi" delle storie ci sarebbero fiumi di bit da versare; il cattivo è una delle figure più bistrattate di tutti i tempi, nel senso che quasi nessuno si occupa mai di dargli una dignità umana. Insomma, ci sarà pure un motivo per cui è diventato cattivo, no? Comunque, questo è solo un esempio e non è il caso di approfondire l'argomento. Ci accontenteremo perciò di un cattivo abbastanza tradizionale.

Rupert Richardson

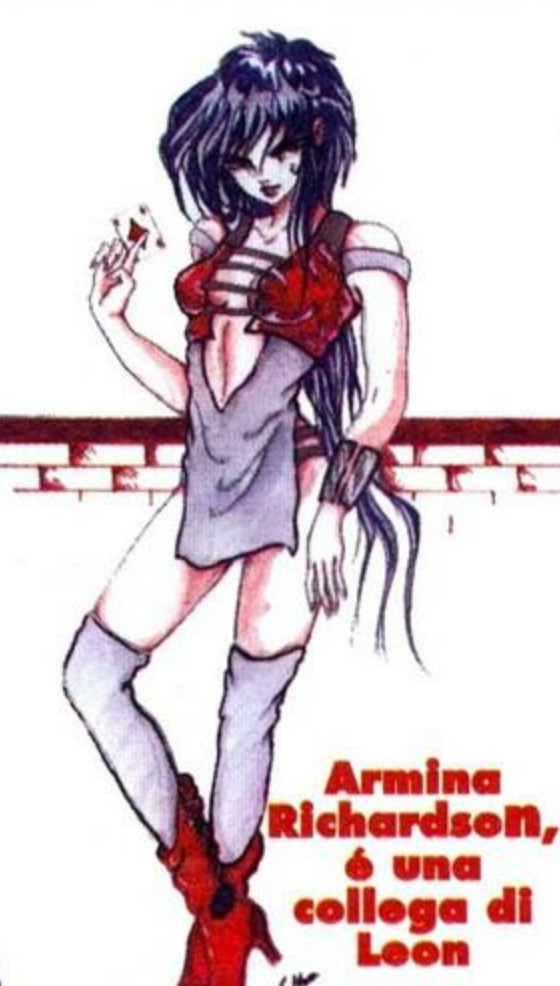
E' il padre di Armina, nonché il direttore della prigione. Apparentemente è un omeone burbero ma gioviale, e sembra la persona meno adatta a svolgere un lavoro del genere. Quello che né sua figlia, né Leon sanno è che in realtà Mr. Richardson è uno dei massimi dirigenti dell'organizzazione criminale planetaria conosciuta come la Morsa. Il lavoro di direzione della prigione è un'utilissima copertura che si è creato, sia per avere la possibilità di assumere nuovi killer per la Morsa facendoli evadere dal carcere, sia per "far sparire" nemici ed avversari.



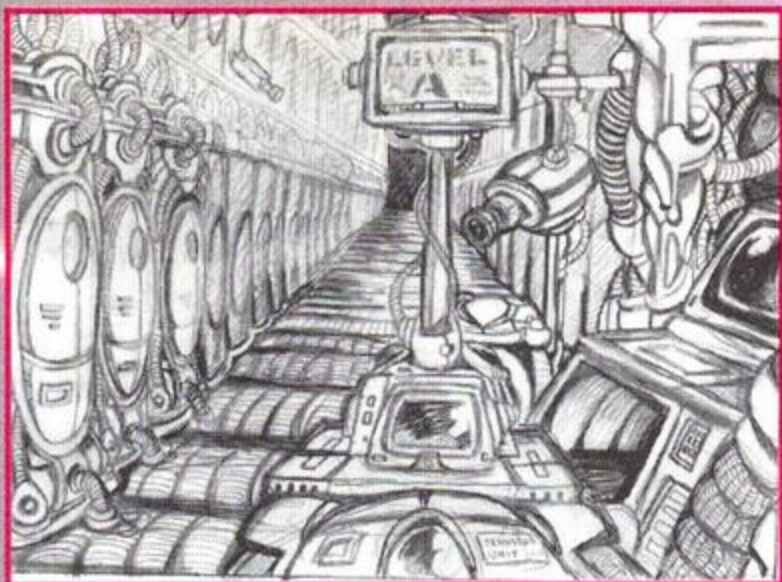
Leonardo Armando, detto Leon



Sasura Tanaka: Sasura è una splendida ragazza di origini giapponesi



Armina Richardson, è una collega di Leon



SOGGETTO

Bene, adesso abbiamo tutti gli elementi per poter creare un soggetto. Dite la verità, avete già pensato a come potrebbe svolgersi, vero? Se non lo avete ancora fatto, sviluppatelo voi e poi leggete come l'ho pensato io. Alla fine, faremo qualche considerazione pratica.

INTRODUZIONE

È un normale giorno lavorativo per Lèon. Arriva puntuale all'ufficio, saluta distrattamente Armina, indossa i suoi occhiali virtuali collegati al terminale, e si trova davanti agli occhi quattro nuove pratiche di ingresso. Si tratta di tre uomini e una donna. Tanto per cominciare bene la giornata, decide di iniziare con quest'ultima. Scorre rapidamente tutte le informazioni anagrafiche, preme l'icona che richiama l'olofoto segnaletica e... rimane senza fiato. Davanti a lui c'è l'immagine della ragazza più bella che abbia mai visto (Sakura, ovviamente). Sbriga rapidamente la pratica, Poi attende trepidante l'ingresso della ragazza.

Dal vivo, è ancora meglio che nell'olofoto. Lèon ha la salivazione azzerata e balbetta. Sakura appare spaventata e confusa. Dà l'impressione di non sapere bene perché si trova in quel posto, e la semplice compilazione di un questionario si trasforma in una penosa ricerca di parole (da una parte) e di scoppi di pianto (dall'altra). Poi la ragazza viene portata via.

ATTO I

Da quel momento, Lèon non riesce più a togliersi dalla mente Sakura. La prima ad accorgersene è ovviamente Armina, che non ne è affatto contenta. Il ragazzo passa il resto della giornata a spulciare la pratica di Sakura: non riesce a capacitarsi che una ragazza simile sia capace di omicidio. Ma, apparentemente, è tutto regolare.

Quindi prende una decisione: parlarle di persona. Ma l'unico modo per farlo è connettersi alla rete virtuale carceraria e trovare la sua immagine (archetipo).

Non è facile, occorre una tessera personale per accedere alla rete. Con molte difficoltà e con l'aiuto strappato contro voglia ad Armina, riesce a connettersi usando la tessera di Mr. Richardson.

ATTO II

Una volta in rete, si trova a dover sopravvivere agli agguati degli altri detenuti,

graficamente trasformati in ripugnanti mostri o in spietati killer. Fortunatamente, gli viene in aiuto la sua esperienza nei combat game. Finalmente trova la ragazza, ma stenta a riconoscerla: il software carcerario l'ha trasformata in una letale donna-gatto assetata di sangue che, per paura ed istinto di autodifesa, lo attacca spietatamente. Lèon riesce in qualche modo ad immobilizzarla e ad ammansirla, dopodiché la ragazza, in lacrime, gli racconta la sua triste storia. Lèon le promette che riuscirà a liberarla e a punire il colpevole, dopodiché si scollega.

ATTO III

Armato di tutto il (poco) coraggio che possiede, Lèon inizia un'indagine tra le persone frequentate da Sakura prima dell'arresto (piccoli malavitosi arroganti e violenti) e riesce ad ottenere alcuni indizi che portano tutti nella stessa direzione: Mr. Rupert Richardson, padre di Armina e direttore del carcere Babylon-7.

Nome: Consuelo

Cognome: Hassan M. F.

Età: 21 anni

Note: Diplomata al Liceo Artistico nel '94 ha poi lavorato come illustratrice presso lo studio di un figurinista, presso uno stand fieristico e presso Colors S.r.l. Attualmente lavora come disegnatrice.

Hobby: Danza, giochi di ruolo e fumetti Manga.

Conny è da prendere come esempio, dato che ha scelto un lavoro ben differente da quelli che normalmente fa una ragazza bella come lei. Lei vuole solamente disegnare il più possibile. Immaginare il più possibile. Ha bisogno di cercare la propria Conoscenza.

In Italia le ragazze hanno più problemi a trovare lavoro, ma non certo perché lavorano peggio. Anzi. E' solo un problema della nostra società retrograda. In Italia le ragazze sono considerate particolarmente adatte a fare le impiegate o le segretarie, il concetto è questo. Speriamo che molte altre ragazze seguano l'esempio di Conny e che qualcosa possa cambiare. Altrimenti ci troveremo a giocare videogiochi sempre più noiosi.

Il colpo di scena

Lèon corre da Armina per raccontarle ciò che ha scoperto, ma trova la ragazza accompagnata dal padre e da due massicci individui armati. Richardson, in tono duro, gli spiega che nella sua imprudente indagine ha scoperto troppe cose; che gli uomini della Morsa ai suoi ordini gli hanno raccontato tutto; e che adesso deve morire. Armina, sullo sfondo, è sconvolta.

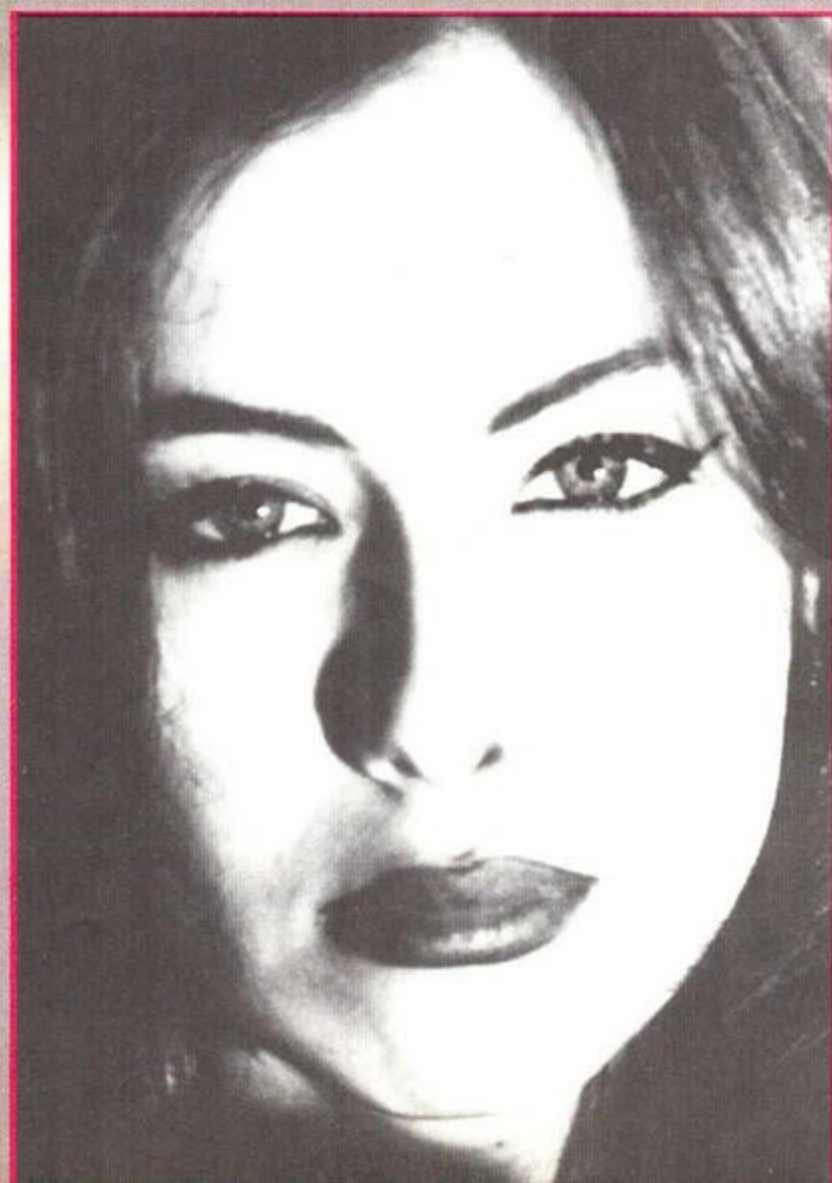
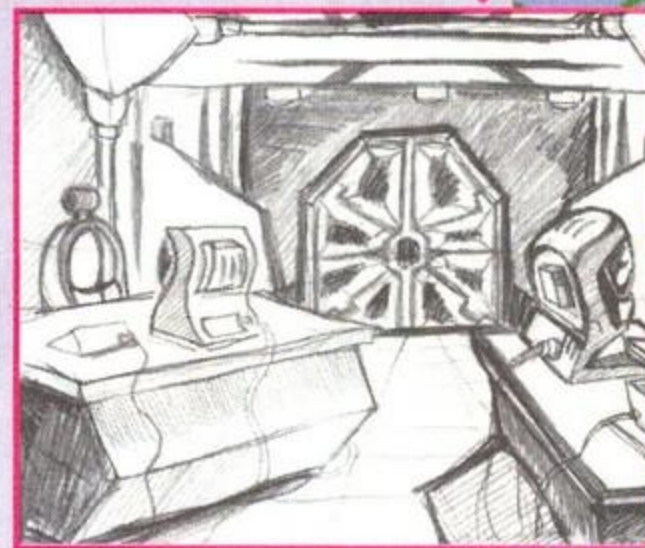
ATTO IV

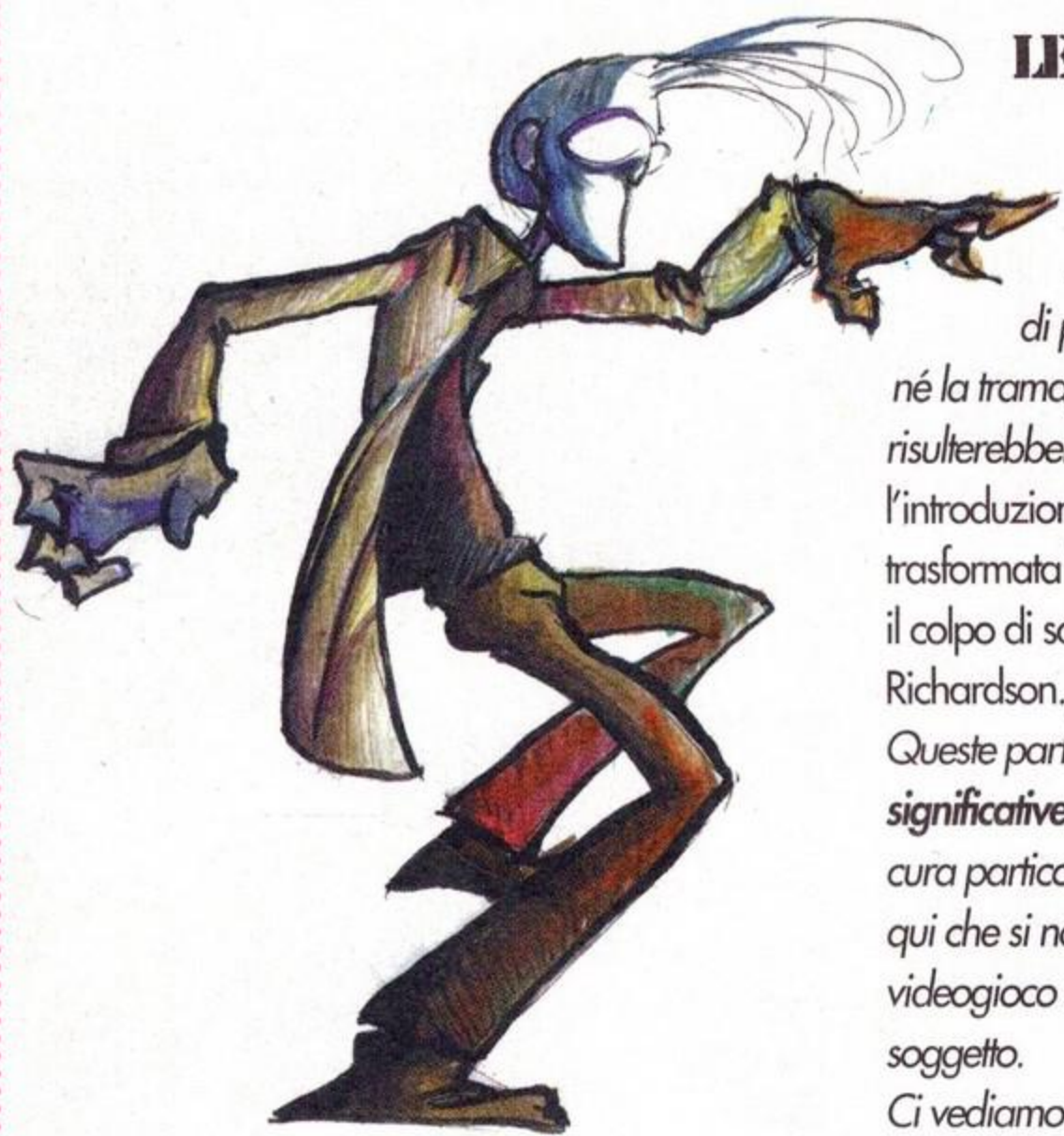
Lèon fugge, inseguito dai due gorilla; si barriera nell'ufficio di Richardson, guadagnando minuti preziosi; si connette alla sofisticata apparecchiatura virtuale e da qui inizia una disperata corsa contro il tempo. Lèon deve trovare il codice di accesso della cella di Sakura, liberarla, trovare le prove del coinvolgimento di Richardson con la Morsa e renderle pubbliche inviandole a tutte le agenzie di stampa del mondo.

FINALE

Lèon si disconnette appena in tempo per assistere all'irruzione dei gorilla di Richardson nell'ufficio; alle loro spalle sopraggiunge Armina che, armata di un pesante fucile, spara ai due ma, nella colluttazione, rimane ferita a morte. Scena strappalacrime della morte di Armina che confessa a Lèon il suo amore segreto, dopodiché Lèon e Sakura finalmente si incontrano e si baciano appassionatamente, mentre sullo sfondo Richardson viene portato via dalla polizia.

THE END





OK, OK,

lo so, non è il massimo dell'originalità. Alcuni di voi avranno sicuramente fatto molto meglio. Molti altri invece avranno scritto delle porcherie illeggibili. Ma quello che mi interessava in questa sede non era tanto la qualità narrativa del racconto, quanto il mostrarvi le caratteristiche di cui bisogna tenere conto quando si scrive il soggetto per un videogioco di avventura. In questo soggetto le parti giocabili sono 4, e necessitano di 4 diversi tipi di interazione:

Atto I - Dialogo caratteriale (convincere a parole Armina a consegnarci la tessera del padre, facendo leva sui suoi sentimenti)

Atto II - Arcade/Combattimento (andare in giro e picchiare quanta più gente possibile - stile misto platform/picchiaduro)

Atto III - Indagine (parlare con personaggi e raccogliere indizi - stile adventure classico)

Atto IV - Simulazione (pilotare una consolle piena di comandi, navigando in uno scenario, in questo caso virtuale - stile simulatore di volo o spaziale)

Ognuno di questi tipi di interazione - ma ne esistono anche altri - necessita di un **modulo di gioco** diverso. Ma di questo parleremo nella prossima puntata.

LE SCENE SIGNIFICATIVE

Un'ultima cosa, prima di chiudere. Avrete sicuramente notato che il soggetto che vi ho proposto è infarcito di parti non giocabili, senza le quali però né la trama, né la psicologia dei personaggi risulterebbero comprensibili. Ad esempio, l'introduzione e il finale, il dialogo con Sakura trasformata in donna-gatto, la gelosia di Armina e il colpo di scena con l'apparizione di Mr. Richardson.

*Queste parti del soggetto noi le chiamiamo **scene significative**, o **di soggetto**, e necessitano di una cura particolare sia nella grafica che nel dialogo; è qui che si nota maggiormente la differenza tra un videogioco qualsiasi e uno sostenuto da un buon soggetto.*

Ci vediamo il mese prossimo (Che lo sforzo sia con voi!).

Esercizio

Avete idee, fantasie, sogni, incubi?
Vi piace inventare mondi, personaggi, storie?
Avete già un romanzo in sei volumi nel cassetto?
Sapete mettere insieme quattro parole in italiano corretto?
Pensate di essere capaci di scrivere un soggetto migliore del mio?

Se avete risposto sì ad almeno quattro di queste domande, potete fare i soggettisti di videogiochi.

Spedite i frutti della vostra mente malata, in formato magnetico o dattiloscritti, all'indirizzo qui a fianco. L'importante è seguire lo schema suggerito, ossia:

Landscape
Personaggi
Soggetto
Scene significative

Ma, soprattutto, l'importante è **METTERE QUALCOSA DI VOI STESSI IN QUELLO CHE SCRIVETE**. Le storie costruite interamente a tavolino sono **SEMPRE** delle brutte storie.

CONCORSO!

Ripeto: concorso! Mandate i vostri soggetti liberissimi e originalissimi! Rischierete di vincere la pubblicazione su K! E non solo... si dice in giro che i soggettisti migliori potranno partecipare a uno stage a Colors. Sapete per fare cosa? Trasformare il soggetto in progetto, poi in **VIDEOGIOCO!** Quindi mandate pure capolavori, idee geniali, intuizioni rivoluzionarie. Alla prossima e ricordatevi di chiudere il gas. Se lo incontrate, mandate David a farsi fottere da parte nostra. Cià.

Spedite a:

K- DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE
"SOGGETTISTA"
c/o COLORS S.r.l.
via Casteldebole 4/3
40132 Bologna
FAX 051/619.87.86

CREDITS:

Testi: Ivan Venturi, Gabriele 'Vegio' Vegetti
Illustrazioni: GIMI GIMEPRO, Ruggero Valentini,
Consuelo Hassan, Emiliano Franchi, Emanuele 'Meme' Fazio
Foto di Consuelo: Laura Angelini
Redazione: Andrea Bradamanti
Thanks to GIMI GIMEPRO



SCREAMER



Il cambiamento nella qualità dei videogiochi poche volte avviene per evoluzione. Quasi sempre è una rivoluzione a stravolgere i concetti, le

che riguarda le macchine attualmente al centro delle attenzioni. E questo è merito soprattutto di un gioco italiano, che una volta tanto non si rivela la

iniziare dal Normal Game, in modo da prendere familiarità con i primi tre circuiti, imparando tecniche di guida e comportamento delle vetture concorrenti. Ma volendo ci si può subito tuffare nel campionato vero e proprio, affrontando alla morte sei interminabili circuiti, anche se dubito che senza un minimo periodo di allenamento si riesca ad andare molto

L'unico "Miracolo Italiano" l'hanno fatto i ragazzi della Graffiti con Screamer, il primo vero gioco di guida alla Ridge Racer per PC. E questo non è che l'inizio!

solita commedia nostrana. Screamer è tutto ciò che si può desiderare al punto attuale delle tecnologie disponibili, è il

idee e i principi, introducendo nuovi metodi e nuovi standard. Così, se fino a qualche anno fa la serie di Lotus Turbo Esprint poteva considerarsi l'apoteosi dei giochi di guida su strada, oggi, dopo l'apparizione in sala giochi di giochi iperrealistici alla Ridge Racer e Daytona e la loro conversione per console a 32-bit, le cose sono drasticamente cambiate. Il mutamento, che sembrava non riguardare il settore PC, si può dire finalmente completo, almeno per quel

titolo che fa passare qualsiasi sentimento di invidia nei confronti dei possessori delle console a 32-bit, è il gioco più bello e realistico che abbia mai giocato. Screamer è....

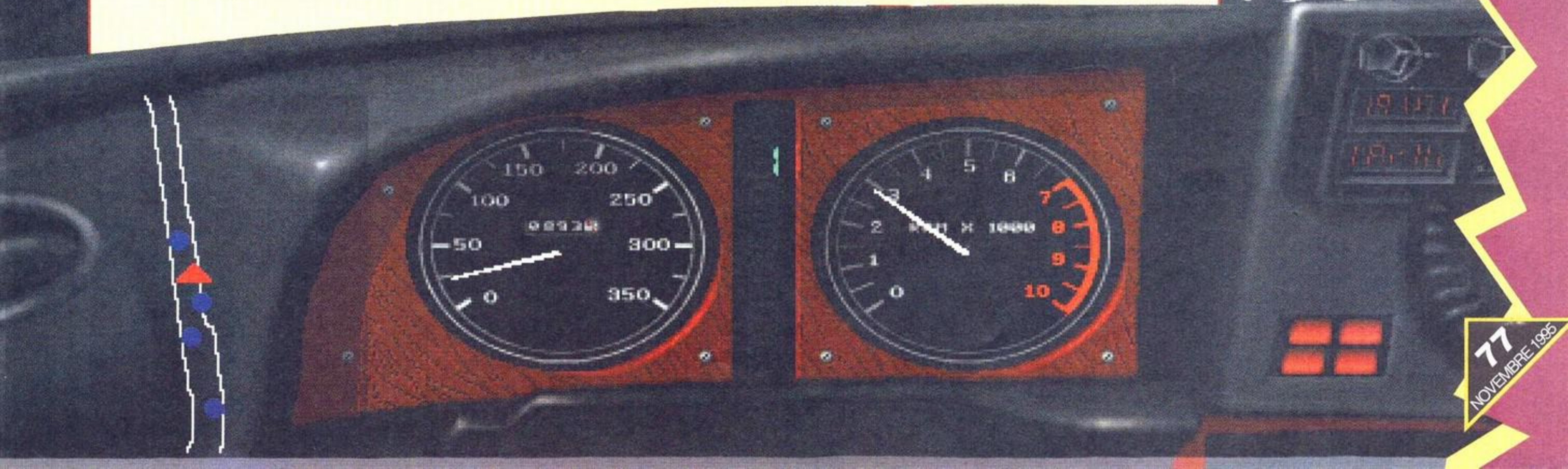
Una simulazione di guida veramente "da urlo"

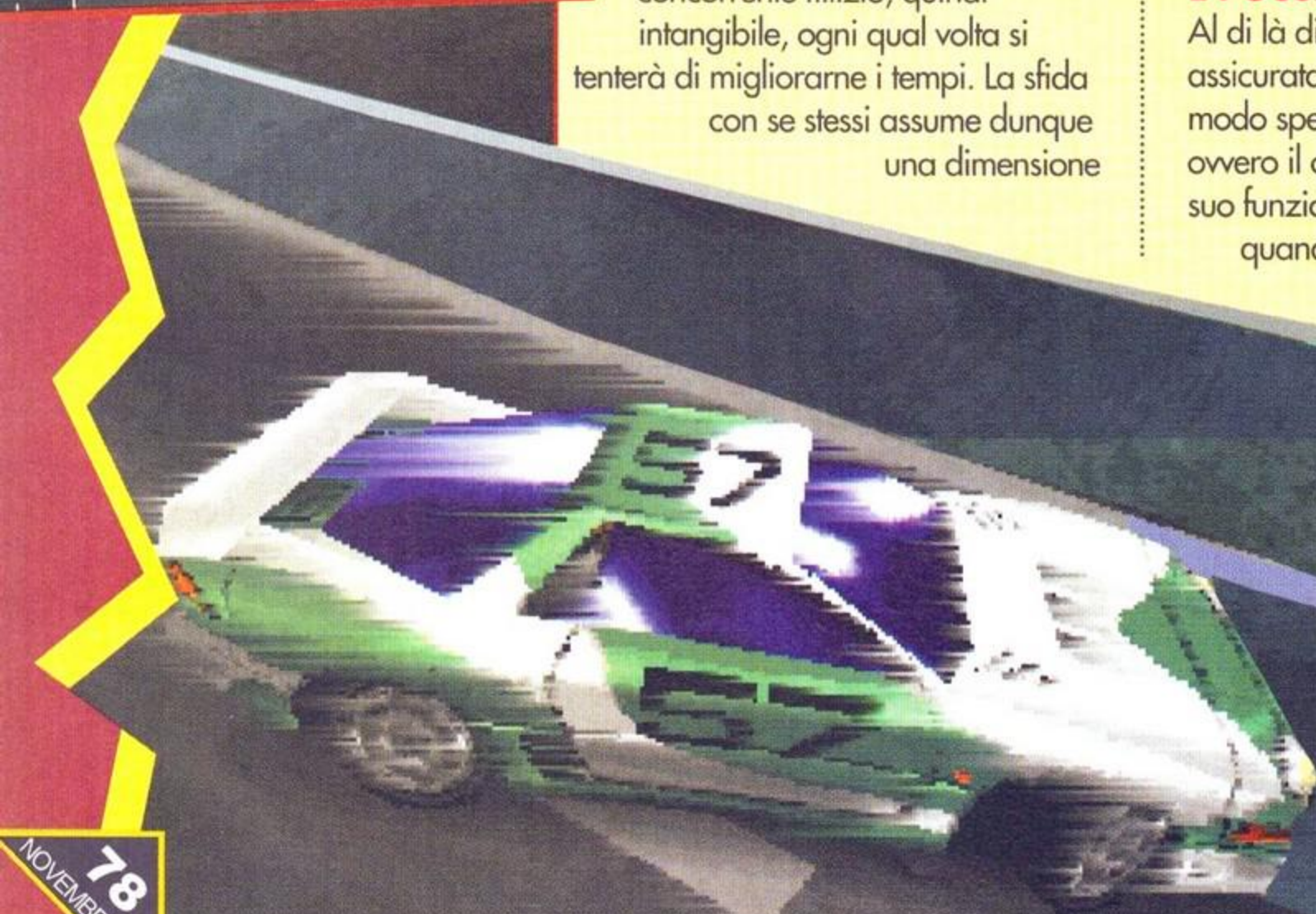
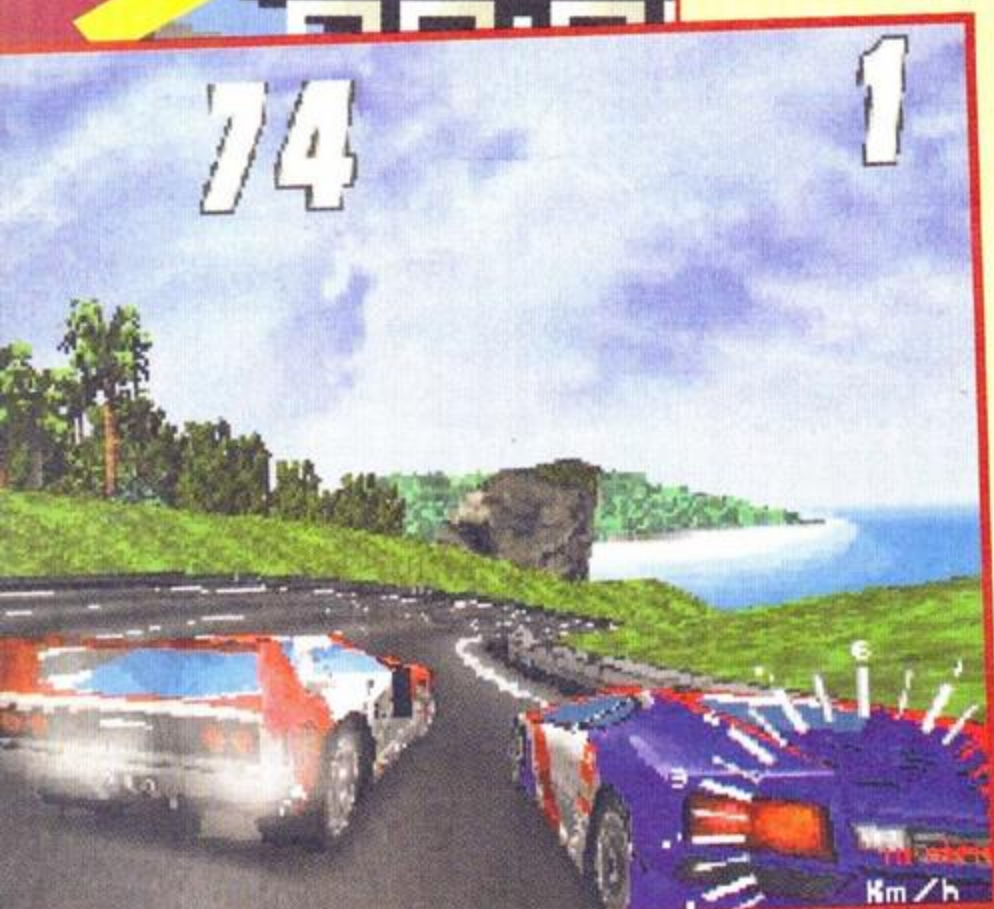
UNA FAVOLA SU PC!

Il tutto ha inizio da una tradizionale schermata di opzioni, in cui ogni giocatore

può personalizzare a piacimento il proprio approccio al gioco. Può

lontano. Le particolarità del campionato sono due: la prima riguarda la sua struttura, secondo la quale passa al tracciato successivo solo chi si è





relativamente realistica e tremendamente divertente. Il secondo modo speciale è una gara a tempo limitato, il quale può essere integrato da secondi bonus ogni qual volta si colpisce un cono da cantiere. Nel terzo modo, infine, la corsa si trasforma in un surrogato dello sci, in quanto, oltre a fare attenzione alle curve, bisogna passare attraverso porte come se si trattasse di uno slalom gigante. A dire il vero, a parte il Time Attack, la presenza

supplementare di questi modi non è poi così vitale, ma visto che si tratta di qualcosa in più, non credo si debba fare alcuna critica. A completare le possibilità di scelta del giocatore ci sono un modo Network a otto giocatori e le opzioni riguardanti livello di difficoltà, numero di giri, presenza di musica e di commento. C'è inoltre l'immane opzione del grado di dettaglio, ossia quella che consente al gioco di girare a velocità accettabili anche su macchine con attributi modesti. Ma lungi dallo svestire in maniera poco educata i poligoni della texture, la fluidità del gioco è garantita da un minore livello di profondità, il che non compromette minimamente giocabilità e bellezza estetica del paesaggio.

UN GIOCO DA VEDERE E POSSEDERE

Al di là di opzioni complete e longevità assicurata, più importante di ogni modo speciale è la prova su pista, ovvero il comportamento del gioco nel suo funzionamento a pieno regime, quando il codice mette alle corde il

processore allo scopo di farsi rappresentare in tutta la sua brillantezza sullo schermo. Quello che succede quando Screamer gira è spaventosamente imponente: blocchi di grafica che ricoprono tutto lo schermo, macchine che filano come saette, commento sonoro che sottolinea ogni frangente di gara, massima vitalità dell'ambiente circostante; per dirla breve un'emozione da vivere in prima persona. Appena il semaforo scatta sul verde, ci si accorge che la propria auto è soggetta a leggi fisiche reali, in quanto ad ogni accelerata la carrozzeria si sposta con il suo peso sulle ruote posteriori. Quando poi si comincia a manovrare il veicolo,

governabilissimo anche via tastiera, ci si accorge della graduale ma decisa rispondenza ai comandi, si apprezzano gli spostamenti di peso sui lati opposti alle sterzate e si sorride notando le fumate che seguono alle partenze troppo fulminee. Quando infine si impostano e si effettuano le curve, dalle più dolci alle più

spigolose, si prova un piacere immenso constatando la possibilità di prenderle "al taglio" o, per la gioia dei più spericolati, con sbandatoni e trascinatori laterali. L'apoteosi. L'effetto viene sublimato dalla grafica che costituisce il gioco, tutta colorata e ben curata. Le piste sono ambientate in situazioni limite, nel senso di ideali tipi di paesaggi: si va da una strada cittadina a una pista in montagna, e da una corsa nel deserto ad una notturna tra le attrazioni di una metropoli. Il bello è che elicotteri, aeroplani, montacarichi, pompe petrolifere, luna park e tutti gli elementi che alloggiavano all'interno degli scenari

Compete con qualsiasi simulazione i guida per console a 32 bit: scusate se è poco!

piazzato in posizione utile; la seconda è quella dei tre livelli di difficoltà con i quali si può accedere al tour, vale a dire Rockie, Medium e Hard. In base al livello settato, una volta completato in modo vittorioso il campionato si avrà a disposizione nel Normal Game uno o più tracciati

supplementari. Gli stessi circuiti del Normal Game possono affrontarsi in uno dei tre modi speciali, tutti appositamente introdotti allo scopo di aumentare varietà e longevità del gioco. Il primo è una revisione della classica rincorsa al record di pista. Infatti, la prestazione migliore ottenuta comparirà su quel tracciato sotto forma di concorrente fittizio, quindi intangibile, ogni qual volta si tenterà di migliorarne i tempi. La sfida con se stessi assume dunque una dimensione



sono attori si secondari, ma attivissimi. In questo modo si assistono, se la guida lo consente, alle traiettorie dei mezzi volanti, al lavoro delle macchine industriali e all'animazione di un parco di divertimenti. Insomma, la guida non è solo realistica ed esaltante, ma anche accompagnata da un paesaggio ricco e personalizzato.

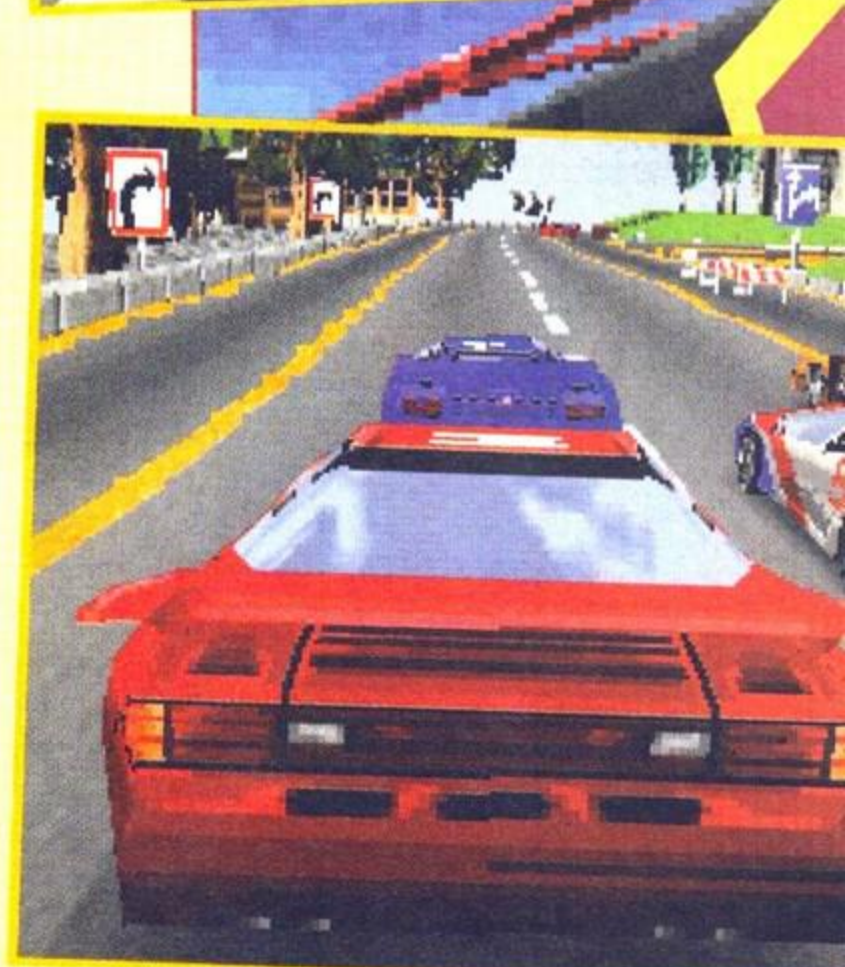
AL VOLANTE DI UN BOLIDE

La bella protagonista di tutto il gioco è lei, l'auto, disponibile in sei versioni differenti, con diverse combinazioni di velocità massima, accelerazione e tenuta di strada. Ogni modello può essere scelto con cambio automatico e manuale, e considerando che per tutte è stato scelto un aspetto estetico personalizzato, si può arrivare a contare un totale di dodici vetture. In pista le caratteristiche si vedono tutte e non restano freddamente relegate all'esilio di un numerino: la più veloce sfreccia nei rettilinei e la più grintosa si incolla all'asfalto anche nelle curve più impegnative. Esiste inoltre una tredicesima macchina, avente il massimo valore

per ogni parametro, al quale volante si può però solo accedere vincendo il campionato. Altro particolare, ma questa volta comune a tutte, è quello delle quattro diverse visuali dalle quali affacciarsi nel piccolo grande mondo di Screamer. Accessibili in qualsiasi istante di gioco tramite i tasti funzione, le visuali si dividono in due gruppi da due: quelle esterne e quelle in soggettiva. Le due esterne raffigurano l'azione al di fuori dell'abitacolo, dando quindi la possibilità di vedere la vettura in tutte le sue forme e prestazioni; la differenza tra le due risiede tutta nella posizione dell'ipotetica telecamera che riprende l'azione, in termini sia di inclinazione sia di distanza dall'auto. Le visuali in soggettiva raffigurano entrambe il paesaggio al di qua del parabrezza; divergono solamente per la presenza o meno del cruscotto. Inutile aggiungere quanto più coinvolgenti e realistiche siano queste inquadrature interne. A completare l'aspetto tecnico delle riprese virtuali, non si può trascurare il ruolo ricoperto dal modo replay, che entra in azione, a discrezione del pilota, appena conclusa la sessione di corsa. L'intera gara viene riproposta in stile televisivo, cioè

attraverso inquadrature da telecamere mobili e fisse, situate in punti nevralgici e nello stesso tempo spettacolari del circuito. Questo strumento non consente solo di ammirare le proprie prestazioni da un punto di vista diverso, ma soprattutto di capire quando e dove si sono commessi errori. Non so quanto servirà ai più bravi, ma non credo di sbagliarmi se dico che tutti registreranno il replay della loro prestazione migliore, non tanto per mostrarla agli amici, quanto per rivederla all'infinito nel buio della propria cameretta, immaginando e riprovando tutte le emozioni provate in quella memorabile corsa alla morte.

Antonio Loglisci



PC-CD ROM

Il gioco risiede su un CD-ROM e richiede come minimo un 486/66 Mhz, 8 MB Ram e 30 MB di disco fisso. Ogni sistema di controllo è supportato, così come la maggior parte delle schede audio.

Genere: Guida
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Graffiti

K VOTO
930

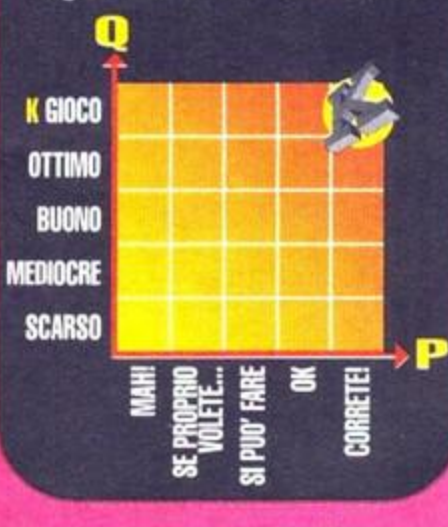
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



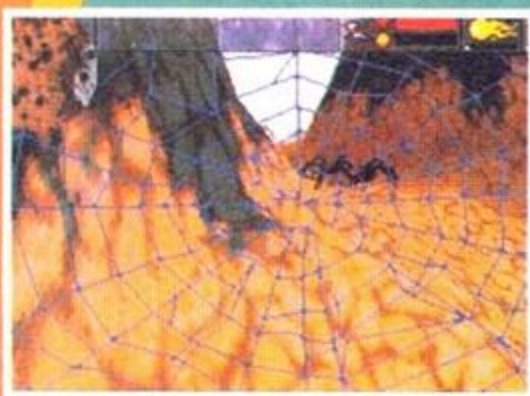


SPARATUTTO

MAGIC CARPET 2

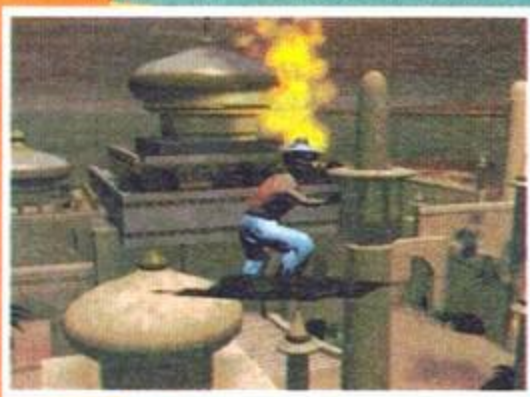


GRANDIOSO



Migliorare un titolo di valore assoluto come Magic Carpet, poteva essere un'impresa disperata. Il piccolo gioiellino della Bullfrog non poteva essere semplicemente clonato, aggiungendo magari qualche piccolo abbellimento, tanto per giustificare l'acquisto. Del resto anche cambiare completamente la struttura

"Volare oh, oh", era lo slogan dominante quando sul panorama videoludico si è affacciato per la prima volta il piccolo gioiellino della Bullfrog: Magic Carpet! Ora che finalmente è pronto il seguito, lo slogan è sempre più attuale...



estremamente collaudata di Magic Carpet poteva essere piuttosto rischioso. Si è lavorato soprattutto sulle carenze del "Tappeto Volante". Stabilito che si trattava di uno dei migliori connubi tra sparatutto e simulatore di volo - uno shoot 'em up in 3D che neanche i recenti Descent e Terminal Velocity sono riusciti a superare - il problema di base era, soprattutto, come aumentarne la longevità. Infatti se la prima sensazione, caricando il gioco, era quella di irrefrenabile eccitazione, con una lunga scarica adrenalinica che percorreva tutto il corpo, dopo poco subentrava un po' di perplessità. Superato lo choc grafico, e la perfetta giocabilità, idee che solo

pochi minuti prima sembravano tangibili come: "Uhaooo! Sono sicuro che lo giocherò fino all'età della pensione!", improvvisamente perdevano consistenza. Subentrava un senso di noia, certo difficile da ammettere e continuamente scacciato, anche se cabrate dopo cabrate sempre più consistente.

Magic Carpet appariva come uno shoot 'em up stile Amiga, certo molto più curato graficamente, dove l'unico scopo era quello di sparare, sparare, sparare...

Insomma era evidente la mancanza di uno scopo preciso, di una missione vera e propria che non fosse quella, assai generica, di raccogliere tutto il mana esistente. Sulla base di questo presupposto, Peter Molyneux dopo aver trascorso svariato tempo sul suo tappeto volante personale ha deciso di

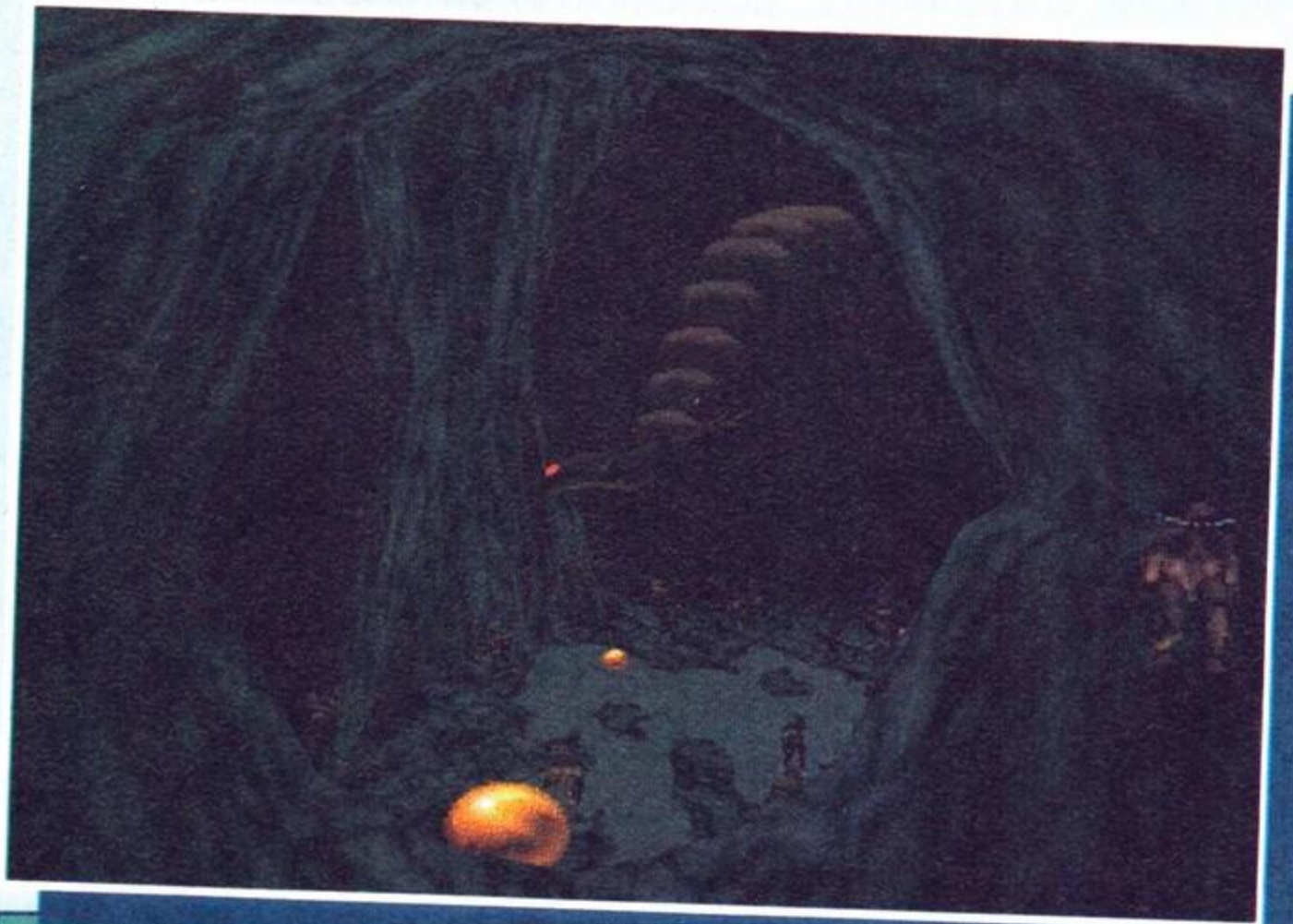


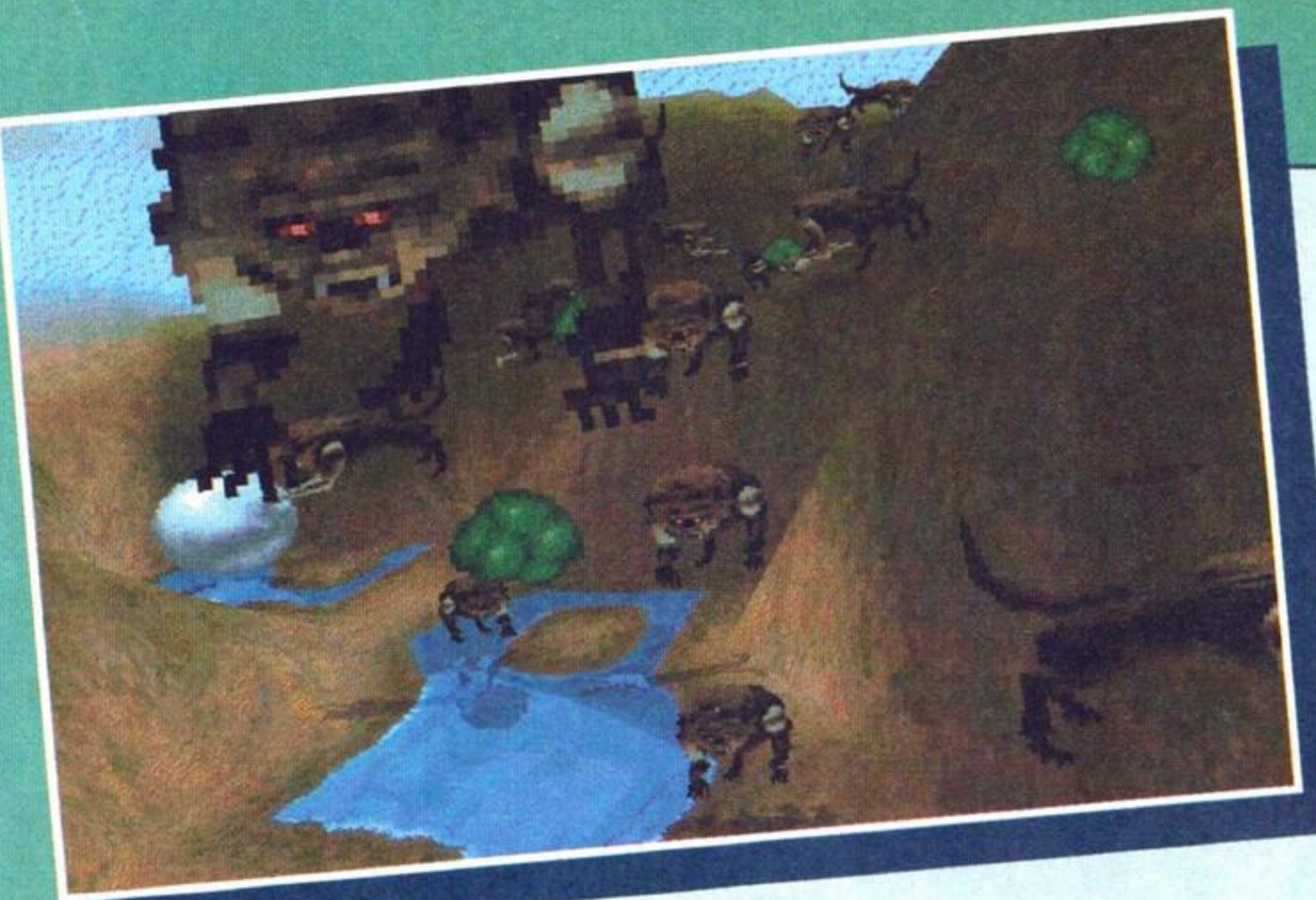
apportare delle sostanziose modifiche migliorative, almeno nelle sue intenzioni.

Ed in effetti il risultato finale è davvero mirabile: Magic Carpet 2 è davvero una goduria.

Non è stata abbandonata l'idea di uno shoot 'em up dalla tremenda furia distruttrice, solo che questa prerogativa è stata conservata per alcune parti del gioco, ed intervallata, opportunamente, con altre fasi di diverso impatto.

La trama, carente nel primo episodio, è in questo seguito estremamente coinvolgente.





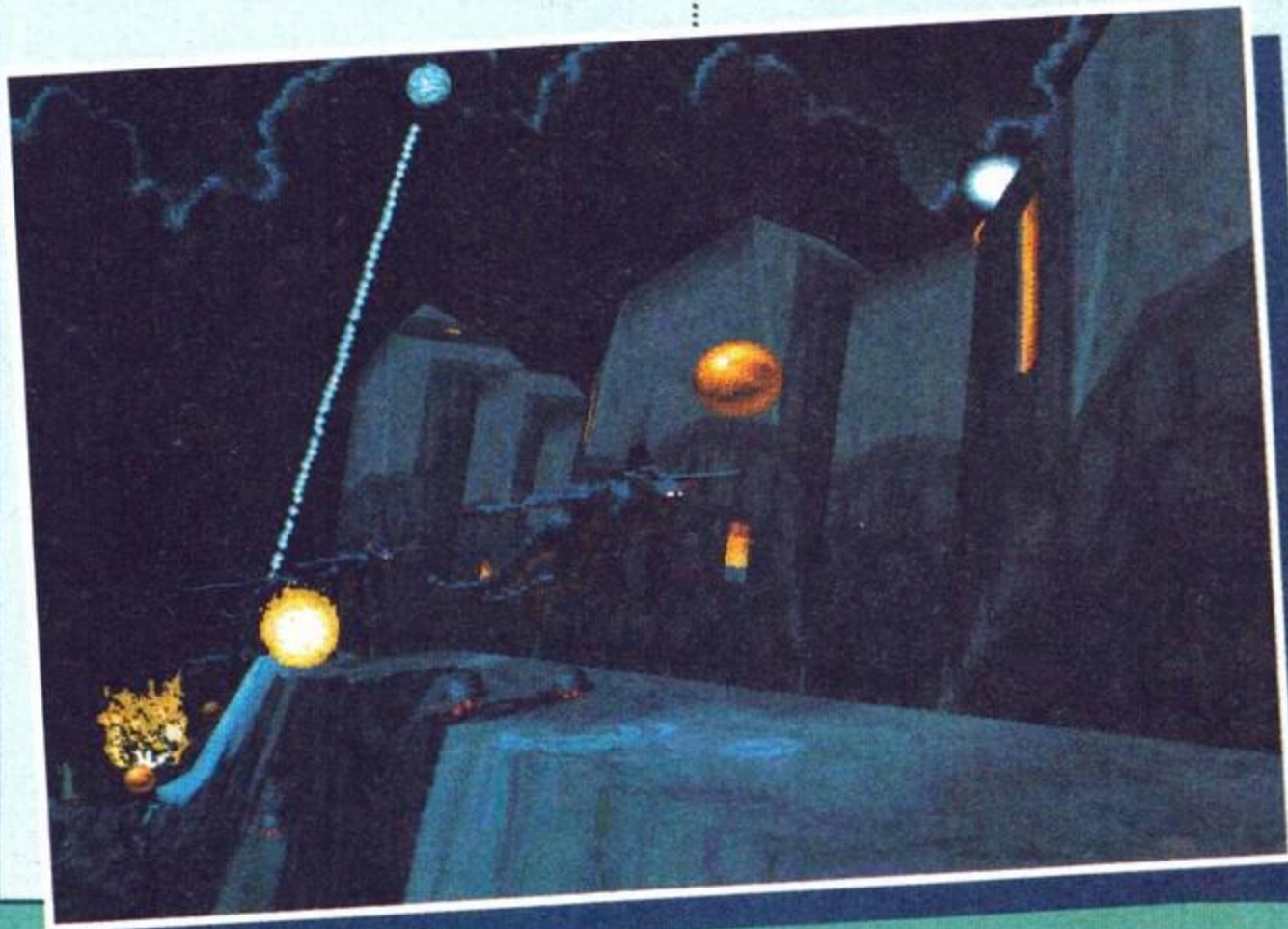
Un demone conosciuto come Vissuluth minaccia il mondo. Dalla sua oscura dimensione stanno per essere vomitate sulla terra orde di mostri e creature sub-umane con un unico scopo: rendere schiavo il nostro bel pianeta.

A questo punto il vostro compito è semplice: dovete salire sul tappeto, no, non quello acquistato all'asta televisiva dalla ditta Rocco & figli - non funzionano neanche come tappeti, figuriamoci volare... -, ma quello del primo episodio e infilarvi nell'orribile dimensione di Vissuluth per scongiurare la minaccia. All'interno di questa dimensione fantastica svolizzerete in scenari diversi, finalmente potrete esplorare locazioni sotterranee con fiumi di lava alla

"Descent". Trattasi delle miniere di Vissuluth da cui il demone estrae i metalli per forgiare le armi. Inoltre, molto divertenti sono anche i raid notturni, si sa la notte rende tutto più magico e anche il mondo di Magic Carpet con i suoi fiumi e le sue montagne in perfetto 3D risulta più suadente.

Ma torniamo al gioco-gioco, la lotta contro Vissuluth è articolata attraverso diverse missioni e sottomissioni, alcune di puro stampo acrobatico, con manovre e difficoltà degne di un simulatore volo alla Fligh Unlimited, altre di pura distruzione come se si trattasse di un classico shoot 'em up, altre ancora labirintiche e claustrofobiche come se si stesse giocando Descent. Nell'ambito di ogni missione bisogna raggiungere gli obiettivi e i "sottobiettivi" che concatenati consentono

Migliorare Magic Carpet non era facile: la Bullfrog ha fatto di meglio lo ha reso un capolavoro immortale!



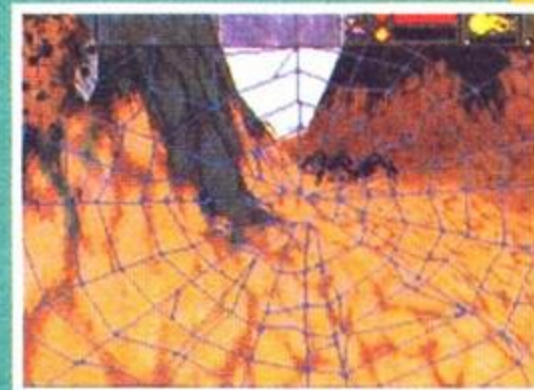
di evolversi nell'avventura. La vostra potenza e abilità aumenta a mano a mano che progredirete nel distruggere i nemici che sono la vera fonte di mana.

La vastità di armi e mostri contribuisce non poco ad aumentare la longevità e il divertimento del gioco, avete a disposizione tre livelli di potenza combinabili con 25 magie per mettere insieme un arsenale magico di tutto rispetto. Come quasi tutti i prodotti della Bullfrog, anche Magic Carpet 2 è giocabile in rete e questo contribuisce a conferire al gioco uno spessore assoluto.

Tirando le somme, ritengo che Magic Carpet 2 sia uno stupendo esempio di fusione di più generi diversi, che si avvicina non poco all'utopia di un gioco che contenga tutti i caratteri videoludici esistenti...

Chissà che Magic Carpet 3 non sia l'occasione buona per realizzare questa magnifica utopia.

Claudio Poli



PC-CD ROM

Per utilizzare Magic Carpet si consiglia almeno un 486 a 66 Mhz con 8 Mb di Ram e 8 Mb di spazio sull'hard disk. Il CD-ROM a doppia velocità completa la dotazione. supporta tutte le principali schede sonore.

Genere: Sparatutto
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Bullfrog

K VOTO
900

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

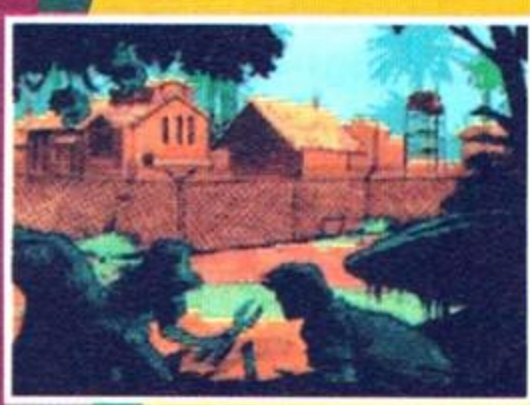


PUNTA
E CLICCA

CADILLAC & DINOSAURS

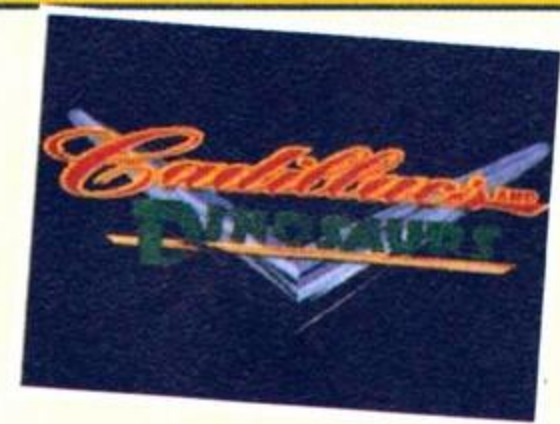


NOIOSO



Un'avvincente storia ambientata nella foresta amazzonica, dove mercenari e dinosauri vi impegneranno con incredibili animazioni mozzafiato.

Jurassic Park docet. I dinosauri sono estinti, ed è meglio lasciarli così sepolti. Che siano pericolosi non è una novità, e la loro mole, di gran lunga "scomoda" per i nostri spazi metropolitani ristretti, non farebbe altro che aumentare in proporzioni bibliche il traffico cittadino, con

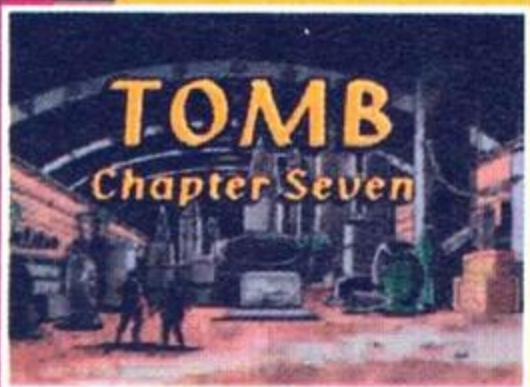


concedere il comando ad un gruppo di mercenari senza scrupoli, con conseguente formazione di gruppi di resistenza. Del resto, di fronte ad un Tirannosauro, chi oserebbe alzare la voce? "Scusi, vorrei cortesemente farle notare che, forse... ehm...". Fortunatamente per noi, ci penserà una giovane coppia a salvare le sorti del mondo del futuro, soverchiando i tentativi loschi dei mercenari. Dovrete cercare,

L'azione è incalzante e la grafica abbastanza divertente... ma manca qualcosa!

attraverso prove di abilità, di raggiungere i cospiratori e annientarli una volta per tutte. Come? Guidando una splendida e costosa Cadillac del 1953 rosso fiammante attraverso la foresta, e in altri incredibili ambienti che potremo visitare sulla Terra di 600

conseguenze facilmente immaginabili: ingorghi fantozziani, stress analiticamente incurabili, pizze irrimediabilmente raffreddate ed immangiabili. Non la pensano allo stesso modo, però, i protagonisti del gioco "Cadillac & the dinosaurs", che, nonostante gli avvertimenti, i dinosauri non li hanno lasciati dormire. Un gruppo di cospiratori alla tranquillità terrestre sta inscenando su un'isola tropicale un piano deciso a conquistare il potere del mondo. Sinceramente mi sono sempre chiesto perché c'è gente che è convinta di poter governare il mondo. In fondo non farebbero salti di gioia all'idea di





prodotti dove il dialogo sembra scandito scolasticamente. Il gioco non richiede particolari configurazioni di memoria, anche se è necessario possedere un computer dalle caratteristiche "potenti" per apprezzare al meglio le sequenze animate. La fluidità di animazione in "Cadillac & the dinosaurs" è basilare se si intende risolvere appieno tutti i livelli, ed evitare accuratamente tutti gli ostacoli. In molte occasioni, uno scarto all'ultimo momento, od il colpire più di un obiettivo contemporaneamente, è possibile solamente se si possiede un hardware dalle caratteristiche potenti, e in grande di avere animazioni senza fastidiosi saltelli durante la fase di caricamento da Cd-Rom.

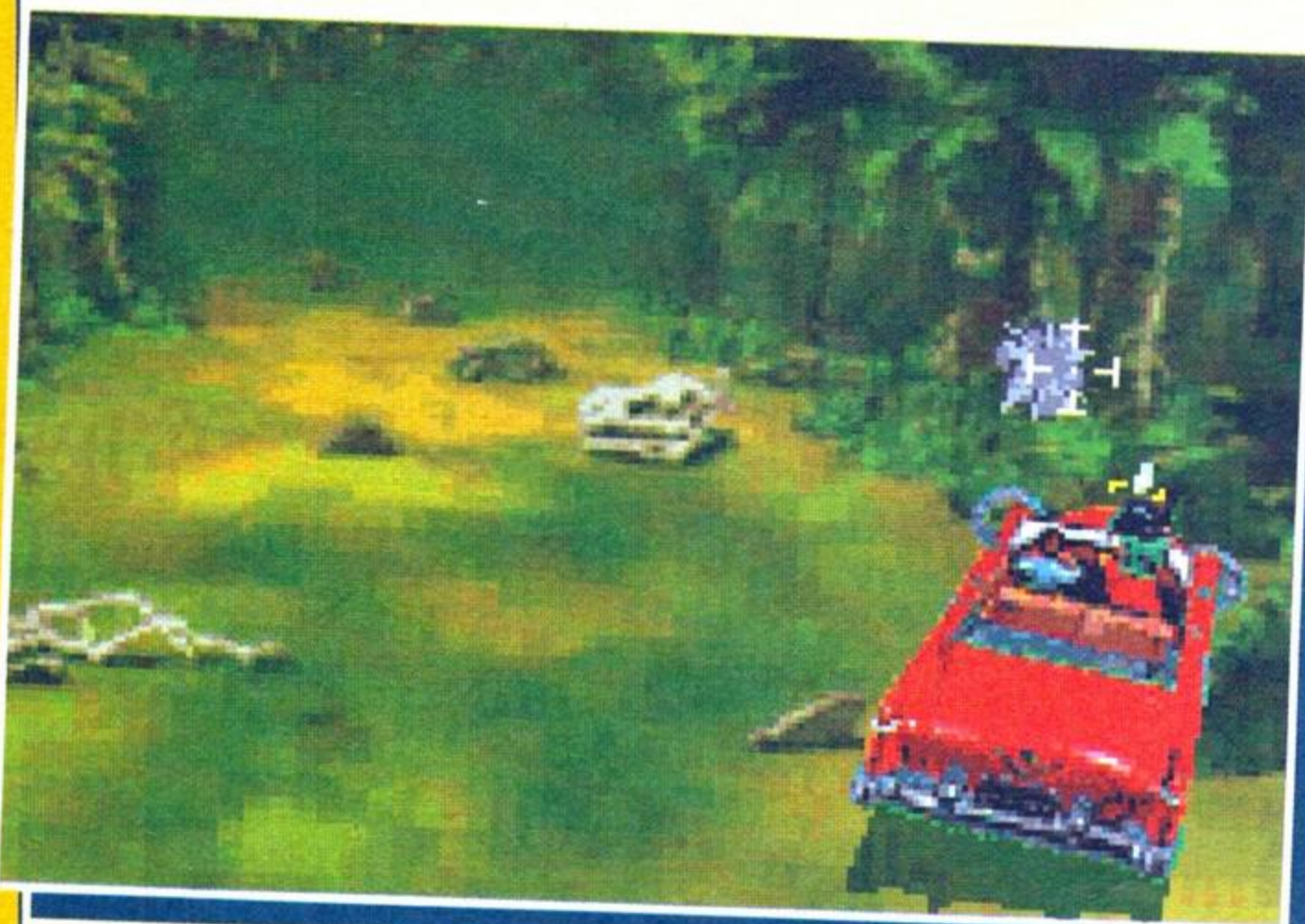
Luca Monticelli

anni più anziana, nel futuro. La magica tastiera di Mark Schultz ha creato un gioco dallo stile "punta e clicca" con grafica incredibile. Avvincenti sono le animazioni, soprattutto quelle all'interno di una miniera, a bordo di un carrello che sfreccia a tutta velocità tra tunnel oscuri e stretti. Bersagli sparsi ovunque, e una pistola con un mirino elettronico sono le nostre uniche speranze. Vitale risulta essere l'abilità di guida della Cadillac attraverso la foresta, dove lo schivare fosse, carcasse di dinosauri e mostri indefiniti, può salvare la vita ai due protagonisti.

E' tutta un'azione questo gioco, e non lascia un minuto di pausa. Grafica full motion e sonoro digitalizzato guarniscono alla perfezione il pacchetto, offrendo al giocatore la sensazione di essere veramente all'interno dello schermo a salvare le sorti del mondo.

Tra un livello ed un altro, vi sono intermezzi parlati ovviamente in americano, completamente disegnati, che informano il giocatore sull'evolversi della situazione. Il doppiaggio, e lo dobbiamo sottolineare, è recitato bene, in confronto ad altri

Sulla scia di Jurassic Park, ma con un lieve ritardo rispetto a Spielberg e soci...



Cadillac & the Dinosaurs



PC-CD ROM

La configurazione minima necessaria consigliata dalla casa produttrice consiste in un MPCLevel 2 Local Bus, CD-ROM a doppia velocità, processore 486 con 4 MB di RAM, tastiera e ystick/mouse, MS-DOS 5.0 o superiore, scheda sonora compatibile con Sound Blaster, Ad Lib, General Midi. Il gioco funziona anche sotto piattaforma Windows 95.

Genere: Azione
Casa: Electronic E.
Sviluppatore: Rocket S. G.

K VOTO
780

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



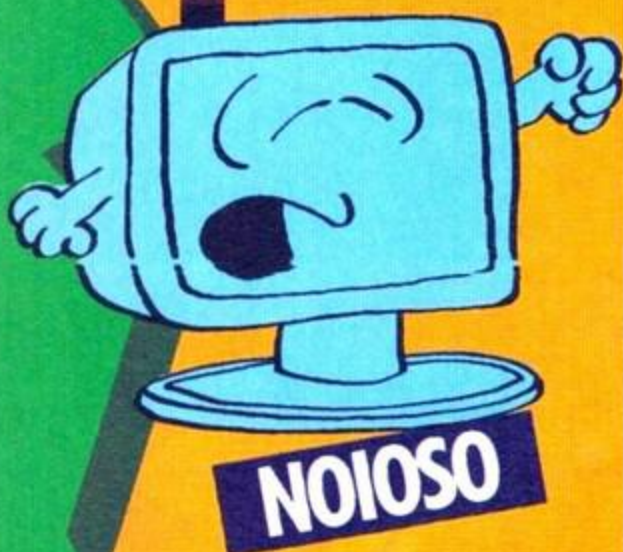
CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



DAGGER'S RAGE



NOIOSO

SPARATUTTO

Avanti Savoia! si sarebbe gridato un tempo, quando moschetti e spade la facevano da padrone... ma oggi le cose sono cambiate. Non dobbiamo più difendere la nostra piccola Italia da qualche esercitucolo dal sangue bollente... no, no, ci sono quei dannati Vek oggi, un popolo extraterrestre sconosciuto, che dopo una lunghissima guerra ed una tragica battaglia finale in quel di Lem, si è lasciato dietro solo un mucchio di macerie ed una popolazione stremata e senza leggi. Almeno così è stato per un po' di tempo. I burocrati ed i politici infatti - e noi dovremmo saperlo molto bene - sono

sono rinati solo i politici, ma anche orde di personaggi oscuri, guerrieri senza speranze ed avventurieri un tempo guidati da saldi principi, che hanno deciso di tirare a campare dandosi ai più efferati crimini ed alla pirateria. Oggi sono questi brutti ceffi ad



sta. Qualcuno deve ribellarsi alle situazioni disperate. E questo qualcuno - tanto per cambiare - potresti essere tu! Il Direttore Harvey Grant, capo del ristretto numero dei Mercy Pilot's Guild, ha bisogno di un

personaggio fidato al quale affidare una serie di importanti missioni e, guarda caso, quella persona di fiducia sei proprio tu. Dopo un breve tragitto in macchina per apprendere alcune informazioni sulla tua missione direttamente dalla bocca di Grant, ti ritroverai allo spazio porto.... Da questo punto in avanti nessun tipo di resoconto su Dagger's Rage è più possibile. Non c'è praticamente limite alle azioni che il tuo personaggio può compiere. La figura del mercenario viene riprodotta in modo magistrale dalle

Per distinguersi dai vari Terminal Velocity et similia, Dagger's Rage non può certo contare sulla sua grafica... Finalmente anche uno spara e fuggi che ha un'anima!

Non ci sono delle regole prestabilite, una volta accettato un lavoro, potrete portarlo a termine come più vi aggrada

da sempre gli ultimi a morire ed i primi a rinascere. Così in un tempo più o meno breve la cara vecchia Unione

incutere timore alla gente ed a infliggere ancora numerose perdite a noi, poveri scampati umani. Tra i tanti nemici, vi potrete scontrare contro i Dragon's Teeth, un gruppo di pirati composto prevalentemente da reduci della grande guerra coi Vek, veterani pronti a tutto e dalla grande esperienza. Oppure potrete ritrovarvi in un poco piacevole tête-à-tête con i Shiva's Curse, un'altra banda di predoni che nel segno di Shiva - il dio Indù della distruzione e della ristorazione - scorrazzano nello spazio in caccia di astronavi da attaccare e depredare in barba alla seconda caratteristica del loro dio, essendo decisamente più interessati dalla sola idea della distruzione. Questi ed altri ancora saranno i vostri temibilissimi avversari, ma come in ogni bella avventura, qualcuno non ci



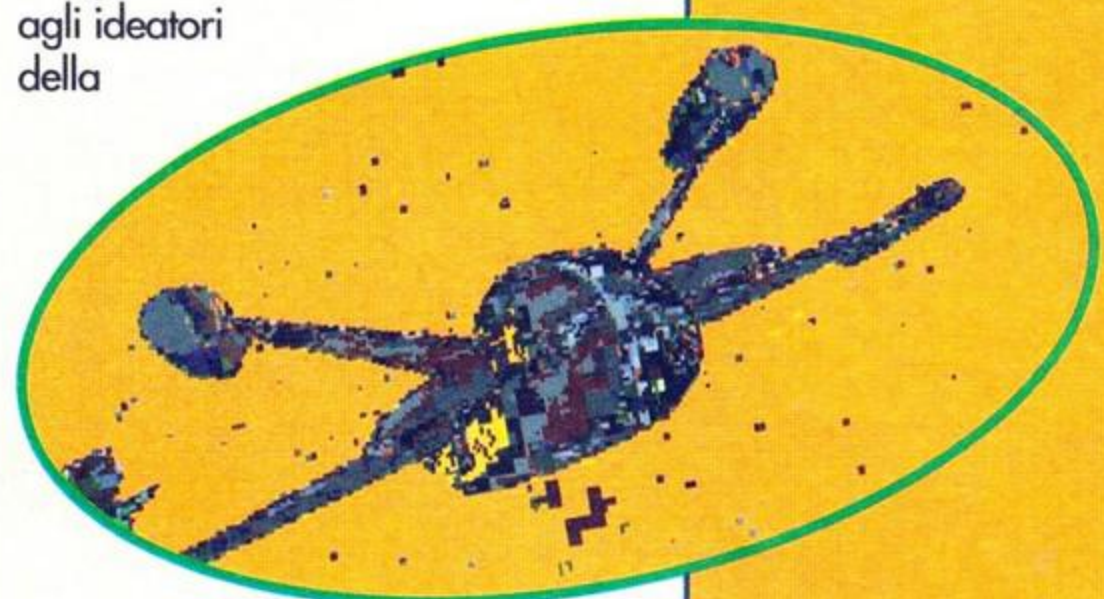
Interplanetaria è tornata a farsi sentire ed a dettare legge, almeno quella poca che oggi viene ancora rispettata. Eh sì, perché dalle macerie della guerra coi Vek, non





si risolveranno senza nessun tipo di problema, facendovi intascare un bel mucchio di soldini senza che voi sudiate più di tanto, ma altre... Non vi dimenticate che in giro sul vostro pianeta Hom, nello spazio intergalattico e sugli altri pianeti del sistema Federale, scorrazzano orde

di pirati ed extraterrestri curiosi e poco inclini a dialogare e criminali di ogni tipo. Spesso vi troverete costretti a ritirarvi velocemente a causa del sovrannumero di nemici che vi si pareranno davanti, mentre voi - soli - siete impegnati nella scorta di un cargo pieno di chissà quali importanti merci. Un ultimo tocco di giallo viene dato proprio dal personaggio che giocoforza vi ha fatto entrare in questa storia: diffidate di Harvey Grant, dopotutto un politicante è sempre un politicante! Dal punto di vista grafico Dagger's Rage propone degli spunti interessanti soprattutto negli effetti scenici come esplosioni, decolli ed atterraggi, mentre tutta la



parte dedicata ai combattimenti non può contare su di una grafica eccezionale, anzi... I fondali, sia 'terrestri' che spaziali, sono abbastanza convincenti, ma oggi siamo abituati a sforzi grafici decisamente superiori, soprattutto nelle versioni CD-ROM, quindi qualcuno potrebbe restare un pochino deluso. Gli screen statici raffiguranti particolari di città o di parti di esse, come i pub, o gli spazioporti, sono ben realizzati ed in certi casi riescono anche ad aumentare la sensazione di stare vivendo realmente tutte le avventure che il gioco propone, grazie alle

cupe atmosfere riprodotte. I comandi, rappresentano una piacevolissima sorpresa, in quanto il connubio tastiera/mouse rende Dagger's Rage semplicissimo da manovrare. Nel profondo calderone di giochi spaziali, sparatutto e di giochi strategici, Dagger's Rage sicuramente non farà gridare al miracolo, tuttavia bisogna riconoscere agli ideatori della

Microforum il merito di essere riusciti a creare un gioco in grado di proiettarci in un mondo ed in un tempo che sognavamo fin da quando Mazinga imperversava sui nostri televisori.

Daniele Falzone

moltissime possibilità decisionali che Dagger's Rage propone. Potrai decidere di farti un giro in una qualsiasi città, o di andare a bere un bel boccale di birra ad un pub, o ancora, dato che dopotutto devi pure guadagnarti il pane, potrai scegliere di recarti al punto di incontro dove i

Mercy Pilot's Guild possono scegliere quali missioni disponibili siano le più adatte a loro, sia in senso caratteriale che in quello remunerativo. Questo ultimo punto diventa decisamente importante allorché tu decida che la tua astronave non sia più adatta alla tua personalità, o che il tuo armamentario



sia insufficiente. In questi casi, un bel gruzzoletto ti farà decisamente comodo, perché astronavi, pezzi di ricambio, scudi energetici ed armamentari vari, sono decisamente costosi. Oltretutto questi 'optional' non sono a portata di mano in qualsiasi momento. Alcuni pezzi di ricambio li potrai trovare solo in determinate città di pianeti particolari, così come le armi stesse. Tutto, quindi, sembra essere stato studiato per costringerti a viaggiare, viaggiare ed ancora viaggiare. E l'azione? Non vi preoccupate, non manca di certo. Tra le varie missioni tra cui poter scegliere, infatti, alcune

di pirati ed extraterrestri curiosi e poco inclini a dialogare e criminali di ogni tipo. Spesso vi troverete costretti a ritirarvi velocemente a causa del sovrannumero di nemici che vi si pareranno davanti, mentre voi - soli - siete impegnati nella scorta di un cargo pieno di chissà quali importanti merci. Un ultimo tocco di giallo viene dato proprio dal personaggio che giocoforza vi ha fatto entrare in questa storia: diffidate di Harvey Grant, dopotutto un politicante è sempre un politicante! Dal punto di vista grafico Dagger's Rage propone degli spunti interessanti soprattutto negli effetti scenici come esplosioni, decolli ed atterraggi, mentre tutta la

parte dedicata ai combattimenti non può contare su di una grafica eccezionale, anzi... I fondali, sia 'terrestri' che spaziali, sono abbastanza convincenti, ma oggi siamo abituati a sforzi grafici decisamente superiori, soprattutto nelle versioni CD-ROM, quindi qualcuno potrebbe restare un pochino deluso. Gli screen statici raffiguranti particolari di città o di parti di esse, come i pub, o gli spazioporti, sono ben realizzati ed in certi casi riescono anche ad aumentare la sensazione di stare vivendo realmente tutte le avventure che il gioco propone, grazie alle

cupe atmosfere riprodotte. I comandi, rappresentano una piacevolissima sorpresa, in quanto il connubio tastiera/mouse rende Dagger's Rage semplicissimo da manovrare. Nel profondo calderone di giochi spaziali, sparatutto e di giochi strategici, Dagger's Rage sicuramente non farà gridare al miracolo, tuttavia bisogna riconoscere agli ideatori della

DAGGER'S RAGE



Genere: Spara e fuggi / avventura
Casa: Microforum
Sviluppatore: AMP

PC-CD ROM

Dagger's Rage gira su di un 486 DX/50 o maggiori, con almeno 8MB RAM e doppio CD-ROM. Il sistema richiesto può essere sia un normale Windows 3.1, che l'ultimo Windows '95. Supporta tutte le schede sonore. Il joystick è un optional.

CURVA D'INTERESSE

Minuti	Ore	Giorni	Settimane	mesi	anni
5	4	3	2	1	0

K VOTO 780

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

Q	P	
OTTIMO		
BUONO		
MEDIOCRE		
SCARSO		

MAH! SE PROPRIO VOLETE... SI PUO' FARE OK CORRETE!

PANZER GENERAL



Le simulazioni strategiche sono da sempre state il cavallo di battaglia della SSI, una software house dal glorioso passato che, specie in America, ha riscosso innumerevoli successi di pubblico. Della SSI in Italia si ricordano soprattutto le saghe fantasy in collaborazione con la TSR che presero il via con Pool of Radiance e portarono il mondo di Dungeons 'n' Dragons sugli schermi dei PC, oppure la saga degli Eye of

Con la simulazione della SSI ripercorreremo tutte le battaglie più famose della Seconda Guerra mondiale, tornando a visitare i teatri degli scontri sanguinosi per dimostrare il nostro valore di strateghi e riscrivere le decisioni della storia.



STRATEGICO

Finalmente un war-game alla portata di tutti, giocabile anche senza leggere pesantissimi e ingombranti manuali!

compito di gestire al meglio le forze che ha a disposizione per riuscire nell'intento. Le unità a disposizione per combattere sono numerose e molto diversificate, e il loro impiego va ad influenzare tutti gli aspetti strategici di un piano di battaglia. Se infatti gli scontri sono combattuti prevalentemente via terra da unità leggere o corazzate, sono di importanza fondamentale anche elementi quali la copertura aerea fornita dai caccia, il supporto dell'artiglieria o dei bombardieri, l'appoggio delle unità navali e di quelle di supporto. Ad ogni turno il giocatore dovrà impartire gli ordini ad ogni unità combattente, decidendone l'impiego: in caso di scontri armati con il nemico compariranno due obblò, dove una breve animazione illustrerà l'andamento della scaramuccia ed i suoi esiti. Le unità da controllare sono molto numerose, e fortunatamente i mezzi nemici effettueranno i loro movimenti solo nel turno successivo; non ci troviamo quindi di fronte ad una simulazione strategica in tempo reale come è ad esempio Command & Conquer. Questo consente di

conquistare la vittoria di ogni scenario ed eventualmente dell'intera guerra. All'avvio del gioco ci si troverà di fronte ad un lungo e completissimo elenco dove andare a scegliere in quale scenario combattere, oppure quale impegnativa campagna militare (costituita da più scenari collegati tra loro); da qui è anche possibile configurare il livello di difficoltà della partita, regolando la qualità dell'intelligenza artificiale dell'avversario computerizzato. Naturalmente è anche possibile giocare a turni alterni contro un proprio amico. Ogni scenario pone degli obiettivi strategici da raggiungere in un numero di turni prefissato; al giocatore spetta il

the Beholder, i primi programmi in grado di far giocare un convincente RPG per computer visto in prima persona in un ambiente 3D. Ma non si possono trascurare i numerosi giochi puramente strategici sviluppati da questa software house, come ad esempio la serie di Great Naval Battles, oppure ottimi titoli come Carrier Strike e Clash of Steel. Panzer General è uno di questi, un classico gioco strategico di guerra che vi permetterà di combattere le grandi battaglie tra carri armati che hanno devastato l'Europa durante la seconda guerra mondiale. Il programma vi metterà nei panni di un generale dell'esercito tedesco con il compito di affrontare una lunga serie di campagne militari storiche per

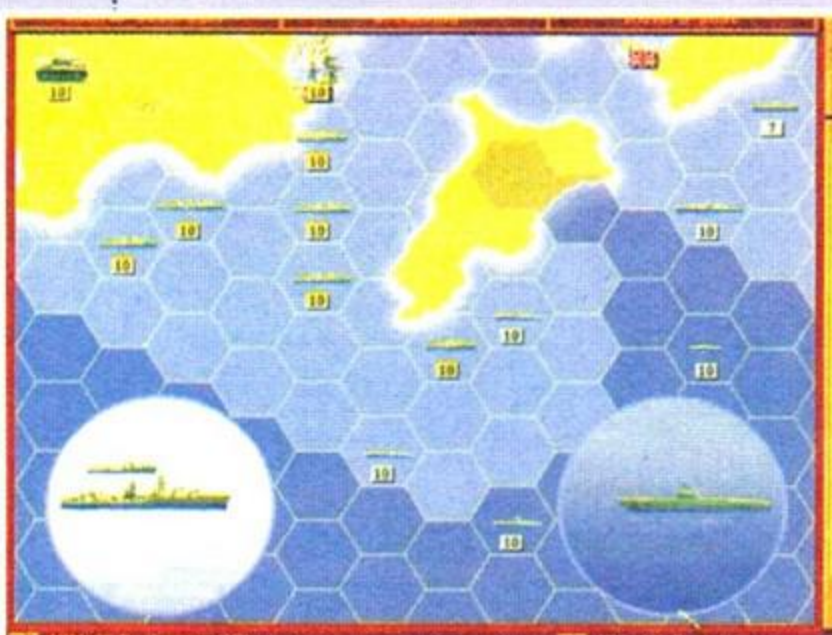


raggiungere una maggior completezza nella descrizione del quadro strategico, con una conseguente più accentuata complessità di gestione del gioco, ma anche con un maggior realismo simulativo.

L'interfaccia di controllo è molto intuitiva e facile da padroneggiare, e vede la rappresentazione dei vari mezzi su di una mappa geografica suddivisa in esagoni

dove si effettueranno gli spostamenti; sulla destra dello schermo compaiono invece le icone per impartire i vari comandi all'unità attualmente selezionata. Una volta attivato un mezzo cliccandolo con il mouse sarà possibile spostarlo, o fargli attaccare un certo bersaglio, semplicemente con un altro click del mouse, snellendo in questo modo notevolmente la maggior parte delle procedure di impartizione degli ordini. Un menu più completo è comunque attivabile in ogni istante per consentire le più svariate operazioni sulle unità, come ad esempio il rifornimento di carburante e munizioni, l'aggiunta di rinalzi per rimpiazzare le perdite, la gestione degli spostamenti dei veicoli pesanti o anche solo per visionare la scheda tecnica che illustri le caratteristiche dei vari mezzi. Ogni unità ha naturalmente le sue caratteristiche specifiche (tutte elencate nel manuale chiaro e scorrevole) che ne influenzeranno il comportamento e il rendimento in battaglia; inoltre, con il susseguirsi

degli scontri, ogni reparto dell'esercito guadagnerà esperienza, migliorando le proprie caratteristiche e diventando via via sempre più potente e resistente agli attacchi nemici. Panzer General risulta essere molto completo sotto tutti gli aspetti, e per quanto facile da padroneggiare nei controlli è in grado di garantire una sfida lunghissima, specie per la quantità notevole di scenari disponibili, per i diversi livelli di difficoltà e per la vastità delle campagne, che coinvolgono sempre un elevato numero di mezzi negli scontri. Forse per i puristi dei giochi di simulazione strategica potrebbe rivelarsi fin troppo semplice, ma il gioco della SSI ha il gran pregio



di essere immediatamente giocabile e godibile anche per i meno esperti. Graficamente Panzer General è molto piacevole e ben realizzato, con i veicoli degli eserciti belligeranti raffigurati secondo le loro fattezze originali, ed eccellenti cartine geografiche che illustrano i teatri dei vari scontri. La risoluzione grafica può essere sia 320*200 che 640*480; in questo caso l'aspetto generale del gioco risulta estremamente pulito e gradevole. L'aspetto sonoro del programma prevede qualche musicchetta introduttiva e un discreto numero di effetti sonori che ravvivano

le brevi animazioni utilizzate per riassumere lo scontro sul campo tra due unità; niente di straordinario quindi, ma per un gioco di questo tipo non servono particolari espedienti tecnici per arrivare ad ottenere una buona giocabilità. Ottimo il programmino di installazione sviluppato dalla SSI che autoconfigura ogni aspetto tecnico



del programma per adattarlo al meglio alla macchina di cui disponete senza alchimie di nessun genere sul vostro config.sys. In fin dei conti Panzer General si rivela come una simulazione strategica molto buona, giocabile e semplice da padroneggiare, ma tutt'altro che facile da battere, specie ai livelli più avanzati; certo che se siete maniaci dell'azione sfrenata non troverete molto di che divertirvi con questo titolo. Decisamente consigliato come prima esperienza per avvicinarsi al mondo dei giochi di strategia, saprà soddisfare anche i più esperti.

Antonio Perna

PANZER GENERAL



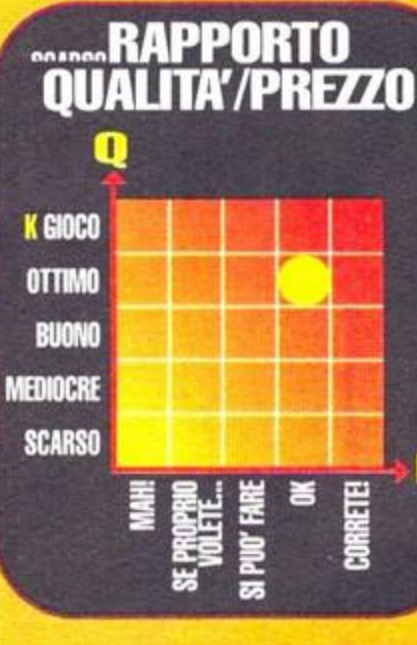
Genere: Simulazione strategica
Casa: SSI
Sviluppatore: Interno

PC Panzer General si accontenta di un 386 DX-33

per girare, anche se è consigliato un 486 (pena tempi di attesa lunghi nella pianificazione delle mosse del computer). Sono necessari inoltre 4 MB di ram e 16 MB di spazio libero su hard disk. Supporta quasi tutte le schede sonore più diffuse.

K VOTO
800

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



PUNTA E CLICCA

PROVE SU SCHERMO

BURN: CYCLE

CD-ROM



APPASSIONANTE

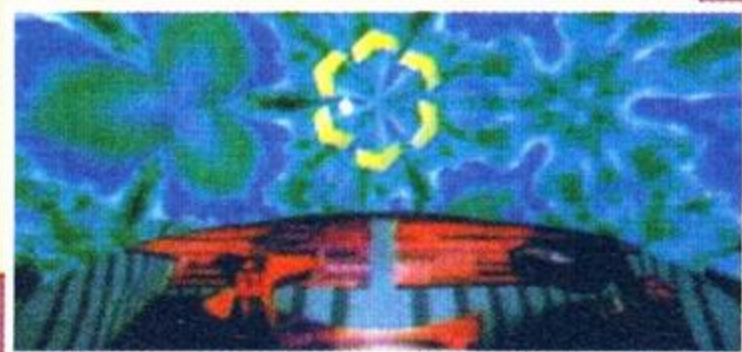
Dopo la sua prima apparizione in versione CD-I, che risale ad alcuni mesi fa, BURN: CYCLE approda finalmente su PC. Ma non si tratta di una mera conversione, perché rinforzato da un doppiaggio interamente in italiano e da un'atmosfera ancora più impressionante, questo titolo si presenta molto più vigoroso e più voglioso di mieterne successi. Ambientato in un futuro decadente e tetro, in pieno stile Gibson, il gioco si presenta anche come valida alternativa a JONNY MNEMONIC, con il quale tra l'altro condivide più di un aspetto. Anche qui, infatti, il giocatore impersona un hacker professionista incaricato di rubare alcuni dati ad una multinazionale per conto di un'associazione particolare. E, come nel titolo della Activision, i dati

Nel futuro molte occupazioni verranno rese vane dalla tecnologia e altre subiranno una notevole evoluzione. La figura che invece continuerà ad esistere e a mantenere i suoi tratti essenziali sarà sicuramente quella del ladro...

trasferiti illecitamente nel cervello del protagonista risultano alterati, al punto da renderne difficoltoso lo scaricamento totale. In particolare, nella testa di Sol Cutter, insieme ai dati, è finito un virus mortale, che se non debellato entro due ore, farà piazza pulita dei ricordi del malcapitato, annullandogli completamente l'esistenza intellettuale. Comincia così un'affannosa corsa contro il tempo, una continua ricerca di contatti utili, dialoghi e relazioni interpersonali con personaggi eccentrici, al fine di raggiungere la persona in grado di sconfiggere il virus, un certo Doc, la cui ambiguità del ruolo svolto metterà in ansia il povero Cutter. Ma la lotta contro la morte non è l'unico scopo del gioco, in quanto Cutter dovrà scoprire chi e perché ha fatto fuori la sua compagna durante il colpo, possibilmente vendicandone la tragica morte. La trama è senz'altro suggestiva e pregevole di azione, quanto meno in grado di coinvolgere e incuriosire il giocatore sin dalle prime scene filmate. Infatti, ancora una volta quest'inzuppata di videogiochi in salsa cyberpunk viene presentata in formato cinematografico, con tanto di attori ed inquadrature spettacolose. Tuttavia, per gli ambienti e gli oggetti è stata preferita una struttura grafica tradizionale, ma il risultato finale di questo connubio, a dispetto di quello che ci si può aspettare, risulta essere molto realistico. A parte alcuni sporadici episodi, l'accoppiamento non mostra mai un vero distacco, risultando compatto e convincente sia agli occhi del giocatore più incallito, sia a quelli del più pacato videospettatore. Con lo stesso intento è stata creata l'interfaccia di gioco, un punta e clicca un po' particolare. Le sue caratteristiche sono state pensate per soddisfare la piena libertà di movimenti e d'azione, tenendo presenti i limiti posti dal genere di gioco, anche se il risultato non è poi così entusiasmante. Nonostante si possa

scegliere la direzione di marcia, non è possibile uscire dal percorso prestabilito e segnalato dagli appositi indicatori. Se, per esempio, si desidera avvicinare una zona di stanza non rilevata dalla freccina, tutti i tentativi di raggiungerla andranno sistematicamente frustrati. In questo aspetto le avventure classiche, malgrado i limiti di una grafica tradizionale in fatto di realismo, risultano ancora un punto di riferimento. Fortunatamente, a rendere varia l'interazione è soprattutto l'eterogeneità delle situazioni in cui si è chiamati ad agire direttamente, le quali spaziano da sparatorie in stile Lethal Enforcers, a momenti più riflessivi in cui risolvere piccoli puzzle. Paradossalmente, la via di mezzo tra avventura e azione si rivela il punto debole del gioco, in quanto nel tentare di soddisfare due categorie differenti nello stesso tempo, mantenendo la difficoltà di entrambi gli elementi su livelli medio-bassi, la longevità si ritrova sacrificata alla causa della varietà. Ciò non toglie il buon risultato complessivo raggiunto dai programmatori, che sono stati capaci di fare un ulteriore passo avanti nella lunga marcia verso il genere dei film-interattivi, o quanto meno quella categoria in grado di dimostrarsi come vera alternativa ad un film in celluloide. Qualcosa deve ancora essere sistemato a livello di struttura, sia eliminandone seriamente la linearità, sia rendendola via via più complessa e impegnativa. Solo così si riuscirà, forse, ad eliminare la piattezza della strada che attraversa gli enigmi di BURN: CYCLE.

Antonio Loggisi



BURN: CYCLE



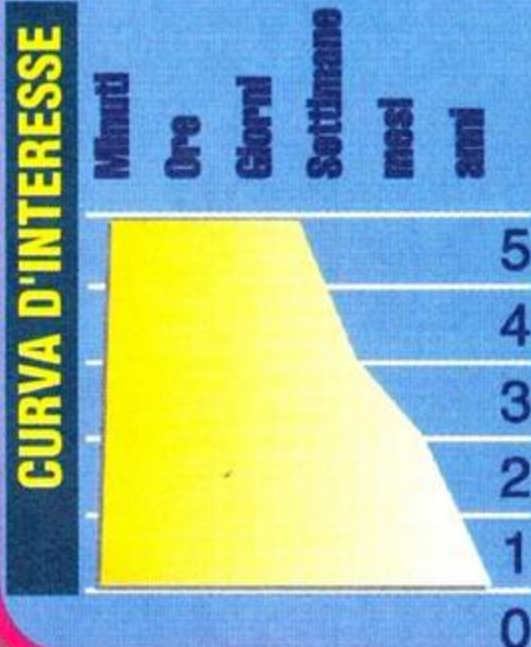
Genere: Film Interattivo
Casa: Philips
Sviluppatore: Trip Media

PC CD-ROM

Per far girare il gioco serve davvero poco: un 386 DX, 4 MB di RAM, Dos 5.0, VGA e XMS 2.0. Sono supportati joystick e joypad per i controlli, Soundblaster e cloni per il sonoro.

K VOTO
860

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



**I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.**

è un impegno dei rivenditori



TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE
39.900
IVA COMPRESA



TURBOSTICK
codice : 0550

**IL PIU' POTENTE
JOYSTICK MAI PRODOTTO**

**6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO
MOVIOLA & SUPER MOVIOLA**

FUNZIONA CON

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MASTER SYSTEM

DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PER

NINTENDO 8 BIT

TURBOSTICK codice : 5500

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PAC-LAND

Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

ORDINI TELEFONICI & FAX

081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESA.

MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

box

Rieccomi qui per il solito consueto caloroso abbraccio con tutti i miei lettori del cuore. Il "caloroso" è tutt'altro che fuori luogo perché comincia effettivamente a fare freschino... L'unico che non risente del clima è il solito Cyber Master che ha una stufetta a metano innestata tra bacino e spalle... forse è per questo che non è molto attraente!

NERO (NON PER CASO)

Cara Silvia (saluti al cybercoso) Sono uno dei pochi? Sopravvissuti detti "Pirati", "tengo" 27 anni (tardo eh?). Non contando i PC, le copie di K e anche Soft Originale che ho fatto vendere nel corso di questi anni (credetemi!) vi scrivo...

Leggo K e tonnellate di altre riviste di informatica da diversi anni ed esercito la mia onorata (esatto!) "professione" da 7 anni.

Nel corso dell'ultimo anno io e le mie tasche abbiamo potuto verificare quanto la teoria secondo cui i prezzi di videogiochi e programmi in genere fossero elevati per il grosso(?) danno(?) arrecato alla mia "specie". Inutile ribadire che è una grossa cazzata!

Infatti da un annetto a 'sta parte, tra la nuova legge e i continui proclami al software originale, la storia ha fatto il suo corso. Risultato?

Io al posto di farmi 2 settimane a Rimini tutto speso riesco a malapena a pagarmi le riviste che leggo, e avanza un cono gelato (la domenica).

Voi direte sarà incazzato nero?

Anche, ma per quanto possa sembrarvi strano non me ne cala (più di tanto). Incredibile ma vero è sempre stata passione (vera) per tutto ciò che Hard & Soft.

Anche alcuni miei "colleghi" chi + chi - sono nelle mie condizioni. Tranne due che hanno mollato tutto (Attak coi danè meglio perderli che...). dicevo, che il tempo passa e chi

vende giochi adesso finalmente può guadagnare milioni alla faccia nostra e vostra (mi rivolgo ai lettori) a botte di 130/150... mila lire per giochi e botte di 2/5/12 milioni per un c.... di foglio elettronico o un pacco di autocad.

E morire se ti danno un consiglio su come installare pinco o configurare pallino! (tranne qualcuno).

Non parliamo poi di provare (toccare con mano per vedere) i programmi o i giochi se non qualche stupido simil-demo/shareware da alcuni o niente da altri.

Sarò presuntuoso ma nessuno come noi a forza di provare e riprovare giochi e programmi conosce le porcherie informatiche di chi li fa!?

Voi vi incazzate quando i games hanno qualche bug, oppure non hanno giocabilità.

Immaginate chi spende milioni (poveri cristi tutti).

E non può avere né consigli (se non da K dopo qualche mese) né buttare via il gioco che non hai pagato né 10 né 20 mila lire...

Certo qualche problemino con qualche crack fatto male o il floppy difettoso l'ho avuto anch'io, ma niente di irrimediabile (e gratis!)

Più volte ho trattenuto questo sfogo ma credo ora sia il momento giusto. Ora che il lamento dei più copre le gioie dei meno.

Vi scrivo per dirvi che:

1) Vi sta bene!

2) In un mondo dove tutto costa, almeno una volta potevate spendere meno!

3) Pur continuando a fare manbassa tra le banche dati x mia passione rimarrò uno dei pochi, a parte qualche redattore (che non ve lo dice!) a

conoscere meraviglie e miserie del nostro piccolo grande mondo.

4) Ai vari redattori di K: smettetela di fare lacrime di cocodrillo quando l'ennesimo studente o ragazzino di 14 anni vi dice che può permettersi un gioco al secolo o che, pur essendo stato truffato "legalmente" rif K p.125 n.7/95 deve stare muto, e rassegnato! (Sai che gli cala alla Maxis o alla Lucas se per giocare ci vuole l'Enterprise!

O se sulle scatole scrivono grosse palle, tanto ci sono gli allocchi che ci credono!).

5) E' anche colpa Vs perché voi i giochi non li pagate! (almeno non di tasca Vs) ma li fate comprare a noi per darci i consigli su questo o su quello altrimenti tutti a spasso!

E così anche le porcherie tipo Rise of the Robots 30 Mega di HD per uno stupido cartone animato diventa "Non ha la stessa giocabilità di OMF 2027" anziché "è uno stupido demo ingiocabile".

Ed anche se onestamente il cartone mi è piaciuto vederlo, se lo avessi comprato avrei sicuramente ucciso il negoziante!

PS. Ci crediate o no il punto 4) mi ha spinto il 13 agosto 1.50am a scrivervi ricordando quando qualche videogiocatore in fasce col 2/386 mi chiedeva ingenuamente ma Pinco gira davvero col mio PC? (ho sempre risposto).

Tra tanti vostri lettori sicuramente molti si sono avvicinati alla vostra rivista e al nostro mondo x merito mio e ne vado fiero!

Confidando che non vi incazziate (almeno fate finta), quando 'na porcheria costa 150mila lire che facciate meno i bacchettoni e più sincerità!!! Sperando che abbiate pazienza

coraggio e... spazio vi saluta un vostro "vecchio" e assiduo lettore (il Mio benvenuto alla Nuova Redazione!)
Stateve Buon' Guagliò!

MP 95

Nero non per caso, sei proprio tu caro Michele, nel senso di incazzato nero, e probabilmente a ragione! La tua lettera mi ha colpito per la grande passione e per l'estremo slancio con cui perori la causa dei videogiocatori "strozzati" dai prezzi imposti dalle grandi case di produzione. Il problema è che videogiochiare è una scelta di vita; almeno ora, e finché i costi rimarranno tali.

Mi ha fatto tenerezza il tuo riferimento alle due settimane di vacanza a Rimini tutto compreso cui devi rinunciare.

Però, e sottolineo però, quella del videogiochiatore è una missione!

C'è chi i pochi soldi li immola in una moto e poi se ne va in giro con il giubbotto nero tipo Hell Angels, oppure spende tutto in dischi e concerti heavy metal, o, ancora, in libri (non costano poco!).

Volenti o nolenti, tutti coloro che amano svisceratamente qualcosa, finiscono per investire i loro soldi (genericamente pochi come per tutti i comuni mortali) in questo qualcosa fino alla bancarotta o quasi.

E' una scelta, si entra a far parte di una tribù, un circolo di persone con gli stessi interessi e problemi.

Gente che comunque ci crede.

Io, oltre alla passione dei videogiochi ho quella dei dischi rock, dei libri dell'orrore e altro.

E non è assolutamente vero che noi redattori/redattrici abbiamo i giochi a gratis, anzi.

I giochi rimangono nell'archivio di K e sono intoccabili e irraggiungibili. Si possono utilizzare solo per motivi di lavoro!

Al massimo il mio unico vantaggio è quello di poter provare un certo videogame e, se mi piace, decidere di comprarlo sacrificando parte del mio stipendio (esiguo).

Bene, Michele, io, te e altre migliaia di lettori facciamo parte di una tribù che ama, adora svisceratamente i videogames.

Spendiamo i nostri risparmi in questo modo, ma soprattutto ci crediamo, sempre, e fino in fondo...

Alla faccia di chi ci guarda con sospetto o disprezzo!

Un grosso incazzatissimo kiss!

THE FIGHTER

Apprezzabilissima Silvia, e generosissima redazione di K tutta, permettetemi innanzitutto di esternarvi i miei vivissimi complimenti per l'ottima rivista e per la splendida confezione di Star Wars Screen Entertainment che nella vostra infinita bontà avete deciso di accordare all'umilissimo sottoscritto, grazie!

E, dopo i salamelecchi, passiamo alle cose serie.

Io sono un affezionato lettore di K ormai da molti anni, ed ho sempre resistito alla tentazione di scrivere, vuoi per il trascurabile fatto di non aver nulla da dire, vuoi perché odio le polemiche che inevitabilmente si scatenano nell'angolo della posta per un nonnulla (tipo che il PC è meglio del Mac).

Devo riconoscere che la nuova gestione, dopo l'ineludibile "fase di rodaggio", edita un'ottima rivista, qualitativamente molto superiore a quella della redazione precedente (una sola cosa, però: badate di più agli sfondi degli articoli - come ad esempio le pag 116/117 di K76 - a me gli articoli piacciono leggerli, non decifrarli!), e il K-box non disturba più la mia ulcera, anzi: da quando l'amenissima Silvia ne è diventata la moderatrice, è un vero piacere a leggersi, o almeno lo era: fino a quando non ho letto quello che scrive Emanuele Noro su K76!

Non è mia intenzione fare un ruggito del suo misero squittio, per cui mi limiterò a fornire una gentile replica all'osservazione che mi è stata mossa senza alcun intento polemico. Intingo così la mia penna nel curaro e vado ad cominciare:

Una precisazione alla precisazione... Permettimi, caro Emanuele, rispondere alla tua osservazione: innanzitutto, il mio scritto aveva intenti prevalentemente satirici e non può essere considerato un saggio "tecnico", soprattutto se enucleato dal contesto in cui era stato posto;

secondariamente, il fatto a cui accenno è un problema reale e anche tu me ne fornisci involontariamente la conferma suggerendo di installare Tie Fighter in un'area non compressa del disco;

infine, ecco la spiegazione "tecnica" del dilemma: la procedura di installazione di Tie provvede a creare il disco boot necessario per far partire il gioco in condizioni particolari, come la pre-

senza del Doublespace.

Il problema è nella posizione della riga dove impartisce il comando di rilocalizzazione nella memoria alta al gestore del Doublespace stesso: poiché questa riga precede i comandi HIMEM e EMM386 che attivano i vari gestori della memoria superiore estesa, il comando stesso non viene eseguito (il tutto senza alcuna segnalazione di errore - grazie, Bill Gates) e il gestore rimane a ingombrare la memoria "bassa" impedendo poi il caricamento di Tie.

La soluzione quindi è semplice: basta spostare la riga incriminata un po' più sotto: Tie allora potrà partire anche da partizioni compresse. A conferma di questo, dai un'occhiata al Readme contenuto in Defender of the Empire, dove si spreca in scuse per il terrificante errore di produzione: peccato che sia un po' tardi, no?

Il punto è: tu prendi uno che si intende non troppo di config.sys, autoexec.bat, Doublespace e compagnia bella, che si spende le sue 99 kilolire (o giù di lì) per Tie Fighter, poi lo installa e non gli va per una banale disattenzione dei produttori stessi, mi dici cosa fa dopo? O si compra una console, o passa ai giochi piratati...

O telefona a me, come mi è capitato due o tre volte.

Ed ecco conclusa la mia risposta. Vi sarei molto grato se la pubblicaste (anche solo un breve estratto), per consentirmi di replicare ad un'osservazione che mi è stata rivolta personalmente.

In cambio vi risparmierei le mie feroci critiche all'articolo "Redattore Stellare", sempre su K76 (che contiene alcune osservazioni interessanti ma anche molte palesi inesattezze), e concluderò porgendovi i miei rispettosissimi saluti, uniti all'invito a continuare sulla strada del rinnovamento della rivista che avete intrapreso.

Servilmente vostro

Mauro Morsiani

Dunque, credo che l'argomento sia stato sufficientemente sviscerato e la disputa tra te ed Emanuele sia finita con un bel pareggio.

Non ci saranno ulteriori belle, anche perché altrimenti il K-box rischia di diventare una specie di "cosa vostra". Premesso questo, sarò ancora lieta di ospitarvi nella mia/vostra rubrica su altri argomenti, magari questa volta uniti sullo stesso fronte della barricata.

Un caldissimo kiss!

IL CRITICATORE STELLARE

Mitica Silvia, sono un fedele lettore di K ormai da diverso tempo, e posso affermare che siete la rivista del settore videoludico che preferisco.

Faccio inoltre a tutta la neo-redazione i miei più sinceri complimenti per le varie iniziative introdotte nella rivista: è proprio per una di queste che ho deciso di scriverti e spero che deciderai di pubblicarmi.

Tralasciando ulteriori commenti superflui e questo tono pacato da introduzione vorrei passare al sodo: oltre ad essere un vostro affezionato lettore, sono anche un grande appassionato della mitica trilogia di Guerre Stellari e ho seguito con molto interesse l'iniziativa "Redattore stellare" da voi lanciata (sono stato un vero pirla a non aver partecipato, ma come dice il detto... mai vantarsi) e vorrei fare i miei complimenti a tutti i partecipanti, meno uno... ARGGR...!!!

Il tipo in questione è quello del numero di K di settembre, sì proprio la "chicca" che ci avevate promesso: "Daniele Bocus di Aviano" (PN), er Criticatore Stellare.

Ora, con tutto rispetto parlando e tralasciando i vari apprezzamenti che potrei fare sul suo lavoro, e sorvolando la leggera incas...ra che avrà provocato nei vari fratelli con sangue stellare nelle vene, vorrei solo dirgli che se vuole fare il critico dovrebbe essere almeno documentato come tale: riconosco che diversi errori da lui riscontrati nella pellicola siano lampanti e indiscutibili e vi vorrei rimediare rivolgendomi a lui direttamente e assicurarlo che quello che gli sto per dire lo avrebbe saputo anche lui, sfogliando semplicemente alcuni degli innumerevoli materiali cartacei prodotti sul filone della trilogia e in questo caso la Guida al Primo Volume della Trilogia di T. Zahn.

0:55:25 Devi sapere che le spade Jedi sono effettivamente regolabili.

0:58:00 Le navi di Guerre Stellari hanno diversi tipi di schermi compresi quelli per deviare i detriti spaziali ed asteroidi di piccole e medie dimensioni, e certamente Alderan era ridotto in questi termini.

1:00:50 Tutte le navi spaziali, stazioni ecc. del mondo di Guerre Stellari sono dotate di campi

magnetici artificiali che trattengono l'ossigeno e creano anche i poli magnetici nelle posizioni desiderate: vedi anche la disfunzione gravitazionale per accedere alle opposte postazioni dei cannoni laser del Falcon.

Passiamo ora all'Impero colpisce ancora: 0:57:34 Non puoi dirlo visto che non conosci né tempi né distanze.

Per concludere, penso che chi si sia guardato almeno una decina di volte la Trilogia, lo abbia fatto per immergersi in un mondo diverso e fantastico e non per cercare di scovarne gli errori cinematografici, magari perché non aveva nient'altro da fare.

Cara Silvia, ti rinnovo ancora i miei più sinceri complimenti, pregandoti in ginocchio sui ceci di pubblicarmi.

Claudio Veronesi

Devo confessarti, caro Claudio, che quando abbiamo ricevuto "l'opera" di Daniele ne siamo rimasti tutti entusiasti, io per prima.

E, nonostante le critiche che sono piovute da più parti, io continuo a considerare il lavoro di Daniele estremamente interessante, mi ricorda da vicino un libro sulle incongruenze e gli anacronismi dei film che è uscito non molto tempo fa.

Ma a parte queste mie considerazioni personali, la sorpresa grande è data proprio dalle lettere di critica ognuna delle quali contiene decine di spunti interessanti, compresa la tua. Insomma Daniele ha alimentato una specie di "forum" di Guerre stellari che si sta arricchendo di materiale giorno dopo giorno.

Anzi, sto seriamente pensando di raccogliere tutto il materiale in un bel libro da editare per arricchire, oltre all'argomento, anche me stessa.

Cara Silvia

mi chiamo Christian, ho quasi 23 anni e sono studente di Ingegneria Elettronica all'Università di Padova. Ultimamente ho cercato di capire, usando Internet, qualcosa di più sui vari Sistemi Operativi (S.O.) che costellano il mercato dei PC.

E ciò per il solito vecchio motivo: l'hardware si evolve molto rapidamente, ma il software per pure esigenze commerciali resta sempre quello degli albori (leggi:MS-DOS). Mi definisco utente evoluto, non tanto nelle applicazioni pratiche - almeno per ora- quanto per il maggior numero di conoscenze di cui

posso disporre dato il mio tipo di studi, e mi piacerebbe sfruttare a fondo il mio PC.

Nella mia facoltà usiamo UNIX con delle macchine SUN.

E proprio grazie a Usenet ed i suoi Newsgroups (gruppi di notizie attorno ad un argomento) sono venuto a conoscenza di alcuni utili pareri. Innanzitutto non esiste IL S.O. superiore a tutti gli altri.

Ognuno ha punti a favore e degli svantaggi, sebbene alcuni siano non proprio stabili nell'uso o non vengano classificati S.O. in senso stretto ma shell grafiche.

In secondo luogo, certi S.O. sono molto avidi di risorse e ciò li rende poco adatti ad essere implementati sulla maggioranza delle macchine in circolazione (hardware di tipo medio). In definitiva, si dice, la scelta di un S.O. o di un altro dipenderà dall'uso che ne dovrai fare...

Quest'ultima affermazione l'ho sentita ripetere molte volte sulle News di Internet, però mi pare che non spieghi in realtà un bel nulla, almeno dal punto di vista dell'utente medio che non ha tante conoscenze di tipo informatico. Personalmente mi basterebbe un qualcosa che mi permettesse di usare i classici applicativi, senza dover ogni volta impazzire perché i drivers vanno per conto loro, al programma manca il file tale o l'impostazione talatra, gli applicativi in memoria fanno inchiodare il sistema per colpa del multitasking cooperativo o causano errori irreversibili quando meno te lo aspetti, i conflitti...

Non chiedo applicazioni particolari, anche perché occorrerebbero conoscenze particolari che io non ho - al momento attuale.

OK... fine dello sproloquio.

Per qualsiasi osservazione, il mio e-mail è: avenger@maya.dei.unipd.it Ed ora vado a guardarmi il videoclip dei Tangerine Dream "Stratosfear" su CD-ROM...

Buon lavoro Silvy e alla prossima. Franzone Christian Klaus

Beh, l'argomento mi sembra interessante e suscettibile di alimentare un sano dibattito tra i lettori di K.

Come vedi ho riportato il tuo indirizzo elettronico, però auspicherei che la conversazione si svolgesse proprio sulle pagine del nostro mitico giornale, con la sottoscritta nelle vesti, formali e castigate, della mediatrice, tipo Mariapia

Luisa Bian

ARGGGGHHH! TRAGICO ERRORE!

Cara Silvia,
ho deciso di riscrivere a K, non per le solite critiche che ormai affliggono il K-box da anni, bensì per darvi qualche nota di merito.

Personalmente non ho nulla in contrario con i protagonisti del K-box (compreso me, vi ho sentito nel numero 73) che ci tengono a mettere in evidenza i vostri difetti, ma ritengo che, per un'analisi vera della rivista, ci voglia un confronto... con la concorrenza.

Giorni fa mi sono recato in edicola, era il 17 del mese e, tanto per cambiare, K non era uscito. Infuriato a tal punto di decidere di non comprare mai più la "nostra" rivista, ho fatto una cosa orribile: mi sono rivolto, inconsapevolmente, alla concorrenza.

Me ne sono salito a casa e, scomparsa la mia ira, ho guardato la copertina del

giornale. Quando ho realizzato: Non è K? Arghhhhh! Mi è preso lo sconforto. Sono corso come un razzo in edicola per chiedere se potevo cambiarlo. Alla risposta negativa dell'edicolante sono tornato mestamente verso casa, e ho approfittato dell'occasione per dare uno "sguardo altrove", e ho ricavato una conclusione con la quale vorrei chiudere la lettera: Siete i migliori!
Baci

Luigi Iandolo

PS. Una cosa che non c'entra assolutamente niente (ma vorrei avere una risposta) riguardo al Cyber Master n.68: possibile che un lettore di K non sappia che esiste Indy 4 e non conosca le gabelle almeno IDDQD o IDKFA, di Doom 2?

Ricambio subito il bacio, e poi devo dire che al di là delle lusinghe, la tua lettera mi ha veramente strappato più di un sorriso. siamo tutti commossi per il tuo slancio passionale, Cyber Master in testa. Inoltre, ti ringrazio per "Siete i migliori",

probabilmente non è vero però ce la stiamo mettendo davvero tutta per diventarlo!

Per quanto riguarda l'annoso problema del ritardo di uscita, stiamo veramente cercando di fare il possibile per essere in edicola prima, però poi capita che a settembre ci sia l'ECTS e che si debba aspettare il ritorno del nostro inviato per poter scrivere gli articoli da inserire in K. Oppure c'è da inserire un gioco appena uscito che non si può proprio ignorare, o, ancora, c'è da realizzare e da allegare qualche gadget, tipo i due volumetti "Pronti a Morire" e "Doom".

Insomma noi stiamo cercando di fare crescere qualitativamente la rivista e di dare ai nostri lettori sempre di più, capita che a volte questo comporti qualche giorno di ritardo.

Per quanto riguarda il tuo PS, sicuro che può essere, infatti non tutti sono megalomani di videogiochi, molti si sono avvicinati a questo fantastico mondo e alla "vostra" rivista solo quest'anno. E' normale che abbiano qualche lacuna "storica".

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

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 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

SLOT MULTIPORTE

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

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

cod. DRI03G • L. 144.000

cod. CD32 01F • L. 490.000

cod. ESP08F • L. 320.000

cod. ESP04F • L. 295.900

cod. SLT01L • L. 129.000

cod. TUN01L • L. 176.000

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

Memory Card per 600/1200

Espansioni PCMCIA per Amiga 600. La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa più? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto è utilizzabile per Amiga 1200)



cod. ESP05F L. 183.600 cod. ESP06F L. 324.900 cod. ESP07F L. 608.200

con Postal Dream
Ordinare è facile

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 24068 SERIATE (Bg)

CYBER MASTER

Ullallà! Eccomi a voi con un numero davvero speciale: quattro pagine quattro, con addirittura due lettere che arrivano da gentil fanciulle. E' la rivincita del Cyber Master che dopo essere stato scaricato 8124 volte da Silvia, oppure 8125, non ricordo bene, ha trovato finalmente il suo meritato stuolo di ammiratrici!

KYRANDIA 3, LA VENDETTA

Innominabile Cyber Master

Come si fa ad organizzare la Royal Seance per evocare lo spirito di Re William?

Ti prego aiutami! Sono due mesi che ci sto provando!

Daniele Corini

Caro Daniele, la risposta è semplice: per sapere come si organizza una Royal Seance devi, innanzitutto, fare una capatina nell'Underworld e parlare con la segretaria seduta al tavolo. Quindi torna dalla Regina per la solita massacrante partita a Tic Tac Toe. Aspetta che sulla scacchiera ci siano cinque mermaid, metti per terra il giornale e cliccaci sopra con la moneta (giornale e moneta dovresti averli trovati nella discarica): apparirà il fantasma di Re William che metterà in fuga (finalmente) la regina. Fai attenzione, però, se non vuoi cacciarti nei guai evita di rivolgere la parola allo spirito del Re... sai è piuttosto suscettibile!

PINBALL FANTASIES

Megagalatticosuperfantasmagorico Cyber Master chiedo se è possibile avere qualche gabolina per Pinball Fantasies in versione PC, ti prego rispondimi, non ne posso più.

Giuseppe Acunzio

Prontiiiiiii! Quando il tavolo "scrolla" sopra e sotto prima di giocare dovresti digitare queste paroline:

GREET

SNAIL (rallenta la caduta della pallina)

EXTRA BALLS (dà due biglie in più)

EARTHQUAKE (disattiva il tilt)

FAIR PLAY

FX FIGHTER

Eclettico Cyber Master

Ho appena comprato "Fx Fighter" e già mi trovo nei guai.

Mi potresti aiutare illustrandomi alcune mosse per i vari personaggi, in particolare per Sheba, la donna-gatto, guadagnandoti così la mia eterna e devota ammirazione?

Ti prego, rispondimi! Illuminami!

Andrea Fait

Sei proprio fortunato caro Andrea, nel mini libricino "Pronti a Morire" che hai avuto in regalo con la rivista, troverai tutte le mosse di Fx Fighter... Preparati perché sto arrivando a riscuotere!

AMIGHISTA CONVINTO

Multimediale Cyber Master

Ti premetto che sono un amighista convinto e che, come tutti i miei fratelli del resto, vorrei che dedicaste un po' più di spazio a questo beneamato computer che ha fatto la storia del divertimento videoludico. Inoltre, vorrei sapere se esiste qualche gabola per Populos, l'ormai anzianotto capolavoro della Bullfrog!

Fabio Trabattoni

Carissimo "Trab", credo che sarai stato contentissimo di trovare sulla rivista di ottobre una nuova rubrica dedicata completamente all'Amiga e al suo popolo di aficionados.

Certo, intitolandola Jurassic Amiga forse abbiamo fatto un po' troppo "cabaret", però noi confidiamo nel senso dell'umorismo dei nostri lettori, e siccome non ce la facevamo più di sentire ripetere che l'Amiga si stava estinguendo, che era ormai il brontosauo dei computer, abbiamo pensato a questa trovatina divertente... Ma veniamo a Populos, la gabolina è semplice, semplice, nella schermata iniziale digita KILLUSPAL, salterai immediatamente al livello 999!

WOLFENSTAIN 3D

Colossale Cyber Master
volevo chiederti dei trucchi per il gioco "Micro Machines",
per "Dune 2" e per "Wolfenstein 3D".
Colossali Saluti!

Ho intitolato la tua "missiva" Wolfenstein 3D non a caso, ma semplicemente perché gli unici trucchi che ho, tra quelli che mi richiedi, riguardano proprio lo sparatutto della id. Dunque, inizia il gioco digitando "wolf 3d-next", quando il

gioco inizia ti ritroverai prigioniero in una cella, a questo punto schiaccia Tab+ Enter+ Ctrl. Quindi premendo Tab+una delle seguenti chiavi otterrai:
W: salti al livello successivo
E: completi il livello
I: armi, munizioni e 50% di vita
G: nel God mode dà l'invincibilità
S: rallenta
C: dà informazioni sul livello
F: dà le coordinate sulla locazione corrente
B: cambia il colore del bordo
N: consente di passare attraverso i muri.

UNA DONNA!

Muscoloso Cyber Master
vorrei tanto sapere se esistono delle gabole per X-Wing
(tipo immortalità o armi infinite).
Un bacio ardente!
Cristiana Genta

Wow, non posso credere alle mie lenti stroboscopiche... chi mi scrive è proprio una ragazza in carne ed ossa!
Dopo essere stato ripetutamente scaricato da Silvia, finalmente posso rivolgere le mie "cyber mire" altrove!
In effetti sono non solo muscoloso, ma anche affascinante, colto, intelligente, ricco, simpatico, giovanile, ecc, ecc.
Incontriamoci...
Proprio per te e solo per te ho scavato nei meandri della mia memoria cybernetica e ho trovato una bella gabolina: digita durante il volo la parola WIN, avrai munizioni e scudi illimitati!

UFO-ENEMY UNKNOWN

Raggiante Cyber Master, ti scrivo per chiederti se mi puoi aiutare a finire Ufo Enemy Unknown, dal momento che ho scoperto tutte le tecnologie e costruito di tutto ma non riesco a partire per Marte. Mi puoi aiutare?
Fabio D'Emidio

Ti ringrazio per il raggiante. Ma veniamo a noi: abbiamo pubblicato la soluzione completa ed esauriente di UFO in una trilogia che è stata pubblicata sui numeri: 70, 71, 72. Inoltre, sui numeri 75 e 76 abbiamo pubblicato delle gaboline intriganti.
Ti consiglio di contattare al più presto il nostro ufficio abbonamenti!

WOW UN'ALTRA DONNA!

Caro Cyber Master
anche se mi chiamo Silvia anch'io, ho bisogno di aiuto da te! Ho delle difficoltà con Woodruff della Sierra. Mi puoi aiutare ad andare avanti nel gioco?
K pubblicherà soluzioni e codici su TNT? Grazie e Ciao!
Silvia Gasparini

Gulp e stragulp, un'altra ragazza e per di più che si chiama Silvia! Non vorrei che fosse tutto uno scherzo della redazione! Comunque se veramente esisti, o Silvia, ti informo che la soluzione integrale di Woodruff è stata pubblicata sul numero 72, puoi sempre richiedere un arretrato... oppure accettare un invito a cena con me, il Cyber "casanova" Master che saprà darti tutte le risposte che desideri!

BUDOKAN

Biodegradabile Cyber Master
Non è che avresti sotto il tuo tentacolo (non ho osato fare riferimento ad una mano!) i codici di Budokan?
Graaaaazie!
Luigi Derisi

Prima di tutto ti informo che non sono per niente biodegradabile. Puoi sotterrarmi adesso e tra qualche millennio se scavi mi ritrovi tale e quale, anzi, anche leggermente migliorato... le sabbie giurano molto ai miei circuiti integrati!
Per quanto riguarda Budokan, ho un piccolo trucchetto: se sei stanco di esercitarti nelle arti marziali, spostati in basso a destra nello schermo del dojo (quello nel quale scegliete i vari eventi) e premi "B". A questo punto potrai farti una tranquilla partitina a Breakout...

PRIMAL RAGE

Illuminante Cyber Master
sono qui in pena per sapere se uscirà per PC il "lucertoloso" Primal Rage.
Ti supplico dimmi di sì!!!

Sì.

ALONE 2

Lucidissimo Cyber Master

Sono bloccato nella soffitta di Alone in the Dark 2, potresti darmi una piccola mano...

Te ne sarei eternamente grato!

Marco Pistocchi

E basta con la gratitudine! cominciamo a tirare fuori un po' di soldi, a dare gli estremi della carta di credito e via dicendo. Credete forse che un Cyber Master campi di gloria? Anch'io devo mantenere un tenore di vita decoroso, perciò mettetevi una mano sul cuore e l'altra sul portafoglio, come si suol dire. Ma veniamo alla soffitta... Apparirai magicamente in soffitta: raccogli il giornale, l'ampolla, e uscite dalla stanzetta. Gira velocemente verso sinistra e prendi dal baule Thompson e caricatore, quindi abbatti lo zombie ninja bianco con dieci raffiche, aspetta che arrivi il suo compare verdognolo e fallo fuori con dieci capocciate. Prendi la bomba a mano e la chiave lasciati dai tuoi ectoplasmatici nemici, entra nel ripostiglio (la stanza di fronte al quadrato di arrivo) e inserisci il doblone nella scatoletta con pupazzo, per ottenere un "pompon". Entra nella seconda stanza, e avvicinarti all'uscita verso la serra: spostati un po' di lato (senza però entrare nella serra)

e lancia il pompon tra le piante. Lo zombie saltellante tenterà di raggiungere il pompon, sarà massacrato dai serpenti, e tu potrai scendere indisturbato dal camino. Ti ritroverai in un salottino pieno di zombi (quelli che prima ti avrebbero attaccato se fossi salito senza il travestimento da Babbo Natale): lancia velocemente la bomba a mano per liberarti in un sol colpo dei nemici, ed elimina gli eventuali superstiti (il blu muore dopo sei fendenti, quello verde dopo 10, mentre quello piccoletto con il fucile resiste a ben quattordici capocciate). Prendi la palla da biliardo, sali al primo piano e raggiungi la stanza con il tavolo da biliardo. Inserendo la palla appena trovata nella rastrelliera a fianco del tavolo da gioco, sposterai l'enigmatico armadio, mentre con la chiave trovata in soffitta potrai aprire la porta. Purtroppo One Eyed Jack ti catturerà, ma in compenso scoprirai qualcosa di più su questa congrega di gangster e pirati-zombi. Quando rinverrai, dovrai utilizzare l'uncino sulla porta, poi esci e scendi al piano inferiore, dove ti aspetta la malefica strega che con un incantesimo ti imprigionerà di nuovo...

Bene, spero che in questo breve passaggio, troverai quello che ti serve per continuare questa entusiasmante avventura, altrimenti ti consiglio di richiedere il numero 75 (lo specialone di agosto) dove abbiamo pubblicato la soluzione integrale. Bye!

ULTIMA 6

Super Cyber Master

sono bloccato a Ultima 6 e vorrei sapere se esistono alcune gabelle.

Grazie!

Francesco Montaruli

Per attivare le gaboline di Ultima 6 devi procedere come segue: parla con Lolo e di': Spam, Spam, Spam e quindi Humbug. Ora avrai a disposizione una serie di opzioni. Premendo 1 puoi avere accesso a tutte le variabili del gioco: 62 per vortex cube da 242 a 249 per le eight tunes 23 per magic armour 48 per glass sword 57 per spell book 58 per spell Inoltre, premendo 4, puoi cambiare i tuoi caratteri predefiniti: premi i pulsanti da uno a sette e poi cambia i parametri a go go.

ZEEWOLF

Divino Cyber Master

sono un amighista convinto e commosso per lo spazio che avete donato a tutti noi! Passiamo al dunque: non avresti qualche gabolicchia per Zeewolf?

Ti prego: non deludermi!

Maurizio Stimperi

Bene, Maurizio, prendi nota perché ti sto per dare i codici di alcune missioni:

Missione 5: IMAGO

Missione 9: TIBURON

Missione 13: ARGUS

Missione 17: MARTEN

Missione 21: SOCKIN

Missione 25: GANNPAU

SYNDACATE

Strabordante Cyber Master

sono ormai un Syndacate-dipendente all'ultimo stadio. Non posso proprio farne più a meno, sono totalmente immerso nelle avventure killer-futuristiche e non so proprio come uscire...

Avresti qualche gabolina please?

Luciano Rispoli

Caro Luciano, ho una serie di gaboline che ti aiuteranno ad uscire dal tunnel profondo della dipendenza da Syndacate.

Quando, nella schermata iniziale, ti viene chiesto di dare un nome alla tua compagnia, digita:

COOPER TEAM: avrai più armi, uomini ed equipaggiamento. Inoltre 100.000.000 di dollari.

NUK THEM: resusciteranno gli agenti uccisi.

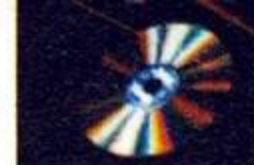
ROB A BANK: dà 100.000.000 di dollari.

WATCH THE CLOCK: accelera il tempo.

TOP THE TOP: consente di selezionare altre missioni.

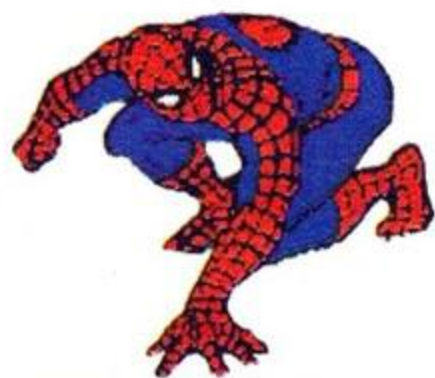
DO IT AGAIN: quando inizia il gioco premendo insieme Ctrl e C si completa il livello.

TO THE TOP: dà soldi illimitati.



L'UOMO RAGNO

L'inventacartoni



*Se avete sempre
invidiato Stan Lee, il
mitico creatore
dell'uomo ragno,
ora potete finalmente
tentare di emularlo...*



GENERE FUMETTISTICO CASA LEADER LINE			
	CPU 486	CD-ROM 150	RAM 4MB
HD 4	VIDEO VGA	SCHEDA SONORE MPC	ACCESSORI MOUSE

"Hanno ucciso l'Uomo Ragno
chi sia stato non si sa,
forse quelli della mafia,
forse la pubblicità..."

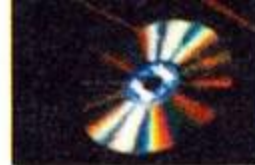
Più o meno recitava così il ritornello della fortunata canzone degli 883
che ha letteralmente devastato i padiglioni auricolari di migliaia di pacifi-
ci e indifesi vacanzieri suppergiù nel 1992, almeno mi sembra...
Beh, se proprio devo forzatamente continuare l'articolo ispirandomi alla

Tutto cartoni



canzone degli 883, posso con la massima sicu-
rezza affermare che sicuramente tra gli indi-
ziati dell'omicidio del simpatico arrampica-
muri non ci sono quelli della Knowledge
Adventure, che, anzi, hanno tro-
vato un sistema originale
per rinnovare il mito
immortale dell'Uomo Ragno!
Infatti, il loro "inventacartoni" è
un prodotto multimediale che con-
sente di creare avventure che
hanno come protagonista proprio
il mitico eroe mascherato nato
dalla mente di Stan Lee, genia-
le guru della Marvel. Mi
accorgo, forse, di avere un





LEGENDA

SISTEMA DI VALUTAZIONE
Il Cd è diviso in quarti per indicare il giudizio del prodotto multimediale recensito.

- SCARSO
- SUFFICIENTE
- INTERESSANTE
- IMPERDIBILE

Il tipo di CPU necessaria e, in caso, la sua velocità.

Indica il sistema operativo necessario per fare girare il software.

MS

GENERE AVVENTURA TESTUALE
CASA LEGEND

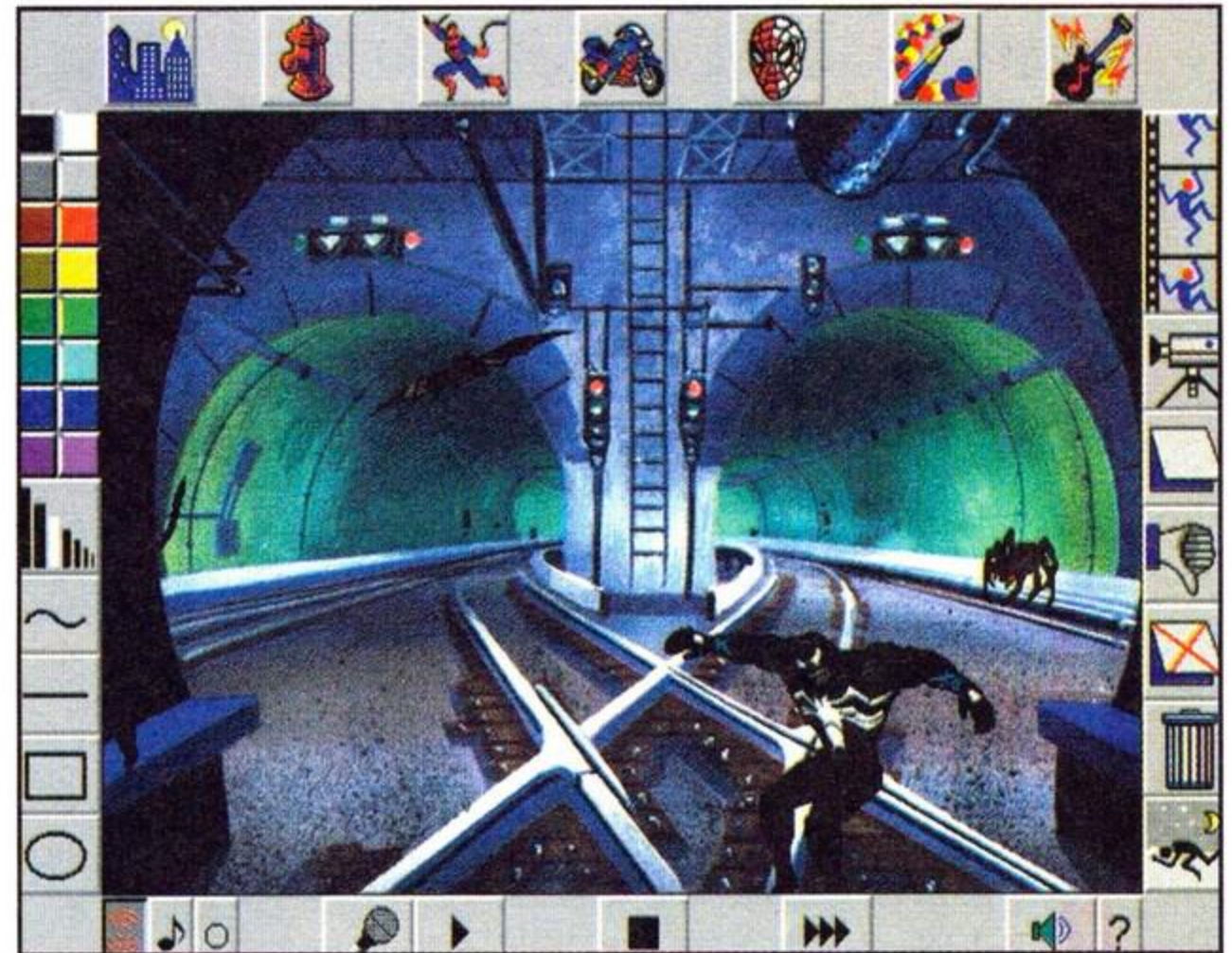
La velocità di trasferimento dati richiesta al CD-ROM.

La memoria necessaria.

Qui troverete indicate gli accessori come joystick o mouse indispensabili per il programma.

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	640K
HD	VIDEO	SCHERE SONORE
3M/B	VGA, VGA	AD
		ACCESSORI
		JOYSTICK

AD AdLib
AG AdLib Gold
RL Roland LAPC-1 o MT-32
SC Roland SCC-1
GM General MIDI
US Gravis Ultrasound
SB Sound Blaster
SP Sound Blaster Pro
S6 Sound Blaster 16
PA Pro Audio Spectrum
P6 Pro Audio Spectrum 16
AR Aria



po' esagerato. Meglio procedere con calma. L'Uomo Ragno l'inventacartoni, consente di realizzare cortometraggi piuttosto semplici nella loro struttura. Basta aprire la finestra principale con la cornice degli strumenti ed iniziare a creare...

Come prima cosa vi consiglio di scegliere proprio lo scenario dove si svolgerà il vostro cartoon. L'icona da cliccare è proprio la prima in alto a sinistra, sbagliare è pressoché impossibile, perché una voce monocorde piuttosto professorale vi dice tutto quello che dovete fare e non dovete fare. Dopo aver scelto lo sfondo da collocare si può piazzare qualche accessorio e poi puntare sui protagonisti della vicenda.

Cliccando sull'icona che raffigura l'Uomo Ragno avrete accesso alla lista dei protagonisti. Ci sono i nemici storici dell'arrampicamuri: Kingping, Lizard, Goblin (no, forse Goblin non c'è... non mi sembra di averlo visto!), Octopus e via dicendo. Basta cliccare una volta sul personaggio prescelto trascinare la relativa



icona sul paesaggio e muoverla all'interno di esso tenendo sempre premuto il pulsante del mouse. A questo punto rilasciate l'icona e cliccate sulla cinepresa per vedere il vostro capolavoro. Come per magia, vedrete il personaggio muoversi sullo schermo seguendo la traccia che avete disegnato sullo schermo. Esempio, trascinando l'opulento Kingping da destra verso sinistra, quando cliccherete sulla cinepresa lo vedrete correre pesantemente proprio da destra fino a scomparire nel lato sinistro del computer. Certo si tratta di cortometraggi un po' artigianali e dall'animazione incerta, però per iniziare una luminosa carriera di sceneggiatore o disegnatore di fumetti, può essere veramente un compendio utile.

Inoltre, la creatività dei ragazzi è stimolata anche dalla possibilità di creare e colorare immagini in bianco e nero relative agli eroi e controeroi della Marvel. Un'unica avvertenza, prima di entrare in questo piccolo laboratorio creativo intriso di ragnatele, per apprezzare in pieno l'uomo ragno l'Inventacartoni: è consigliabile avere un'età non superiore ai 14 anni, o essere dei bimbi dentro...



**Mille giochi in solo
CD, un sogno?
No, solo l'ultimo
multimedia della
Microforum**

L'idea di un'enciclopedia di videogiochi potrebbe sembrare in un primo tempo inusuale per un prodotto Multimediale, ma pensando un attimo al peso e all'importanza che il divertimento elettronico ha acquisito su Personal Computer, c'è da chiedersi se non sia anzi un titolo ormai necessario.

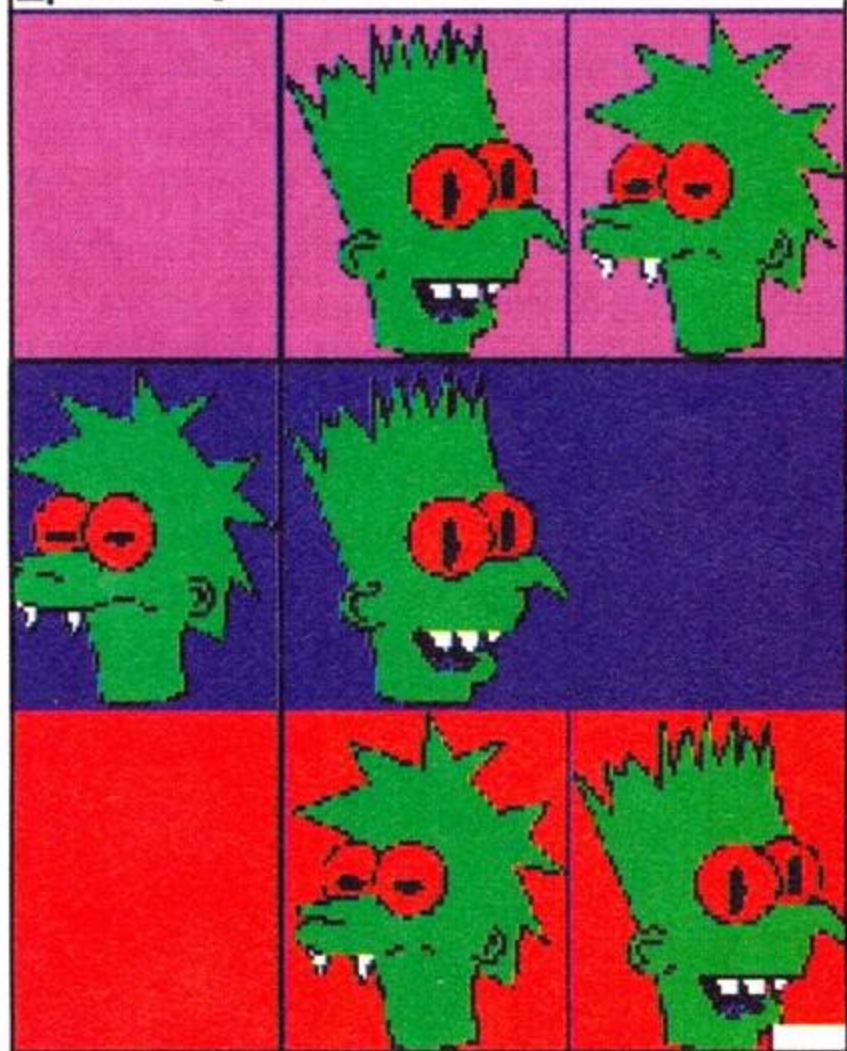
La mole di informazioni ormai accumulate nel corso dei quindici anni circa di storia del divertimento elettronico è veramente impressionante: basta pensare al numero di prodotti che ogni mese sono recensiti su K per rendersi conto di come tale mole andrà sempre più aumentando. Da buon "video-smanettatore" quale sono ho salutato con un certo entusiasmo questo prodotto della Microforum, pensando appunto che non c'è niente di meglio

per un appassionato di videogiochi, di un CD-ROM che raccolga tutte le informa-

THE COMPLETE ENCYCLOPEDIA OF GAME



Options Information



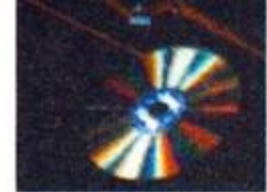
zioni possibili su uno dei suoi principali

hobby. The Complete Encyclopedia of Games richiede Microsoft Windows, è su due CD, e già questo lascia ben sperare sulla sua consistenza. Avviando il primo CD-ROM, dopo la consueta schermata di presentazione, appare una barra delle opzioni con la quale si può scegliere la modalità di consultazione: per genere (arcade, adventure, board game etc.), per ordine alfabetico, o

per votazione. Sì, per votazione, perché ad ogni voce che viene consultata è abbinata una scheda in cui viene dato un giudizio sul gioco in questione; i termini di giudizio sono quattro: grafica, sonoro, animazione (?) e responso finale (una versione semplificata delle valutazioni utilizzate su questa rivista). Oltre alla valutazione, la scheda abbinata alla voce comprende anche lo spazio richiesto sull'HD, il nome del file EXE (presente sul DOS), il manuale del gioco in questione, e le opzioni che riguardano la scelta di far partire il programma dal CD oppure di installarlo sull'HD.

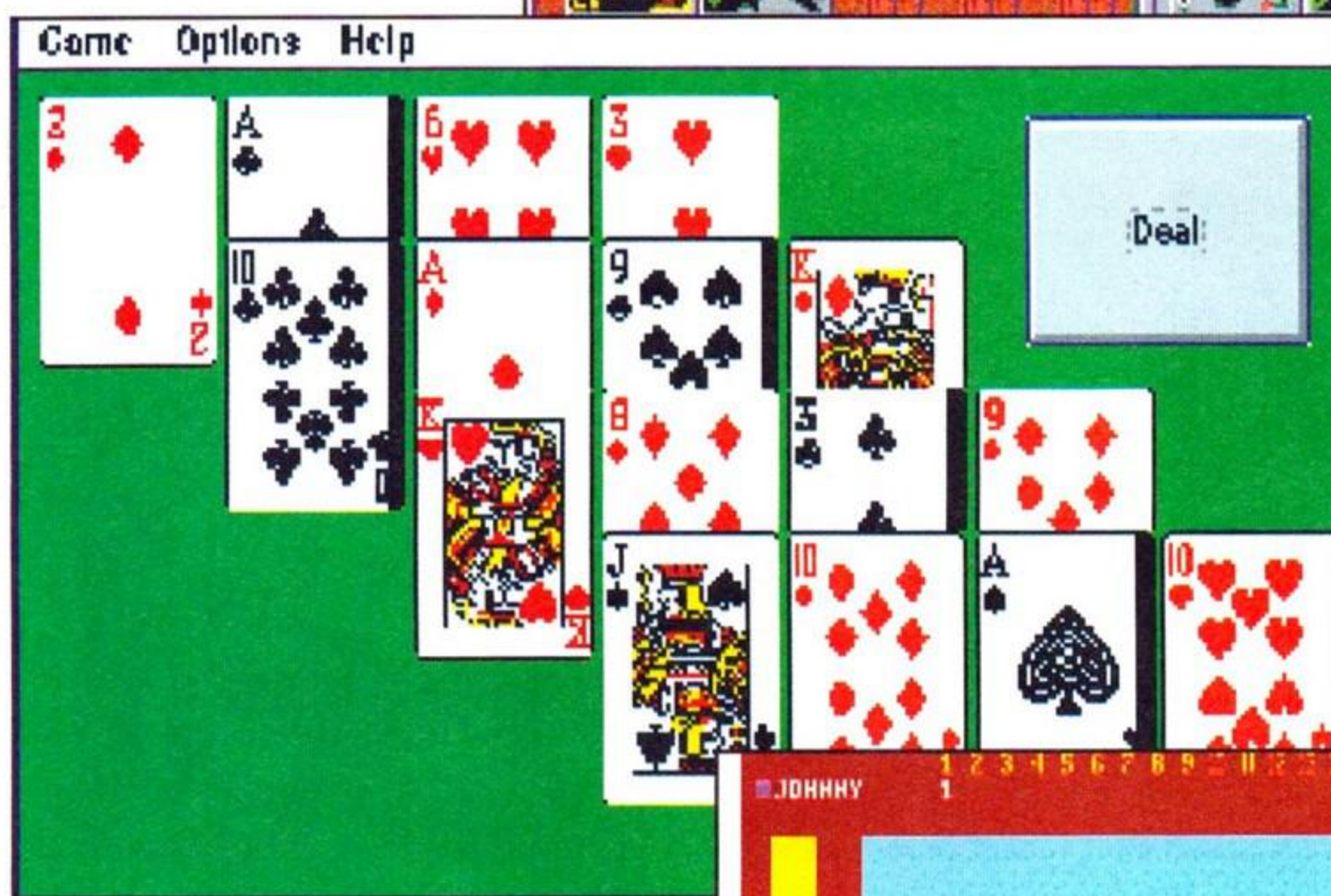
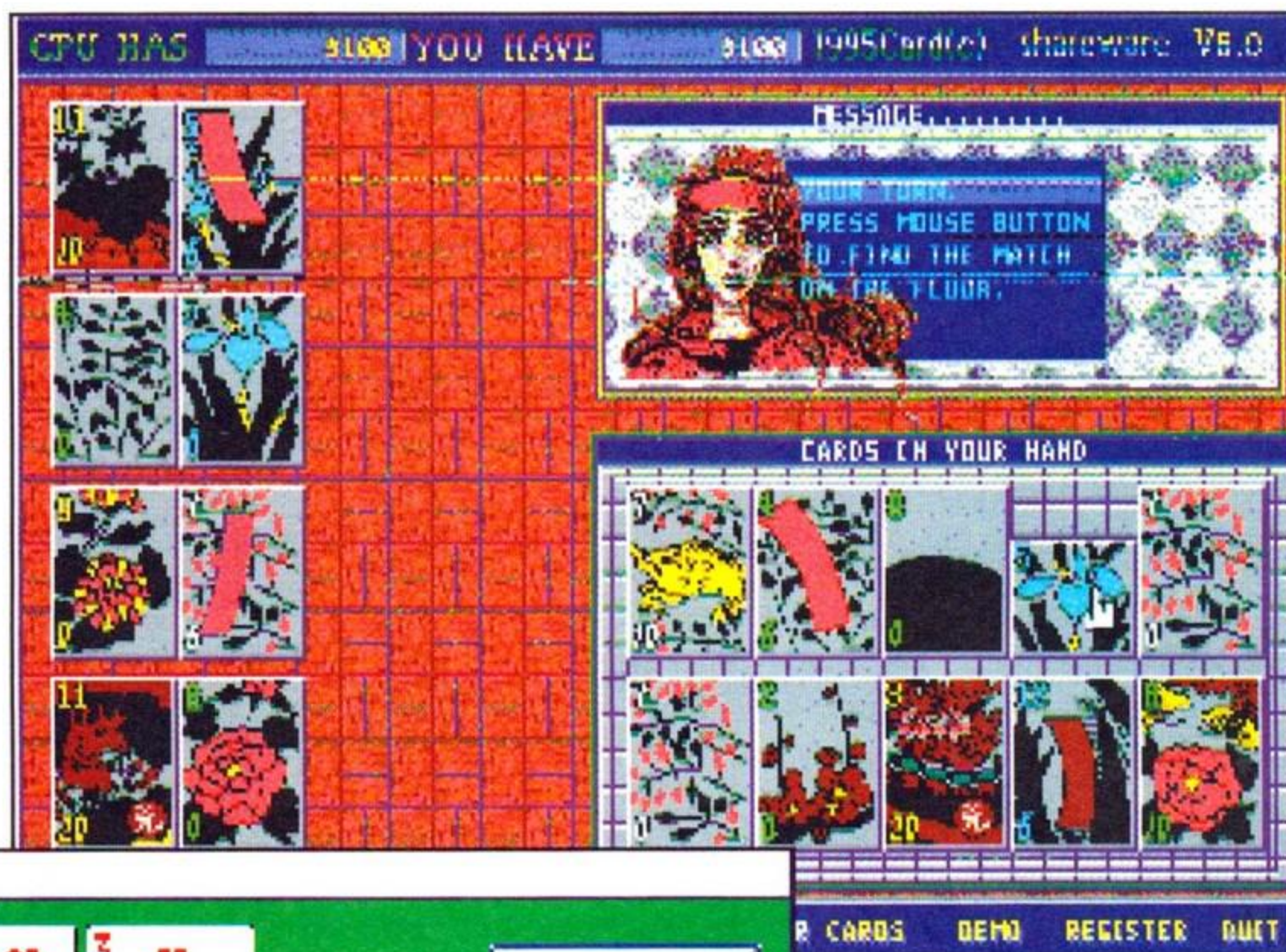
A questo punto potrete immaginare la mia



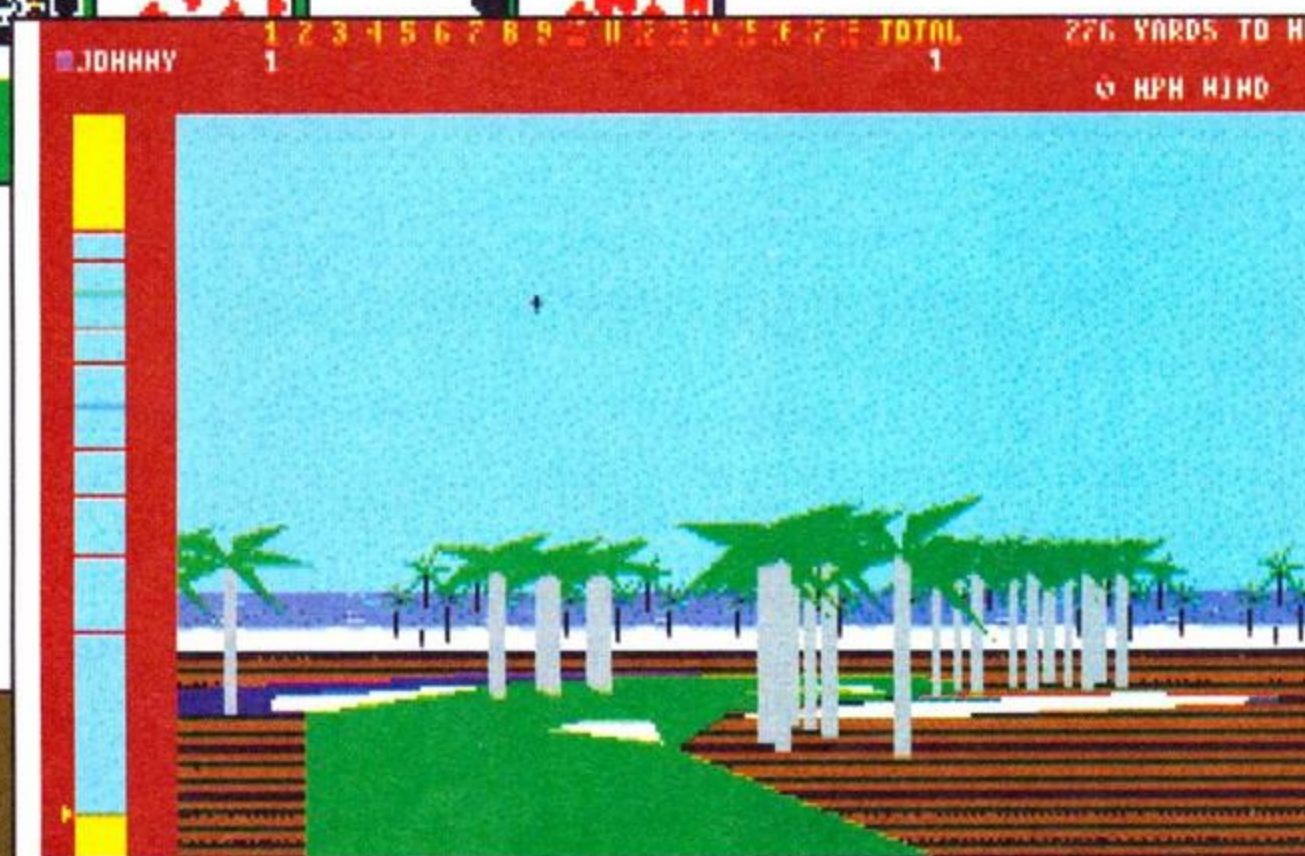


GENERE LUDICO CASA MICRO-FORUM			
	CPU 386	CD-ROM 150	RAM 4MB
HD 2,8	VIDEO VGA	SCHEDE SONORE SB	ACCESSORI MOUSE

sorpresa nel comprendere che tutte le voci presenti sui 2 CD sono dei veri e propri programmi perfettamente installabili. Sorpresa perché: è come se, acquistata un'enciclopedia degli animali, alla voce Elefante, oltre alle relative informazioni sul suo habitat etc... fosse disponibile l'elefante stesso! Sorpresa ma soprattutto sospetto, perché sebbene l'esempio appena fatto può sembrare fin troppo paradossale, visto che comunque un videogioco non occupa lo stesso spazio di un elefante, è vero anche che in termini di Bytes ci sono dei Giochi che nel nostro Hard Disk sono paragonabili per massa non ad elefanti ma a vere e proprie balenottere! Come fanno giochi del calibro di Ultima VIII a stare in due soli CD assieme ad altri 1000 programmi? Non a caso sotto la voce adventures non ho trovato Ultima VIII, e nemmeno uno dei suoi predecessori. Consultando numerose voci mi rendo conto dell' "inghippo", scoprendo che quasi il 90% dei giochi presenti sono Giochi Shareware: per chi non lo sapesse, tale termine significa che il gioco è ufficialmente libero di essere preso gratuitamente attraverso la rete. Tali programmi di solito sono produzioni "minori", essendo versioni gratuite o quasi, che per qualità non riescono a competere con il livello



Enciclopedia
videoludica



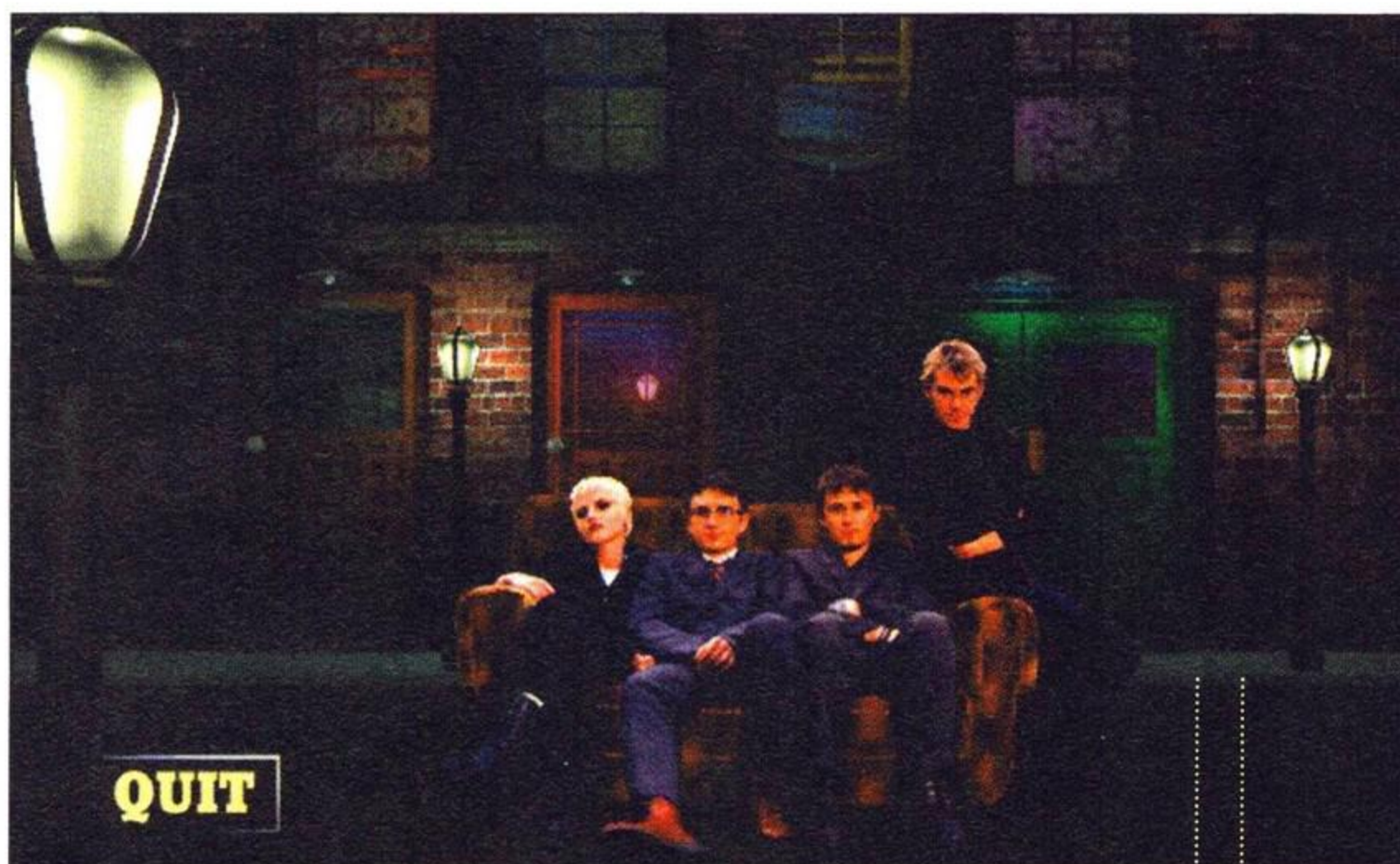
commerciale, a parte qualche eccezione Doom "una per tutte". In sostanza l'enciclopedia multimediale dei giochi proposta dalla Microforum, non è altro che una ben fornita raccolta di programmi ludici Shareware, accessibili tramite una comoda interfaccia utente. Senza dubbio un prodotto del genere non corrisponde al titolo che porta sulla scatola, con le sue esigenze di completezza e sistematicità, ma per chiunque desiderasse una buona scorta di giochi d'ogni tipo, completi di manuale di istruzioni e accessibili tramite un'interfaccia intuitiva, The Complete Enciclopedia of Games potrebbe fare al caso suo.

Francesco Pepe

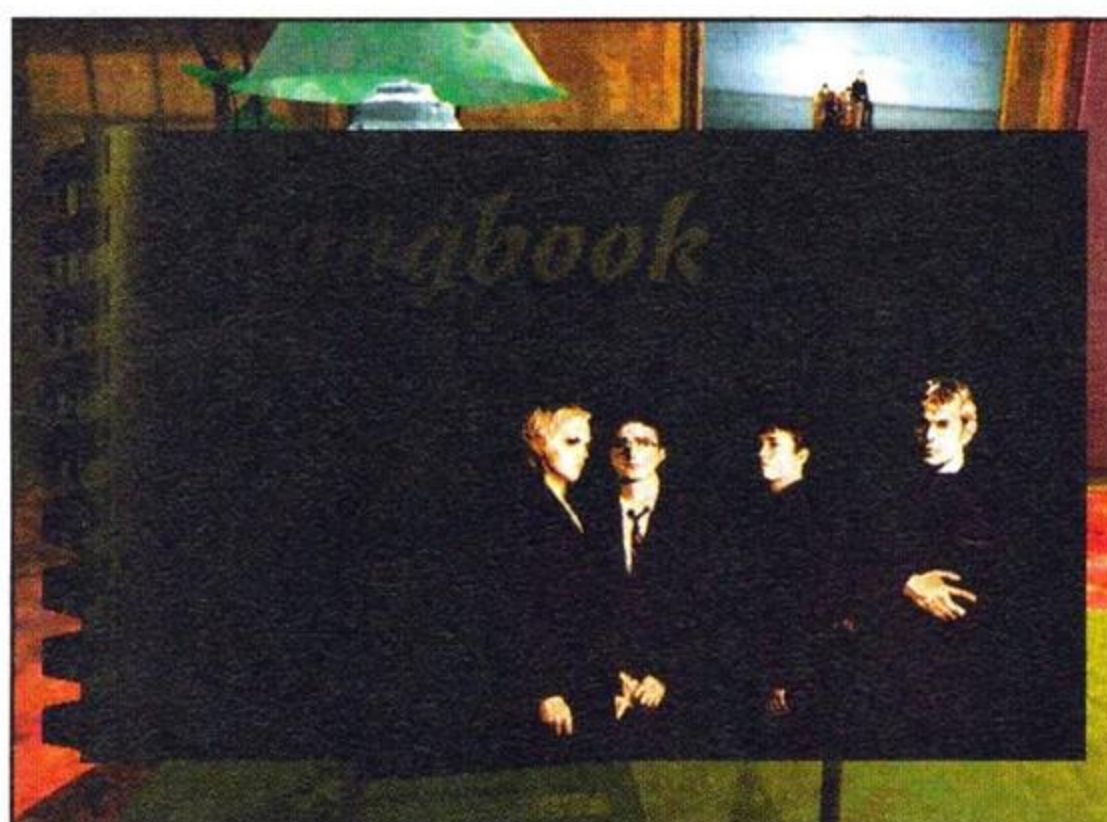


CRANBERRIES DOORS AND WINDOWS

GENERE MUSICALE CASA PHILIPS			
	CPU 486	CD-ROM 150	RAM 4MB
HD 1	VIDEO VGA	SCHEDE SONORE MPC	ACCESSORI MOUSE



Alla scoperta di uno dei fenomeni musicali del momento e di uno dei fenomeni multimediali del momento: il Rainbow CD



"Cranberries a 360°"

dalla loro viva voce la relativa specializzazione strumentale... un commentino breve e poco esaustivo. Ma c'è tempo di rifasi più avanti!

I Cranberries sono universalmente conosciuti per il loro più grande successo "Zombie" e per la voce particolarissima e gorgheggiante della vocalist Dolores O'Riordan.

Acquisito questo, d'ora in avanti probabilmente i Cranberries saranno ricordati per il più sconvolgente esperimento multimediale della storia, ovvero il CD Rainbow (nulla a che vedere con il "complessino" di Ronnie James Dio).

Brevemente il Rainbow CD contiene su uno stesso scintillante dischetto argentato una versione sia per Cd-i, che per PC CD-ROM e per Macintosh.

Una multimedialità a 360 gradi che risulta particolarmente interessante se si considera che finalmente diventano comunicanti, o perlomeno coabitanti, due sistemi assolutamente estranei come il PC e il Cd-i.

Ma torniamo ai Cranberries. Nel sottotitolo si parla di porte e finestre, sono quelle che compaiono nella presentazione e nella schermata principale e che consentono di accedere al magico mondo del gruppo irlandese.

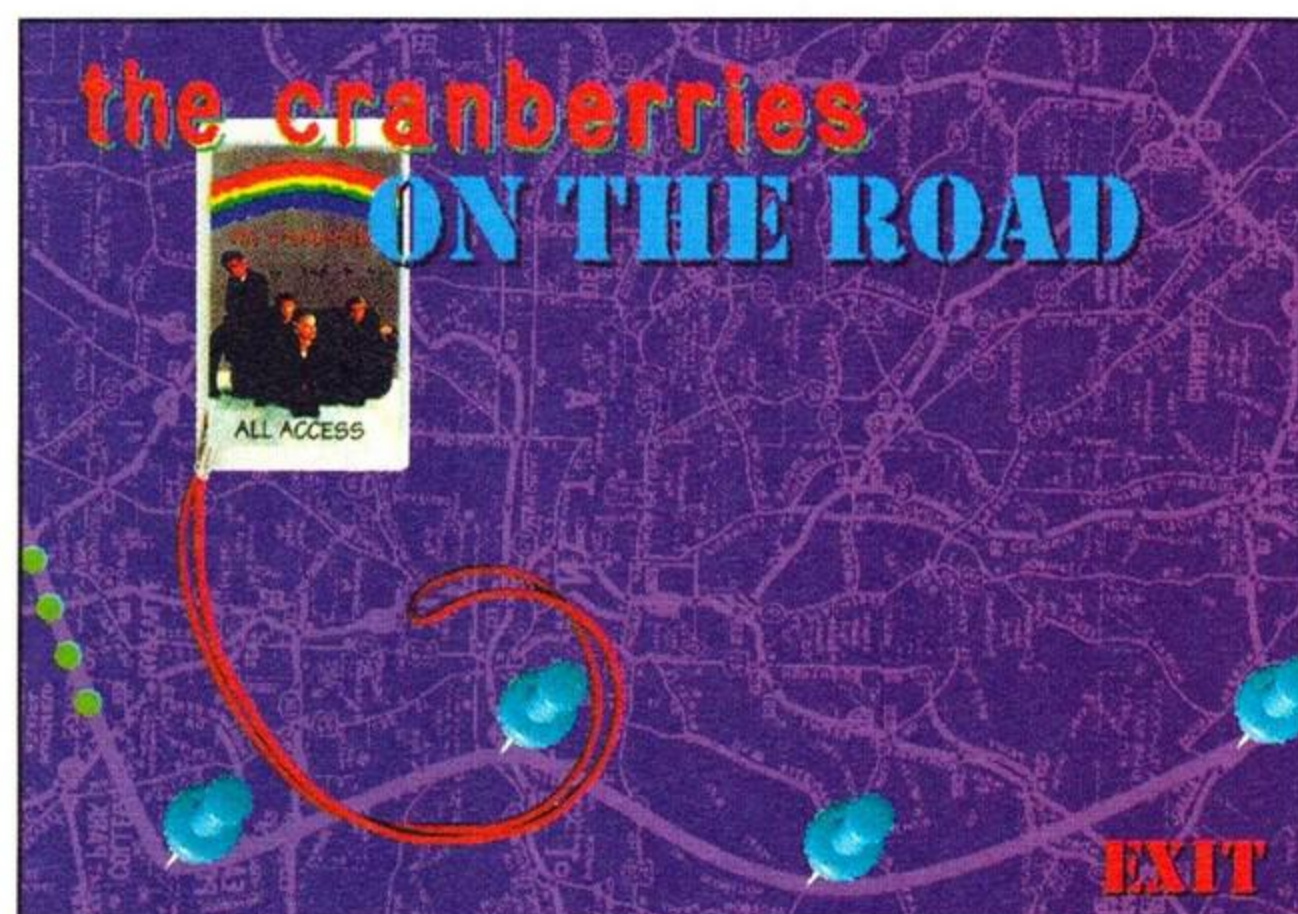
Davanti ad una facciata di una casa disadorna compaiono solo tre porte e quattro finestre, più un divano piuttosto vissuto su cui siede il quartetto. Il divano è l'elemento di collegamento nell'esplorazione di questo CD-ROM, infatti su qualsiasi porta clicchiate, il divano trasporterà all'interno del locale che si apre tutto il gruppo, come una specie di tappeto volante in stile ventesimo secolo.

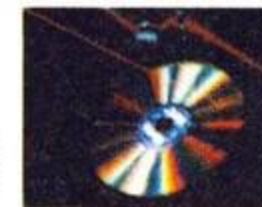
Cliccando immediatamente sui quattro componenti, potrete ascoltare

Le quattro finestre funzionano come le scanalature di una slot machine, cliccando su ognuna di esse, a turno, comparirà l'immagine di un componente del gruppo in un atteggiamento sempre diverso, in una varietà di espressione infinitesimale.

All'interno dei tre locali esplorabili si trova un po' tutto il mondo dei Cranberries.

Musicalmente, i pezzi contenuti e fruibili musicalmente sono cinque:



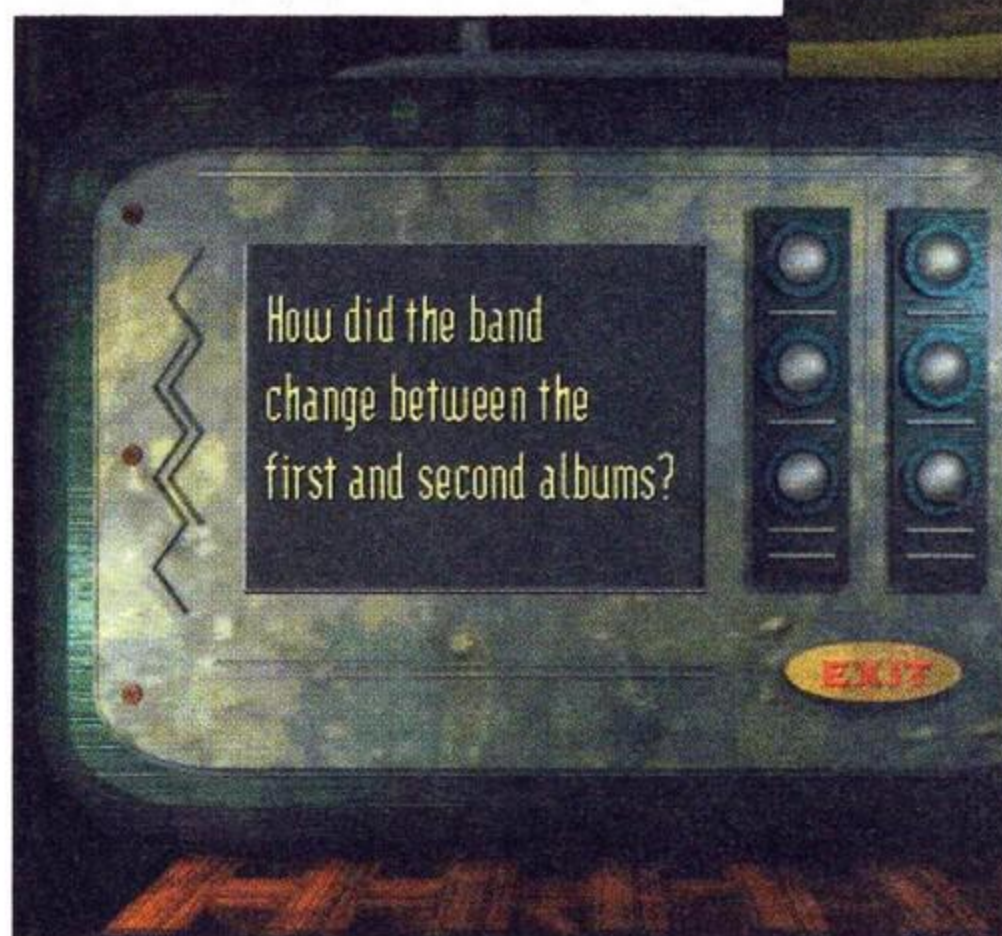


GENERE MUSICALE CASA PHILIPS			
	MOTOROLA 68040	CD-ROM 150	RAM 8MB
HD -	VIDEO 8BITMIN	SYSTEM 7,1	ACCESSORI MOUSE

"So cold In Ireland", "Away", "I Don't Need" oltre ad una versione live di Dreams e ad un remix di Zombie, tutti accessibili attraverso la funzione juke-box interattiva.

Inoltre, nel Cd-ROM è contenuta la versione filmata in full-motion dell'esecuzione live a Woodstock '94 di "Zombie", ovvero il loro marchio di fabbrica. Questo per quanto riguarda la musica, ma all'interno delle tre stanze, una delle quali è un pub in perfetto stile anglosassone, si possono trovare una serie di chicche che faranno la gioia dei fans. Dall'albo delle foto, a quello musicale con i testi

delle canzoni, entrambi da sfogliare a piacimento. E poi ancora interviste e dichiarazioni in full-motion per penetrare la personalità del gruppo. "Doors and Windows" è un CD-ROM estremamente interessante soprattutto



The CRANBERRIES

first formed in 1989

As Noel Hoggan - lead guitar and music writer, Mike Hoggan as Bass guitarist, Fergal Lawler - Drums and Dolores O'Riordan - vocals and also song writer.

Their first demo - 'Water Circle' caused quite a stir locally, a powerful statement of intent, the tape blends lush harmonies and soaring melodies with a decidedly contemporary yet commercial edge.

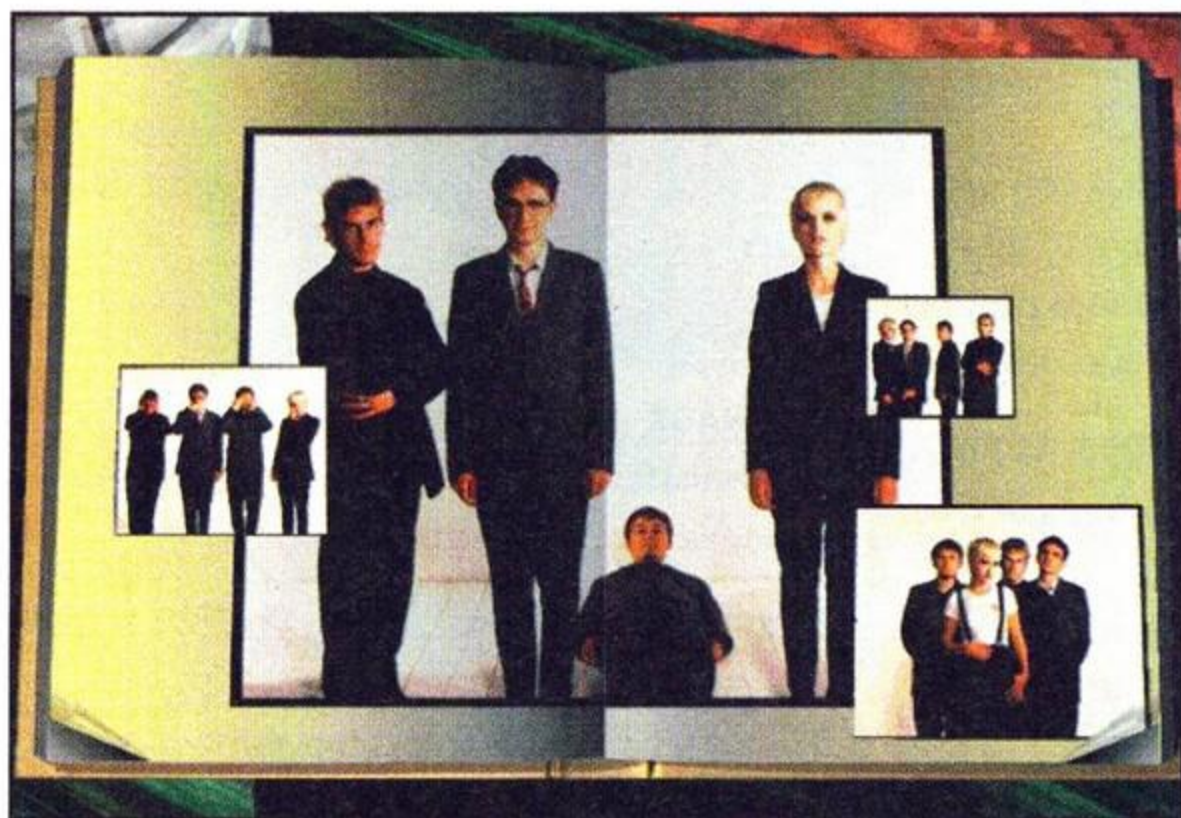
They were compared to bands like The Sundays and All About Eve. The comparisons might have been flattering at the time but The CRANBERRIES have a distinctive sound all of their own. The potential didn't fade, as they went on it got more airplay more press.



tutto per l'idea di comprimere in un unico dischetto tre versioni diverse del prodotto. Un tentativo interessante di ampliare al massimo il pubblico di appassionati di opere multimediali. Di allargare ulteriormente un mercato in pieno sviluppo.

Da un punto di vista tecnico, certo, i CD-ROM di Peter Gabriel, Prince e anche

Jovanotti, mi sono sembrati superiori, soprattutto quello di Prince per quanto riguarda la parte grafica davvero superba. Nel CD-ROM dei Cranberries la grafica risulta piuttosto spartana e



anche se, come direbbe Paolo Rossi, c'è quel che c'è e di quello che c'è non manca niente, il confronto con altri titoli musicali può risultare penalizzante. Rimane la completezza informativa del titolo e la già tanto decantata presenza di tre versioni su uno stesso CD, ovvero l'inizio dell'era Rainbow.

Tricks 'n' Tactics

Dopo la recensione che avete trovato su Kappa il mese scorso, e che molti di voi hanno gradito, almeno a giudicare dalle lettere che abbiamo ricevuto, eccovi ora le bollenti mosse speciali e le fatalities per dominare le belve preistoriche di Primal Rage e conquistare la supremazia su Urth.

PRIMAL RAGE

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Il metodo attraverso cui si controllano i personaggi di Primal Rage non è assimilabile a quello dei picchiaduro tradizionali dove sono bene identificati i tasti per i pugni o i calci, suddivisi a loro volta nelle varie gradazioni di forza. In Primal Rage è la forza degli attacchi ad essere regolata tramite le combinazioni dei diversi tasti, mentre il tipo di attacco selezionabile da uno stesso pulsante varia a seconda della creatura che si controlla; il giocatore in pratica ha il compito di direzionare i propri colpi, stabilendone la violenza e l'obiettivo (la testa, il ventre o le gambe dell'avversario), poi la creatura sferrerà l'attacco più consono alla sua natura. Per chi è abituato ai picchiaduro tradizionali occorre farci un po' la mano, ma una volta ingranato le soddisfazioni non mancheranno. Lo schema per i pulsanti è quello riportato nel box (da eseguire sul tastierino numerico nel modo a un giocatore).



LE MOSSE SPECIALI E LE FATALITIES



CHAOS (LO SCIMMIONE ROSSO)

POWER PUKE - 7&1, S, SA, A

Con questa combinazione si spara una corrosiva chiazza di vomito verdognolo (che delicatezza!).

FART OF FURY - 7&1, A, SA, S, SI, I

Chaos rilascia con un possente ruggito una nuvola velenosa proprio in faccia al suo nemico.

FLYING BUTT SLAM - 9&3, G, GA, A, SA, S, SA, A, GA

Lo scimmione si esibisce in un plastico volo d'angelo addosso al suo avversario.

CHAOS FATALITIES

GOLDEN SHOWER - 7&1, G, G, 7&9 + 1&3, I, A, I, A

Chaos si lascia andare ad una pisciatina sulla sua vittima facendogli sciogliere la pelle di dosso; un vero gentleman.

CANNONBALL - 7&9 + 1&3, GI, SA, A, GA, G, GI

Il vostro mostro si scaraventa addosso al suo avversario e lo trascina ad affogarlo in

qualsiasi specchio d'acqua sia presente nello stage.



SAURON (IL TIRANNOSAURO GIALLASTRO)

LEAPING BONE BASH - 1&9, G, S, G

Sauron salta addosso al nemico e gli strappa un abbondante pezzo di carne con un potente morso.

NECK THROW - 9&3, A, I

Il mostro afferra al collo il suo avversario e lo scaglia con violenza dall'altra parte dello schermo.

SAURON FATALITIES

CARNAGE - 7&9 + 1&3, I, A, I, A, I

Sauron afferra al collo e scuote fino alla morte la propria vittima.

FLESH EATING - 7&1, G, G, G, 7&9 + 1&3, S, S, S

Sauron inizia a mangiare a grossi bocconi la carne dal corpo del nemico ucciso.

SCHEMA PULSANTI

- TASTO 7** - morso o pugno leggero
- TASTO 9** - morso o pugno di media potenza
- TASTO 1** - colpo di coda o calcio leggero
- TASTO 3** - colpo di coda o calcio di media potenza
- TASTI 7&9** - morso o pugno pesanti
- TASTI 1&3** - colpo di coda o calcio pesanti

- LEGENDA:** S - su
G - giù
A - avanti, avvicinandovi all'avversario
I - indietro, allontanandovi dall'avversario

In caso di direzioni in diagonale verranno date entrambe le direzioni che dovranno essere inserite contemporaneamente durante il gioco (ad esempio SA indica la diagonale in alto a destra).



**ARMADOR
(IL LUCERTOLONE
CORAZZATO E CON
IL CORNO)**

SPINNING DEATH - 7&3, I, A, GA, G

Armador si chiude su sé stesso ricoprendosi di enormi aculei per poi lanciarsi attraverso lo schermo a grande velocità.

RUSHING UPPERCUT - 7&1, I, GI, G, GA, A

Il vostro lucertolone corre contro all'avversario e lo stende con un violento colpo del suo corno vibrato dal basso in alto.

FLYING SPIKES - 9&3, I, SI, S

Armador lancia con la coda degli aculei.

ARMADOR FATALITIES

MEDITATION - 7&9 + 1&3, A, G, I, A, A

Armador si chiude a palla e finisce il suo nemico con una scarica elettrica.

GUT FLING - 7&9 + 1, G, G, G, G, S

Armador squarcia il ventre dell'avversario con il corno e si mette a lanciarne per aria le budella.



**BLIZZARD
(LO SCIMMIONE BIANCO)**

E GEYSER -

7&9 + 3, G, S

Blizzard congela momentaneamente

l'avversario immobilizzandolo.

MEGA PUNCH - 7&9 + 1&3, I, A

Un pugno molto, molto doloroso.

COLD BREATH - 7&9 + 3, I, A

Più o meno come l'E Geysler, ma infligge danni all'avversario.

BLIZZARD FATALITIES

TO DA MOON - 7&9 + 1&3, G, G, G, G, S

Blizzard si esibisce nel padre di tutti gli uppercut e stende il proprio avversario sullo sfondo.

BRAIN BASH - 7&9 + 3, G, G, GI, I, SI, S, SA, A

Blizzard sbatte a terra la sua vittima e le sfonda il cranio con un poderoso pugno facendole schizzare fuori il cervello.



**TALON (IL PICCOLO
VELOCIRAPTOR)**

POUNCE AND FLIP -

9 + 1, A, G, GA, A

Talon salta alle spalle del proprio avversario

graffiandolo per un po' e scappando con un salto.

FRANTIC FURY - 7 + 3, I, GI, G, GA, A

Il vostro Velociraptor salta addosso al nemico colpendolo con i mortali artigli a scatto.

TALON FATALITIES

SHREDDING - 7+3, A, GA, G, GI, I, SI, S, SA, A

Talon fa letteralmente a pezzi la propria vittima servendosi dei suoi artigli.

HEART WRENCHING - 7 + 1&3, A, GA, G, GI, I, SI, S, SA, A

Talon squarcia il ventre dell'avversario strappandogli il cuore per mangiarcelo.



**VERTIGO (IL MOSTRO
SERPENTIFORME)**

VENOM SPIT - 9 + 3, A, A

Vertigo sputa del veleno violaceo addosso al nemico.

TELEPORT - 9 + 3, G, G

Un sorprendente teletrasporto per tirarsi fuori dai guai.

COME SLITHER - 7 + 1, I, I

Cattura il nemico tra le sue spire stritolandolo.

VERTIGO FATALITIES

PETRIFY - 9 + 3, I, I, I, 7&9 + 1&3, A, A

Un incantesimo Voodoo tramuta la vittima di Vertigo in una statua di pietra.

SHRINK AND EAT - 9 + 3, I, I, I, 7&9 + 1&3 + G, S

Un'altra magia rimpicciolisce l'avversario di Vertigo consentendogli di mangiarlo.



**DIABLO
(IL TIRANNOSAURO ROSSO)**

HOT FOOT - 9 + 3, SI, GA

Diablo spara una poderosa fiammata ai piedi del suo nemico.



THE PULVERISER - 7 + 3, S, SA, A, GA, G

Il vostro rettilone salterà sulla testa dell'avversario tramortendolo.

SHORT FLAME - 7 + 1, S, SA

Diablo emette una breve fiammata per liberarsi di un nemico troppo vicino.

DIABLO FATALITIES

FIREBALL - 9 + 1&3, A, A, A

Una palla di fuoco incenerisce sul posto la vittima di Diablo.

INCINERATOR - 7&9 + 1&3, SI, I GI, G, GA

Diablo emette una poderosa fiammata che squaglia il corpo dell'avversario sconfitto lasciandone solo le ossa fumanti.

**MODALITÀ NASCOSTE
NEL MODO A DUE
GIOCATORI**

VOLLEYBALL MODE

Iniziate una partita nella modalità a due giocatori combattendo nello scenario della piccola baia (the Cove) senza attivare il sudden death mode; colpite uno degli omini che vi transitano davanti e continuate a colpirlo ripetutamente passandovelo a vicenda. Quando lo avrete colpito otto volte si attiverà il volleyball mode, comparirà una rete e avrete l'occasione di terminare lo scontro con il vostro avversario vincendo una partita a pallavolo al meglio dei tre punti sempre servendovi degli sventurati omini di passaggio al posto dei palloni; attenzione a non lasciar scadere il tempo o vincerà il giocatore in vantaggio di punti in quel momento.

BOWLING MODE

Iniziate una partita a due giocatori con qualsiasi scenario ma giocando entrambi con Armador; eseguite con entrambi i mostri tre Spinning Death contemporaneamente per far apparire i "birilli".

A questo punto ogni giocatore ha a disposizione due tiri, e la palla da bowling sarà lo stesso Armador, grazie ad un altro Spinning Death.



Antonio Perna

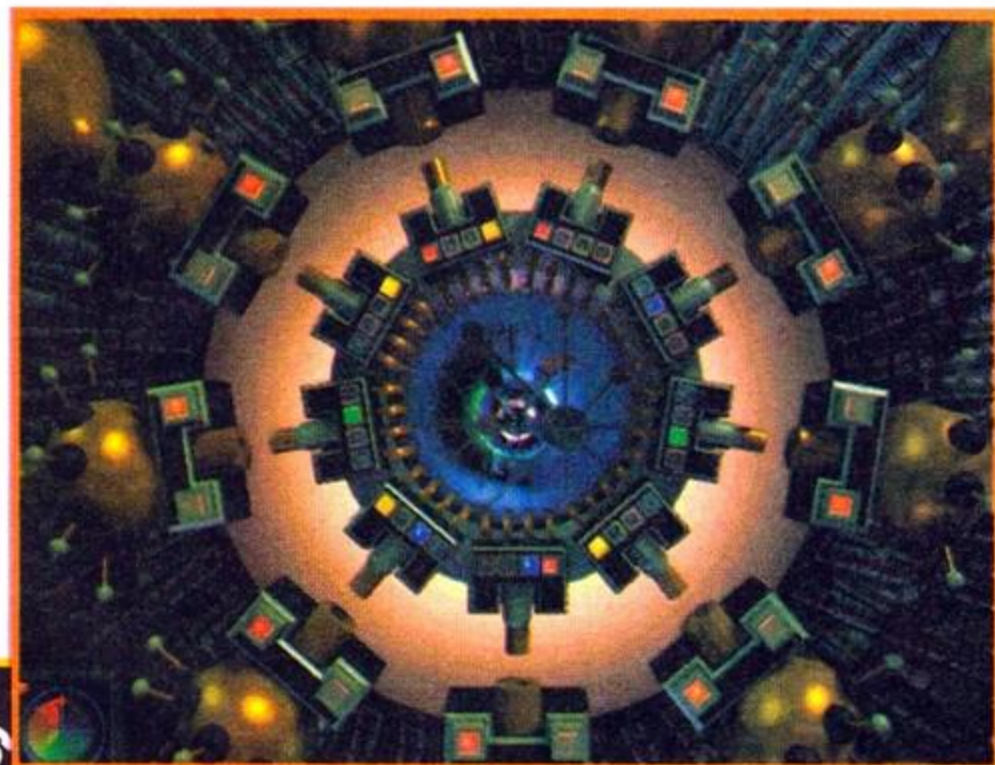
DAEDALUS ENCOUNTER

SECONDA PARTE

Pubblichiamo la seconda delle tre parti della soluzione del gioco della Mechadeus che per motivi di spazio (leggi ECTS) non abbiamo potuto pubblicare sul numero scorso. Le telefonate di lettori impazienti che volevano consigli su come proseguire nelle varie fasi del programma sono state numerose, segno che Tia Carrere possiede anche in Italia un agguerrito stuolo di fan e che il gioco è piaciuto non solo a quell'inossidabile mandrillone che è Doctor Kernal...

IL PUZZLE DELLA SONDA

Si tratta di uno dei puzzle più difficili in assoluto, per cui se ancora non lo avete fatto, salvate la partita e settate il gioco al livello di difficoltà più basso. A questo punto, dovrete riuscire a collegare tutti gli elettrodi in un



tempo limitato, cosa per niente facile. Gli unici consigli che posso darvi sono quelli di non farvi prendere dal panico, di avere pazienza e di controllare con attenzione le lucine verdi, gialle, rosse e blu che si accendono e spengono alla base di ogni elettrodo ogniqualvolta effettuerete una nuova connessione. Dopo qualche tentativo riuscirete a riparare la sonda: una sequenza automatica ora vi porterà di fronte alla...

LA PORTA BLU

Di fronte a questo nuovo portello effettuate una ANALYSIS, che vi permetterà di scoprire che la porta è fotosensibile (ma no...). Troverete anche un messaggio ("Possible Language Found"), che dovrete interpretare ("Porta blu") e scriverlo su un foglietto di carta (vi sarà utile in seguito). Lanciate un bel raggio di luce blu e la porta si aprirà come per magia. Peccato che ci troveremo subito davanti al...

IL RHYTHM PUZZLE

Questo puzzle non è particolarmente difficile: dovete formare una figura che riempia completamente l'esagono interno, spostando le forme poste all'esterno. Ricordatevi solo di non creare zone di sovrapposizione. Superato anche questo ostacolo, arriverete nella stanza dell'ascensore, e in una atmosfera piena di tensione e meraviglia, saliremo fino in cima all'enorme torre che ci sovrasta. Zack (come al solito) si cacerà in un bel guaio, credendo che l'illusione olografica di fronte a lui sia la realtà. Tocca perciò a voi impedire che si sfracelli al termine della spaventosa caduta: buttatevi anche voi giù per la torre e andate a recuperarlo. Attenzione a mantenere l'indicatore sempre nel mezzo

quando utilizzate il THRUST CONTROL. Godetevi la romantica scenetta tra Tia e Zack e poi tornate al lavoro. Ora durante il filmato potrete muovervi liberamente attorno alla strana statua posta nella Meditation Chamber. Senza perdere troppo tempo fate una bella ANALYSIS e, non appena scoprite che è fotoreattiva (ma dopo aver guardato il bottone blu posto al centro della base della statua), sparategli in faccia una luce di qualsiasi colore col MULTILIGHT CONTROL. A questo punto si materializzerà davanti a voi il...

IL PUZZLE DEI PIANETI

Anche questo non è di facile soluzione. L'obiettivo è quello di spostare i vari pianeti in una configurazione tale da realizzare una eclissi sul pianeta non controllabile. Della serie: più facile a dirsi che a farsi... Comunque, una volta riusciti (vi ci vorrà un bel po' di fatica), verrete risucchiati in



una bella sequenza di NAVigazione, durante la quale potrete gironzolare tra i pianeti e la solita statua. Ora inviate la sequenza dei colori di cui avete trovato le parole scritte sulle porte. Eseguita correttamente questa fase, la statua vi offrirà gentilmente un'altro Orb, che Zack si intascherà immediatamente. Scendete dalla torre utilizzando l'ascensore e tornate nel salone centrale.

LA PORTA ARANCIO

In questa stanza potrete impadronirvi sia di un nuovo Orb, sia di un artigione alieno. Questo però non contemporaneamente, dal momento che uno di essi va recuperato solamente verso la fine del gioco. Se ora non riuscite a prendere nulla, potrete ugualmente averli entrambi effettuando due tentativi distinti durante le ultime battute del gioco.

Avvicinatevi alla porta arancio ed effettuate una ANALYSIS per scoprire che questa è fotoreattiva. Troverete anche una parola ("Possible Language Found"), che dovrete prima interpretare e poi scriverla su un foglietto di carta. Usate la MULTILIGHT, inviando il colore arancione. La porta si aprirà, portandovi di fronte al puzzle delle forme rotanti.

IL PUZZLE DELLE FORME ROTANTI



L'obiettivo è quello di bloccare la rotazione delle varie forme geometriche, così che siano perfettamente accoppiate tra il cerchio esterno e quello interno. Bloccate le singole forme esterne per poi aggiustare le altre come indicato nella foto. Un'altra sequenza cinematografica vi condurrà all'infermeria della nave, in cui potrete NAVigare per alcuni secondi. Giratevi sulla destra ed effettuate una ANALYSIS per scoprire che di fronte a voi c'è un congegno fotoreattivo. Cliccate sull'oggetto posto tra i due pod più sulla destra e trasmettete la sequenza dei colori trovati sulla porta arancio.

Il contenitore si aprirà, per cui voi usate il braccio meccanico per recuperare il nuovo Orb.

L'ARTIGLIO ALIENO

Se avete già preso l'Orb non potrete raccogliere l'artigiano fino a quasi la fine del gioco.

Durante la sequenza di NAVigazione, ruotate a sinistra e cliccate sullo strano oggetto posto sul

braccio di fronte a voi. Vi avvicinerete con una sequenza automatica. Ora usate la MULTILIGHT (colore rosso) per abbassare il laser. Poi usate la MULTILIGHT (colore blu) per utilizzare il laser. Poi usate la MULTILIGHT (colore arancio) per realizzare il primo taglio. Poi usate la MULTILIGHT

(colore giallo) per realizzare il secondo taglio. Poi usate la MULTILIGHT (colore porpora) per realizzare il terzo taglio.

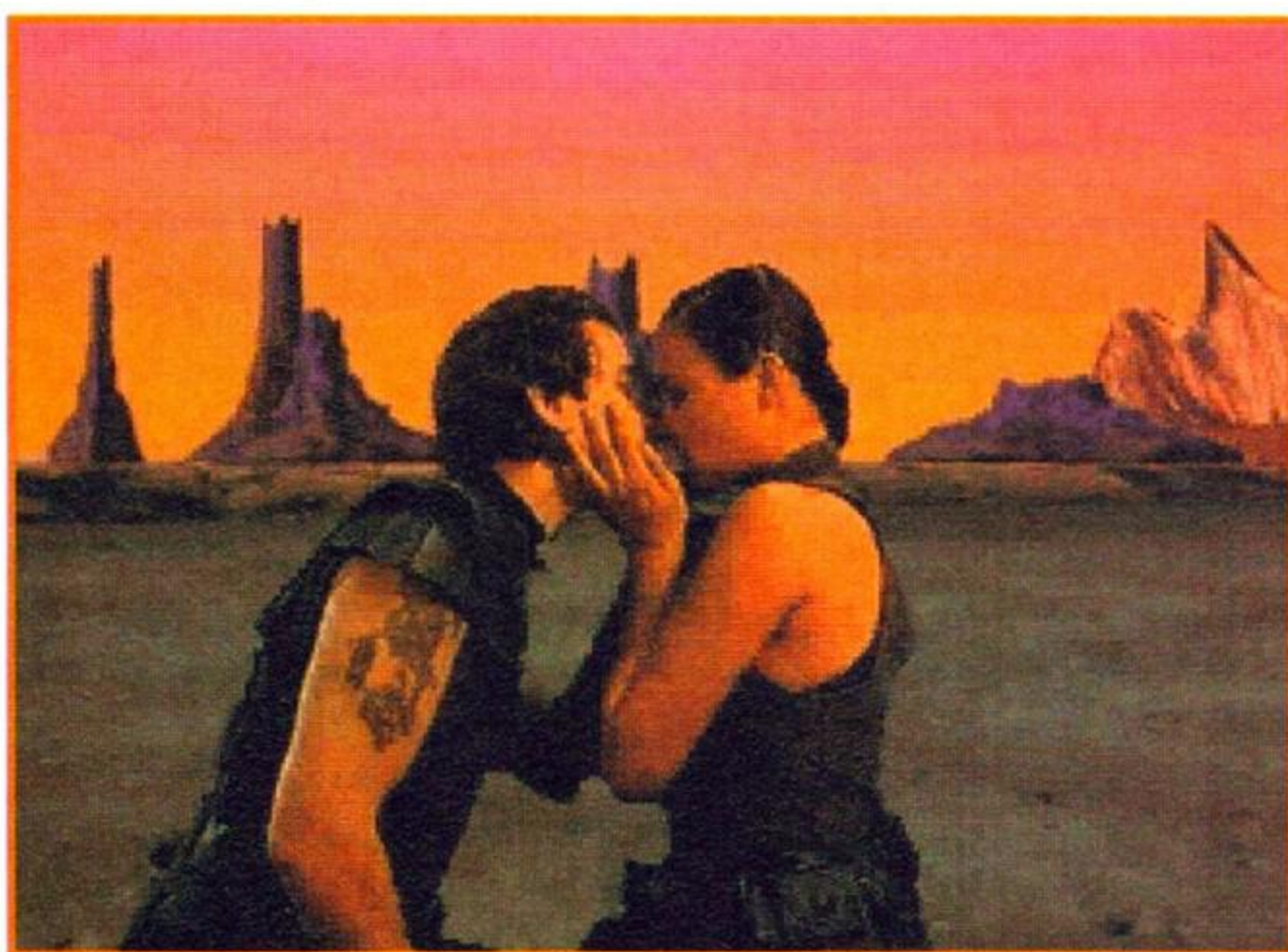
A questo punto dovrete aver staccato l'artigiano alieno dal braccio del legittimo proprietario.

Attenzione a non usare il colore verde, altrimenti finirete sezionati in tanti piccoli pezzettini... Cliccate sulla parte bassa dello schermo per rientrare in modo NAV, quindi continuate a ruotare verso destra finché non vedrete l'artigiano: cliccate su di esso e premete GRAPPLE-ARM

per recuperarlo. Ora uscirete dalla sezione NAV dell'infermeria, con una nuova sequenza che vi condurrà di fronte ad una nuova porta.

LA PORTA VERDE

Analizzatela e scoprirete che è fotoreattiva. Dal momento che otterrete anche un messaggio di "Possible Language Found", segnatevi la parola perché servirà in seguito. Usate la MULTILIGHT e inviate il colore verde per poter accedere al...

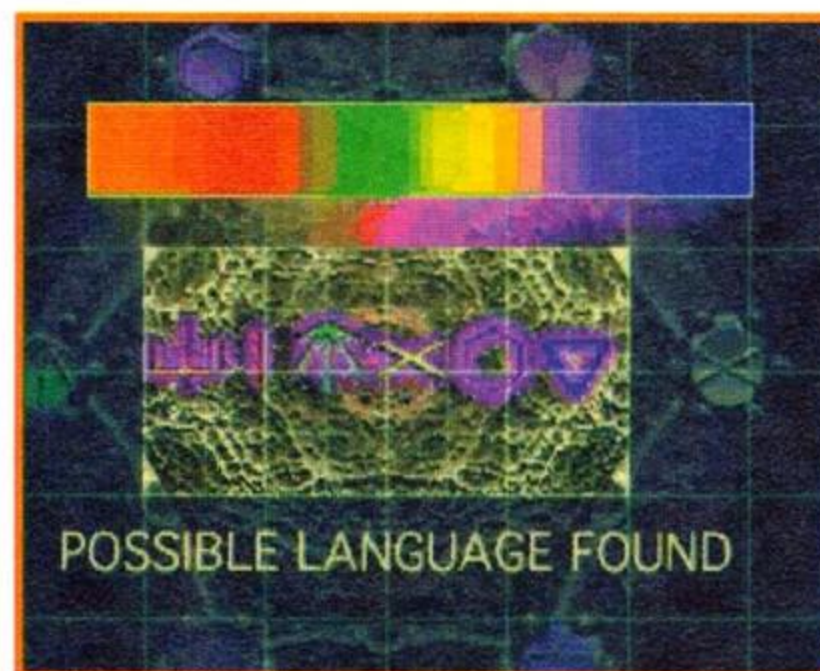


IL PUZZLE DELLA LUCE

Per risolverlo, dovrete collegare i raggi di luce colorata come nella foto (foto 4). Ora i Krinn faranno il diavolo a quattro e Tia e Zack rimarranno intrappolati, lasciandovi da solo ad aprire la porta dall'altra parte. Anzitutto

ricuperate il nuovo Orb: nella sequenza di NAVigazione, ruotate di 180° e poi andate avanti. Arriverete di fronte ad una porta-Orb. Effettuate una ANALYSIS e scoprirete che è fotoreattivo: inviate una sequenza MULTILIGHT di colori simili a quelli trovati sulla porta verde e potrete

entrare in possesso di un nuovo Orb. Usate GRAPPLE-ARM per prenderlo. Girate di nuovo 180° e andate avanti. Arriverete di fronte all'entrata de...



IL LABIRINTO

Questa è una delle sezioni che mi sono piaciute di più: infatti, vi sono delle stanze criogeniche disseminate qua e là in cui potremo vedere le sembianze dei vari programmatori, congelati dagli alieni per perseguire chissà

quale perverso esperimento ...davvero una bella idea!

1. Per liberare Tia e Zack

Dal punto di partenza della sequenza di NAVigazione dovete:

- Andare avanti: siete entrati nel labirinto vero e proprio.
- Accendete la luce (FLOODLIGHT).
- Andate avanti.
- Andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Andate avanti, passerete un avvallamento.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a destra e andate avanti.
- Andate avanti.
- Ora dovrete trovarvi di fronte alla porta verde.

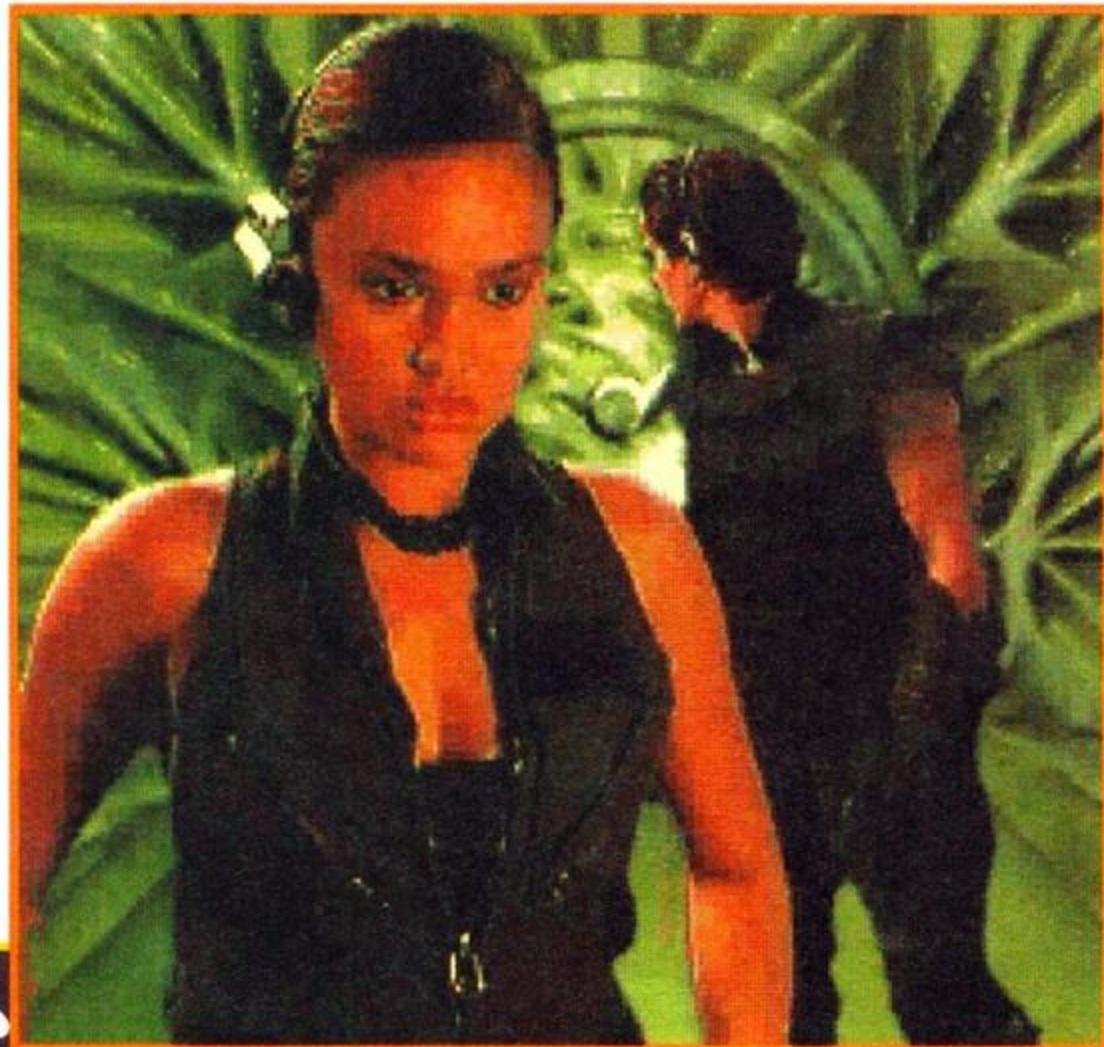
2. Per tornare indietro all'entrata del labirinto

C'è un piccolo buco nel muro (difficile da trovare) cinque sezioni a destra del punto di partenza di NAVigazione. Cliccate su di esso per lasciare la camera criogenica.

- Andate avanti.
- Andate avanti.
- Girate a destra e andate avanti.
- Andate avanti.
- Andate avanti.
- Girate a destra e andate avanti.
- Adesso dovete attraversare il labirinto fino alla porta verde.

3. La stanza segreta dei programmatori

Per arrivarci, vi conviene salvare e partire alla ricerca della stanza cominciando da fuori il labirinto.



Andate avanti: siete entrati nel labirinto vero e proprio.

Accendete la luce (FLOODLIGHT).

- Andate avanti.
- Andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Andate avanti, passerete un avvallamento.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a sinistra e andate avanti.
- Girate a destra e andate avanti.
- Andate avanti.
- Benvenuti nella stanza criogenica: quegli orrendi esseri congelati sono in realtà i programmatori del gioco. Ben gli sta: così imparano a realizzare un gioco del genere...

Da sinistra a destra sono:
Mark Giambruno
Andy Murdock

Britton Peddie
Drew Vinciguerra
Bill Niemeyer
Eric Chadwick
Laura Hainke
Gody Chancellor
Steve Goeckler
Mike Larson

4. La seconda stanza segreta dei programmatori

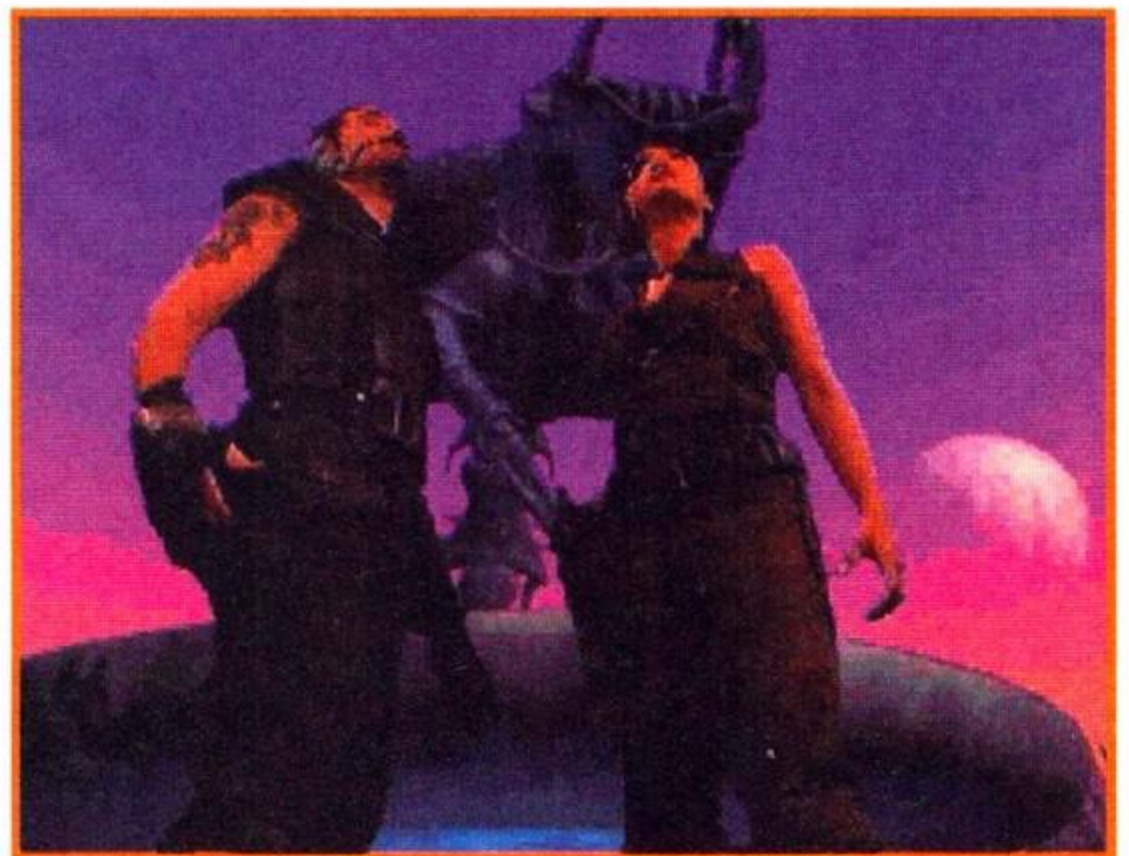
C'è un piccolo buco nel muro (difficile da trovare) quattro sezioni a destra del punto di partenza di NAVigazione. Cliccate su di esso per entrare in un'altra serie di camere criogeniche, contenenti altri programmatori in vena di esibizionismo...

Da sinistra a destra sono:

Jay Fitt
Gustavo Ramirez
Marco Bertoldo (ehi, ma questo è un italiano?)
Tim O'Meara
John Evershed
Dave Felton
Noah Kennedy
Tom Bishop
Bill Zelinsky
Kirsten Turrigiano
Jim Lively

LA PORTA PORPORA

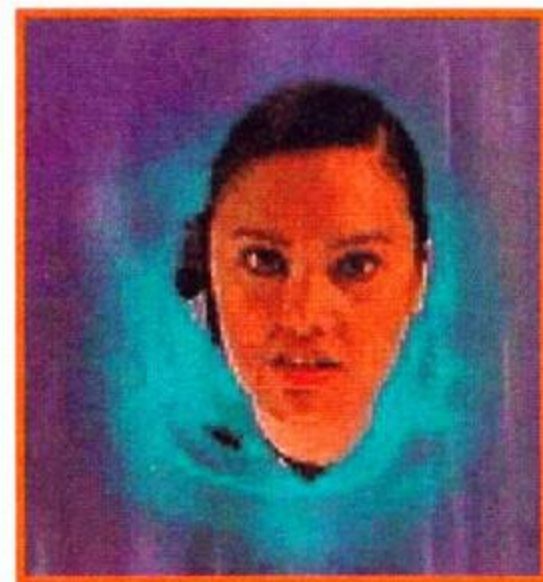
Di fronte all'ultima porta effettuate l'ennesima ANALYSIS per sapere per l'ennesima volta che il portello è fotoreattivo. Per l'ennesima volta scoprirete che sulla porta è scritto qualcosa ("Possible



Language Found") e per l'ennesima volta scrivetevi la parola su di un foglietto di carta. Sparate sulla porta una MULTILIGHT color porpora ed entrate nella porta per arrivare a dover risolvere un nuovo puzzle che ricorda un po' il gioco del tris, solo che si tratta di creare una sequenza chiusa di quattro elementi.

Il resto della lunghissima soluzione nel prossimo numero, in cui esamineremo

approfonditamente i due possibili finali che questo splendido film interattivo ci mette a disposizione. A presto!



DREAMWEB

Ancora una volta il buon Monticelli si è dimostrato all'altezza nel risolvere arcade complessi e affascinanti.

Ebbene sì! Ce l'ho fatta un'altra volta. Ormai non c'è arcade che tenga! Anche Dream Web è storia, ed è giusto che anche voi sappiate qual'è la retta via da percorrere per risolvere questo complicato, ma affascinante, arcade.

Devo essere sincero nell'affermare che questo gioco non è stato proprio facile da risolvere, anche perché certe soluzioni ad enigmi non erano propriamente immediate da comprendere. Meno male che la versione con cui ho giocato è quella con i sottotitoli in italiano. Ah! Dimenticavo di informarvi che sono partito dal presupposto che conosciate alla perfezione l'interfaccia di gioco, e quindi non mi sono soffermato più di tanto nel dirvi, tranne che per qualche particolare circostanza, come fare ad utilizzare l'ascensore, o per sparare.

Bene, allacciate le cinture, non fumate, e preparatevi ad affrontare Dream Web con i suoi segreti e le sue piacevoli sorprese.

IL PRIMO DREAM WEB

Tutto inizia a casa di Eden, la fidanzata di Ryan, che è il protagonista di questa avventura.

Dobbiamo prendere degli oggetti in questo appartamento. Cominciamo ad osservare il tavolo in basso, quello per intenderci dove c'è il computer. Troveremo un portafoglio contenente tutti i nostri documenti. Prendetelo. Nella stanza a destra dobbiamo prendere una chiave importantissima che si trova dentro il forno a microonde, sito nella parte bassa a destra della stanza. Clicchiamoci sopra, e apriamolo, raccogliendo il prezioso oggetto. Sempre in questa stanza, in alto sulla



destra, sopra al tavolino a destra dei divani, troveremo una cartuccia rossa, che prontamente raccoglieremo, in quanto ci servirà più avanti. Non c'è altro da prendere, e quindi dirigiamoci fuori. Prendiamo l'ascensore, utilizziamo la pulsantiera al suo interno e ci ritroveremo nel garage, dove prenderemo dal cofano aperto della macchina parcheggiata il cacciavite, e sul tavolo a destra della vettura la tenaglia.

Usciamo dalla porta sita in basso sulla



destra, che si aprirà automaticamente appena le saremo di fronte.

Una volta all'esterno del palazzo, potremo apprezzare lo stupendo tempo che avvolge la città, paragonabile a quello del film "Blade Runner": uggioso e decisamente umidiccio. Andiamo a sinistra del marciapiede, in modo da accedere alla schermata che ci permette di viaggiare nei vari luoghi della città. Utilizzando le due frecce poste in alto, selezioniamo la scritta "la casa di Ryan", e clicchiamo sulla simpatica icona con le scritte "home sweet home". Ci troveremo nell'atrio di casa nostra. Percorriamo il corridoio a sinistra, poi verso l'alto. Troveremo due porte: quella di casa nostra è a sinistra. Esaminiamo il tastierino numerico ed usiamolo, digitando il codice 5106. La porta di casa si aprirà. Ci troviamo nella nostra camera. Prendiamo il coltello che si trova sul letto, vicino al piatto. Prendiamo anche la scheda rossa che si trova a sinistra della tastiera del computer. Attenzione a prendere quella giusta, dato che nella stanza ce ne sono diverse. Riponiamo quest'ultima scheda magnetica nell'interfaccia che si trova appesa al muro di sinistra verso l'alto della stanza, con una luce rossa lampeggiante, "usandola" ed "aprendola". Ora possiamo utilizzare il monitor dell'interfaccia network, cliccandoci sopra. Utilizzeremo così un computer nel computer! Dovremo digitare i seguenti comandi nell'ordine specificato:





LIST, LOGON RYAN, BLACKDRAGON, LIST CARTUCCIA, READ PRIVATO, EXIT, tutti ovviamente seguiti da "Enter".

Leggete attentamente tutte le scritte che appariranno, dato che scoprirete anche il codice per aprire la porta dell'appartamento di Louis, un vostro amico, e che andremo a trovare immediatamente. uscite dalla vostra casa e andate sul marciapiede, e dirigetevi a sinistra dove accederete nuovamente alla schermata che vi permette di spostarvi nella città. Selezionate, sempre con le solite frecce riposte in alto sullo schermo, come locazione la casa di Louis (che prima non era presente, ma che dopo la scoperta del codice di accesso si è resa disponibile). Ci troveremo davanti al suo palazzo.

ATTENZIONE! Appena entreremo nell'androne, verremo attaccati da un ladro con una frusta "elettrica". Non potremo fargli niente, e purtroppo ci ruberà le scarpe. Poco male, tanto le riprenderemo tra poco. Appena ci risveglieremo, dirigiamoci nuovamente nel palazzo, e andiamo verso il basso dello schermo, in fondo al corridoio, dove troveremo la porta della casa di Louis. Usiamo il tastierino numerico, digitando il numero 5238, e la porta si aprirà permettendoci di accedere all'appartamento del nostro amico.

In alto sulla sinistra troveremo Louis seduto sulla tazza del water, dove si è

addormentato nell'attesa di "certi eventi" che non staremo dettagliatamente a raccontare, e tanto meno ad esaminare. Parliamoci, cliccando su di lui e cliccando anche sulla sua icona. Leggiamo attentamente tutto quello che vi dirà, e, terminata la conversazione, prendiamo le scarpe da ginnastica che si trovano sempre nel bagno. Indossiamole, cliccando sull'icona dell'inventario e cliccando sul comando "USA" che si renderà disponibile utilizzando l'altro pulsante del mouse. Quando usciamo dal bagno, sempre sulla sinistra, troveremo un tavolo, con un cassetto. Apriamolo, e al suo interno troveremo la tessera per accedere al club privato dove Louis va a giocare a biliardo. Usciamo dalla casa di Louis, e dirigiamoci al bar di Sparky.

Quando siamo davanti l'ingresso, clicchiamo sull'inventario, e clicchiamo con l'altro pulsante del mouse sull'icona del portafoglio, aprendolo. Trasciniamo quindi la carta di credito in una locazione libera dell'inventario. Entriamo nel bar, e posizioniamoci sul seggiolino centrale del bancone. Parliamo con Sparky, che ci darà l'opportunità di accreditare sulla nostra carta di credito un po' di denaro. Per fare ciò, clicchiamo sul

"bancomat" riposto sul bancone ed utilizziamolo con la nostra carta di credito. Parliamo anche con l'uomo sulla destra, e prendete nota di quello che vi dirà. Usciamo dal bar, ed andiamo al Club del Biliardo. Entriamo nel vicolo sulla destra, e parliamo con il cassiere, che ci darà la possibilità di entrare nel club. Andiamo verso la porta meccanica, in alto dello schermo, e clicchiamo sulla destra sul decodificatore, ed utilizziamolo con la tessera di Louis. La porta si aprirà, permettendoci di entrare nel locale. Dentro il locale, andate sempre verso sinistra, attraversando due stanze. Al termine del corridoio, troveremo verso il basso una porta, con il solito tastierino numerico. Usiamolo, e digitiamo il codice 5222. La porta si aprirà. Entrate quindi nella stanza del titolare del club. Parlateci, e gli chiederete automaticamente un revolver. Ve lo darà non appena utilizzerete la vostra carta di credito sul "bancomat" posto sulla scrivania. Per fare ciò basta cliccare sul "bancomat" ed utilizzarlo con la vostra card. Il padrone del club riporrà sulla scrivania una pistola, che prontamente raccoglierete e riporrete nel vostro





accederete al tetto dell'ascensore. Salvate ancora il gioco. Dovrete accedere ora in una stanza dove ci saranno due individui da uccidere. Seguite attentamente le istruzioni che vi esporrò prima di metterle in pratica. Utilizzate, ora, l'ascia sulle porte dell'ascensore. Entrerete nella stanza dove due



individui cercheranno di uccidervi, e dovrete essere più veloci di loro. Appena potrete, accedete al vostro inventario, cliccate con l'altro pulsante del mouse sull'icona dell'ascia, ed utilizzatela. Ucciderete il primo dei due energumani. Sempre appena possibile, riaccedete all'inventario, e cliccando sempre con l'altro pulsante del mouse sull'icona della pistola, utilizzatela. Ucciderete così anche l'altro uomo. La strada, per ora, è libera. Salvate il gioco. Dirigetevi dunque a sinistra, verso l'altra stanza, e poi nella

inventario.

Usciamo dal club ed andiamo all'Hotel di cui ci aveva parlato l'uomo al bar. Nell'albergo parliamo con la receptionist, ed usiamo la carta di credito sempre nel "bancomat" sulla scrivania. Da questa macchinetta verrà espulsa una chiave, che vi permetterà di utilizzare anche l'ascensore dell'albergo. Prendetela appena verrà emessa dal "bancomat": è di colore arancione.

Chiamiamo l'ascensore, ed utilizziamo la pulsantiera con la chiave appena ritirata. Saliremo così al piano della nostra camera d'albergo.

Appena usciti dall'ascensore andate a sinistra e poi verso il basso, seguendo il corridoio. Ci troveremo di fronte lo sportello delle emergenze. Apriamolo e prendiamo l'ascia.

ATTENZIONE! Ora il gioco si movimenta, e vi conviene salvare. Entrate nell'ascensore, ma non dovrete utilizzarlo! "Usiamo" il pannello di controllo dell'ascensore utilizzando il coltello, ripetendo la stessa operazione anche sui cavi del pannello appena estratti. Isolerete l'ascensore in modo tale che nessuno possa chiamarlo. Sempre all'interno della cabina, a destra verso l'alto, lungo lo scorrimento, troverete una maniglia. Usatela, ed



porta in basso. Troverete un uomo che sta facendo l'amore sul letto con una ragazza. Non indugiate, cliccate sull'inventario ed utilizzate la pistola. Guagnerete in questo modo il **primo Dream Web**. Considerazioni sulla scena appena vissuta? No comment!!!

IL SECONDO DREAM WEB

Come noterete, verremo trasportati, con effetti alla "Highlander", nel tempio dove vengono custoditi i Dream Web. Parliamo col monaco (operazione da effettuare ogni qualvolta verremo trasportati nel tempio), e



cerchiamo una uscita. Purtroppo non posso dirvi dov'è l'uscita, in quanto è sempre diversa. Dovrete, comunque, "utilizzare" uno dei portoni in pietra sparsi lungo i corridoi del tempio.

Quando riuscirete ad aprirne uno, accederete in una stanza dove al centro è presente una botola con una serratura. Utilizzate la chiave che avevate preso a casa di Eden nella serratura, e verrete teletrasportati nella città, e più precisamente in un vicolo. Andate a destra e poi in basso, e dirigetevi alla casa di Ryan. Utilizzate nuovamente il network, e digitate i seguenti comandi: **LIST NOTIZIARIO, READ SPECIALETV, EXIT**, leggendo ovviamente tutte le notizie riportate.

Uscite di casa e dirigetevi agli studi televisivi. Andate a destra della strada finché possibile, poi in basso fino al disegno rappresentato per terra sulla strada, poi a sinistra. Alla sbarra, utilizzate la pistola. Ucciderete la guardia. A questo punto utilizzate i controlli sul banco. La sbarra non si alzerà, ma si aprirà una porta a sinistra. Andate quindi verso sinistra, oltre la sbarra, ed entrate nella porta aperta in alto. Davanti a voi c'è un bancone. Prendete il depliant e lasciatelo cadere (tramite l'opzione "Drop"). Scoprirete che sotto di essa c'è una PassCard che si rivelerà importantissima. Andate a sinistra, e troverete, in basso, una porticina. Alla sinistra di quest'ultima si trova una serratura elettronica, che utilizzerete con la PassCard appena trovata. La porta si aprirà,

entrate e andate a destra verso la scatola dei fusibili, che utilizzerete con il cacciavite, prendetela. A questo punto potrete notare che sopra la scatola c'è un fusibile di colore rosso. Prendetelo, uscite dalla





stanza e andate a destra, oltrepassando la reception dell'ingresso. Entrate nella porta in alto, e, al suo interno, salite la scala in alto a sinistra. Ci ritroveremo in un piano rialzato, all'interno di uno studio televisivo, dove due persone sono accomodate su due poltrone.

Noteremo che al centro in basso è presente una scatola di fusibili. Apriamola, togliendo il fusibile al suo interno e sostituendolo con quello prelevato nello sgabuzzino. Usiamo la scatola dei fusibili, mettendo in moto la gru, che ucciderà uno degli uomini seduti nello studio. Niente paura, avete guadagnato il **secondo Dream Web**.

IL TERZO DREAM WEB

Nel tempio solita procedura: parlate al monaco e cercate, prima dell'uscita, il cristallo che si trova nella stanza in basso al centro, in mezzo ai rovi.

Dopo essere usciti, dirigetevi a casa di Eden. Il codice, da digitare sul tastierino numerico, per entrare nell'appartamento è il **2865**.

Andando in camera sua leggete l'agenda elettronica che si trova sul letto, sfogliandola, fin quando non troverete l'indirizzo delle Industrie Sartain.

Avuta l'informazione, dirigetevi alla casa di Ryan, e sostituite la cartuccia nella base del network con quella raccolta a casa di Eden. Utilizzate il monitor, e digitate i seguenti comandi: **LOGON RYAN, BLACKDRAGON, LIST CARTUCCIA, READ INCONTRO, READ CODICE, EXIT**, ottenendo in questo modo il codice di accesso per le Industrie Sartain.

Uscite di casa e andate alle Industrie Sartain. Davanti alla porta, utilizzate il tastierino numerico e digitate il codice

7833. ATTENZIONE! Appena entrati usate la pistola. Ryan colpirà un computer che rileva la vostra presenza. Andate a sinistra e dentro l'ascensore.

ATTENZIONE! Salvate il gioco. Appena uscirete dall'ascensore, cliccate sul vostro

scale e andate sul tetto del palazzo.

ATTENZIONE! Andate a sinistra e, non appena vedrete un aereo pronto a partire, usate la pistola. Ryan colpirà l'aereo e lo farà esplodere, guadagnando il **terzo Dream Web**.



IL QUARTO DREAM WEB

Solita storia al tempio. Parlate al monaco e cercate l'uscita. Vi ritroverete in un parcheggio. Andate a sinistra, dove troverete parcheggiato un furgoncino. Sul cassone posteriore dello stesso potrete raccogliere delle cesoie. Andate in alto verso l'uscita e poi dirigetevi, una volta all'esterno, alla Chapel's House. "Usate" il muro, e vedrete che Ryan lo scavalcherà. Andate verso il basso, e tra le macerie nel centro scoverete una cartuccia blu. Prendetela, e dirigetevi a casa di Ryan. Utilizzate la nuova cartuccia con il network e date i seguenti comandi: **LOGON BECKETT, SEPTIMUS, LIST CARTUCCIA, READ APPUNTAMENTO, EXIT**, ottenendo così altre importanti informazioni. Uscite di casa e andate al bar di Sparky. All'ingresso troverete sul marciapiede delle bottiglie.

inventario ed usate il cristallo preso nel tempio. Ucciderete così tre uomini poco cordiali. Morte le guardie, andate in basso, e aprite la borsa del cadavere e leggete tutti i fogli del fascicolo. Otterrete altre informazioni utili per lo svolgimento del gioco. Salvate il gioco. Entrate ora nella porticina sulla destra, salite le



Prendetene una e andate al Cantiere Navale.

In basso troverete uno scarico, usatelo con la bottiglia appena raccolta al bar di Sparky. Prendete anche un pezzo di ringhiera, che si trova nei pressi delle scale.

Andate a destra, ed esaminate la placchetta che appare semi coperta dalla sabbia nella parte alta sinistra dello schermo. Ryan la spolvererà. Utilizzate la botola appena venuta alla luce con il pezzo di ringhiera. Il tombino verrà aperto, e dovrete svuotare il contenuto della bottiglia al suo interno, mandando in corto circuito l'impianto d'allarme. Ci sarà un'esplosione, che danneggerà il muretto e parte della finestra dell'abitazione a destra dello schermo. Saliamo sul muretto, "usandolo", ed entriamo nella finestra rotta. Entrerete in una stanza, dove c'è un uomo moribondo. Usate la pistola, e finitelo. Otterrete in questo modo il **quarto Dream Web**.

L'ULTIMO DREAM WEB

Parlate come sempre al monaco e cercate un'uscita, e vi risveglierete in spiaggia. Salite le scalette, e dirigetevi alla Chiesa, dove utilizzerete la cesoia per rompere il cancello d'entrata. Entrate nella Chiesa, e troverete un cadavere scheletrito sul

pavimento. Prendetegli una mano, che servirà a breve. Andate avanti verso l'altare e togliete tutto quello che vi è sopra. Basta



semplicemente prendere un oggetto e lasciarlo utilizzando l'icona "Drop". Quando l'altare sarà completamente sgombro da oggetti, noterete che al centro dello stesso c'è un buco. Ponetevi la mano scheletrita ed "usate" il buco. L'altare verrà spostato, ed una botola apparirà a destra dello stesso. "Usate" la botola per accedervi, e vi troverete nei sotterranei. "Usate" la tomba, e Ryan la aprirà come ha fatto con l'altare. Al suo interno ci sono degli oggetti. Prendete tutti gli oggetti, e ponete le due gemme nel tombino al centro della stanza. La terza gemma si trova nel vaso semi-nascosto a sinistra del coperchio della tomba. Riponete la terza gemma sul tombino e una porta si aprirà. Andate verso l'alto e troverete una statua.

Dovrete "usare" la statua e risolvere il giochetto che vi si presenta. Dovrete effettuare una combinazione con le pietre

superiori ed inferiori spostandole e premere la gemma, fino a quando non sentirete un rumore di una porta che si apre. Anche in questo caso non posso darvi una mano, dato che la combinazione muta a sessioni differenti di gioco. La mia combinazione è rappresentata dalla fotografia che troverete in queste pagine. Risolto l'enigma, andate in basso e raccogliete tutte le bocce di pietra che incontrerete in tutti i

corridoi ed in tutte le stanze che vi è possibile visitare. Queste pietre vanno riposte nel carrello sito nel proseguo del corridoio a sinistra e poi in alto. Dopo aver riposto tutti, e dico tutti, i sassi nel carrello lo potremo spingere "usandolo". Ryan lo proietterà verso la parete in basso sfondandola.

Entrate nel buco appena creato. Andate nel corridoio di sinistra e poi in basso. Vi ritroverete in una stanza "molto particolare". Non spaventatevi, ed entrate nella botola a destra. Scenderete nella metropolitana. Risalite i binari, fino a quando sulla sinistra troverete una porta. **ATTENZIONE!** Siamo quasi al termine del gioco. Salvate ed entrate nella porta. Vi troverete faccia a faccia con l'ultimo possessore del Dream Web, che cercherà di uccidervi dopo una lunga e noiosa conversazione. Appena potrete, scappate sui binari a destra. Il perfido malefico vi inseguirà, ma accecato dalla voglia di vendetta e di potere, non si accorgerà del sopraggiungere della metropolitana carica di pendolari, che lo investirà, uccidendolo. Anche il **quinto Dream Web** sarà ripreso, ed il gioco terminato. Il finale è tutta una sorpresa. Verrete ringraziati dai monaci e rispediti nella vostra dimensione di sempre, ma con un piccolo dettaglio... verrete uccisi dalla polizia, proprio mentre ritornerete a casa.

L'ho sempre detto... chi si fa i fatti suoi, campa cent'anni.

Luca Monticelli

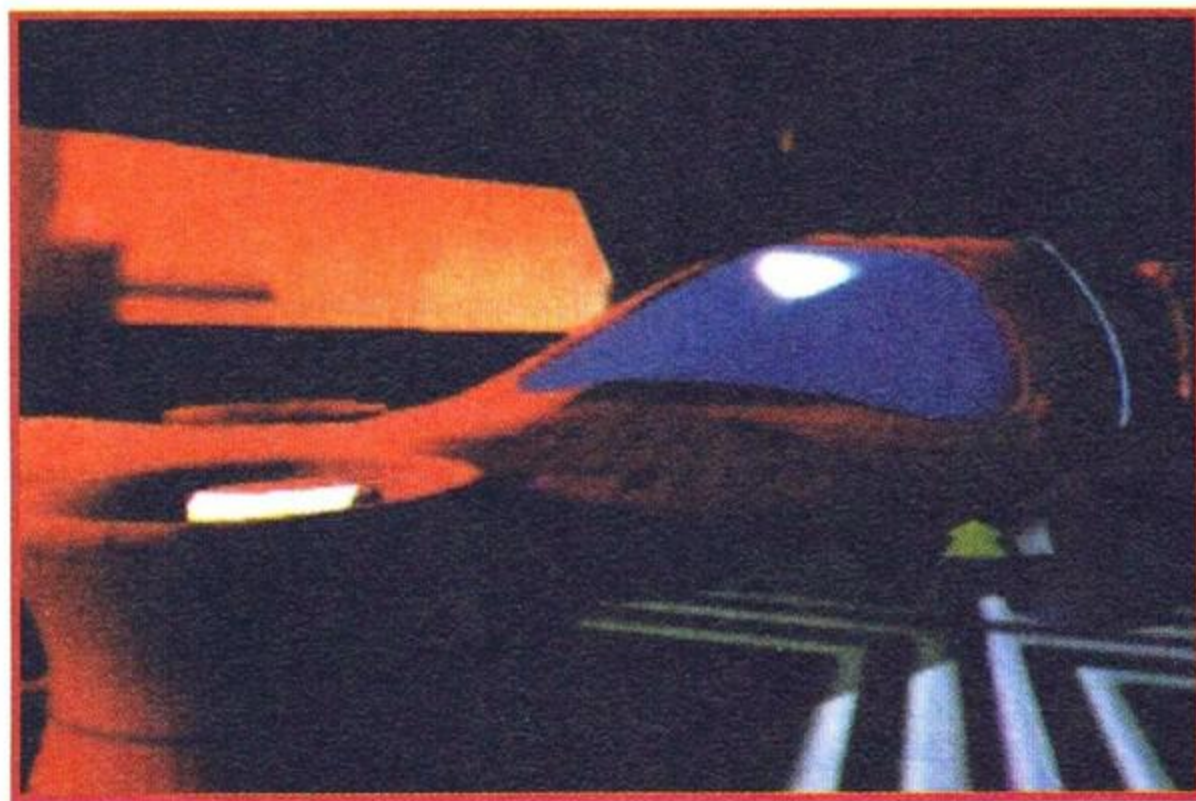


TNT

BURN: CYCLE

Sol Cutter ha un chiodo fisso nella mente e non riesce a liberarsene... Si vocifera da più parti che sia innamorato di Silvia e non riesca a togliersela dalla testa. Altri azzardano che si tratti solo di un virus informatico, i più sono convinti che sia solo influenza... Per saperlo leggete la soluzione di Burn: Cycle fino in fondo!

Appena conclusa la presentazione, Sol Cutter si trova nella Soft-Tech, dove il suo furto di dati è stato appena individuato. Raccolto il COMUNICATORE e ascoltate le esortazioni di Cris, giratevi a destra e fate fuoco sul nemico che sbuca nel corridoio. Andate avanti e sentite i consigli di Cris. Girate a sinistra e spara-



te. Poi avanti e fuoco, destra e fuoco e avanti per ascoltare ancora la bella compagna di Sol. Quindi girate a destra per una nuova sparatoria, avanti e fuoco di nuovo, e sinistra per un altro messaggio, dopo il quale vi troverete un nemico davanti al naso. Andate avanti, a sinistra e fate fuoco. Andate ancora avanti per due volte e Col si toglierà il visore,

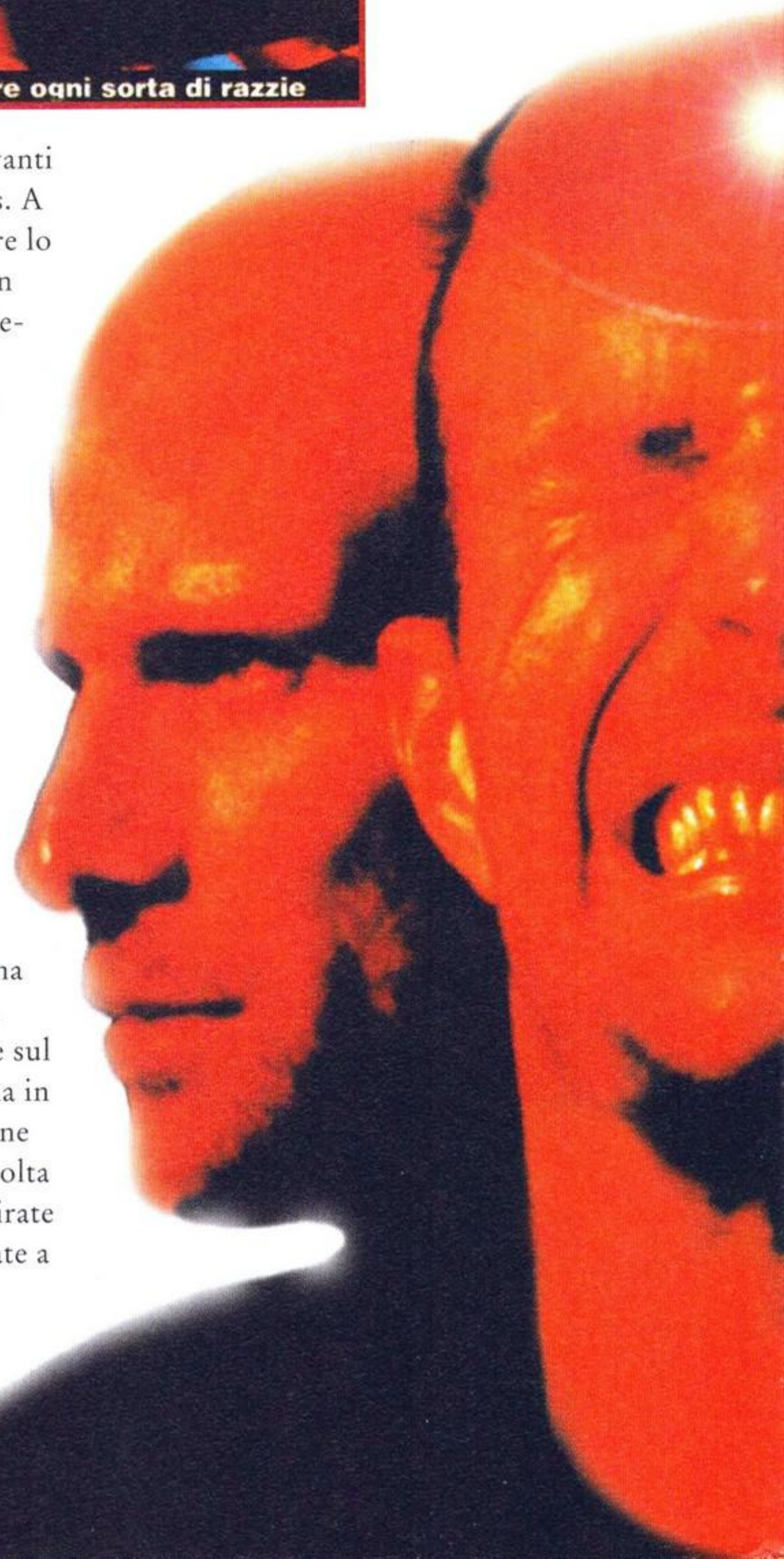


Autostrade virtuali dove effettuare ogni sorta di razzie

prima di entrare nell'atrio. Andate avanti e assisterete alla tragica morte di Cris. A questo punto, per uscire dovrete usare lo ZAINO ESPLOSIVO: selezionate un tempo di una decina di secondi, togliete la sicura e mettetelo sul portone, per poi allontanarvi per una distanza di sicurezza. Uscite ed esaminate il

corpo di Cris. Raccogliete la CHIAVE e la CARTA DI CREDITO. Salite sull'auto volante usando la chiave. Sul pannello di sinistra selezionate la destinazione Centro-Urbano. Accendete il sistema energetico, fate un check-up e cliccate sul tasto VTO. Appena in

volo dovete sparare ai colpi di cannone che cercheranno di tirarvi giù. Una volta atterrati in città e scesi dal veicolo, girate a destra, andate avanti due volte, girate a sinistra e avanti due volte ancora. Vi dovrete trovare in uno dei posti più strani del gioco, ossia una sorta di tempio





futuristico nato per redimere i peccati della gente. Andate avanti due volte e vi troverete davanti un Buddha molto esigente, che per prima cosa vi chiederà di inserire la carta di credito nell'apposito slot. A questo punto,

risolvete il semplice giochino, ricomponendo la figura rotante mostratavi inizialmente. Risolto il puzzle, Sol avrà un flashback, a cui seguirà una schermata piena di scritte recanti la stessa parola: Vielli. Ora dovrete avere cento crediti sulla carta, quindi è giunto il momento di recarsi al bar. Fuori dall'edificio andate avanti tre volte e varcherete la porta di uno dei posti più interessanti della città. Girate a destra, avanti una volta, sinistra e avanti due volte. Dovete giocare alla roulette psichica, per accedere alla quale si deve pagare l'importo necessario nell'apposito botteghino.

Il gioco è semplice: bisogna fare un triangolo prima dell'avversario, selezionando le figure che appaiono in successione. Una volta conclusa vittoriosamente la breve sessione ludica, Sol avrà un altro flashback. Scendete dalla poltroncina e andate da un omone mascherato che prima non c'era e infilate la carta di credito nel suo slot (non è una battuta!), in modo da ricevere le coordinate del televerse di Hasky, un'intelligenza artificiale. Andate al bar per ritirare un premio. Rinunciate alla cassetta con le pube nude, in favore del MICRO PROGRAMMA NEUROATTIVO. Girate a sinistra, avanti, destra e avanti. Non cercate di svegliare Zip, perché è completamente perso in rete. Collegatevi in rete anche voi, utilizzando il visore che si trova nelle vicinanze. Usate la carta di credito e cliccate sulla posta elettronica. Sentito Hasky, caricate il programma per collegarvi con Zip. Scollegatevi e parlate con Zip, un vero drogato elettronico. Dategli il Programma Neuroattivo preso al bar, in cambio di due carte molto utili. Giratevi e assistete alla scena di GALA. Sparate sui due brutti ceffi che importunano la ragazza e vi ritroverete soli con lei. Vi darà un oggetto per chiamarla, che voi userete davanti

all'hotel, dove un "gorilla" controlla l'entrata. Nelle tasche della guardia resa inoffensiva da Gala, troverete un dispositivo di sicurezza. Inseriteci dentro la carta rosa con i buchi, una delle due avute da Zip, e usate i cursori finché dai fori



uscirà il numero, dall'alto in basso, 1-9-6-5. Digitatelo sul tastierino di fianco e cliccate su Access. Cliccate sul piccolo montacarichi per vedere Cutter a contatto ravvicinato con Gala. State tranquilli, Sol è un gentiluomo



e, purtroppo, non metterà nemmeno gli occhi addosso alla ragazza. Usciti dal montacarichi, andate avanti due volte e girate a destra per entrare nella stanza di Sol Cutter. Avvicinatevi alla cassaforte di fronte alla porta d'ingresso e cliccate sul sistema di sicurezza. Dovrete risolvere un altro puzzle: fate scorrere le tre bande finché tutti e tre i colori non attraversano da parte a parte e contemporaneamente il dispositivo. Vi consiglio di salvare il gioco prima, perché per risolverlo avete solo un minuto di tempo. Aperta la cassetta, raccogliete tutti e quattro gli oggetti in essa contenuti. Andate indietro e fatevi dare l'oggetto trovato da Gala. Aprite lo sportello accanto alla porta d'ingresso e buttateci dentro la bomba. A questo punto il gioco verrà mostrato attraverso il visore di Cutter. Per uscire dall'albergo

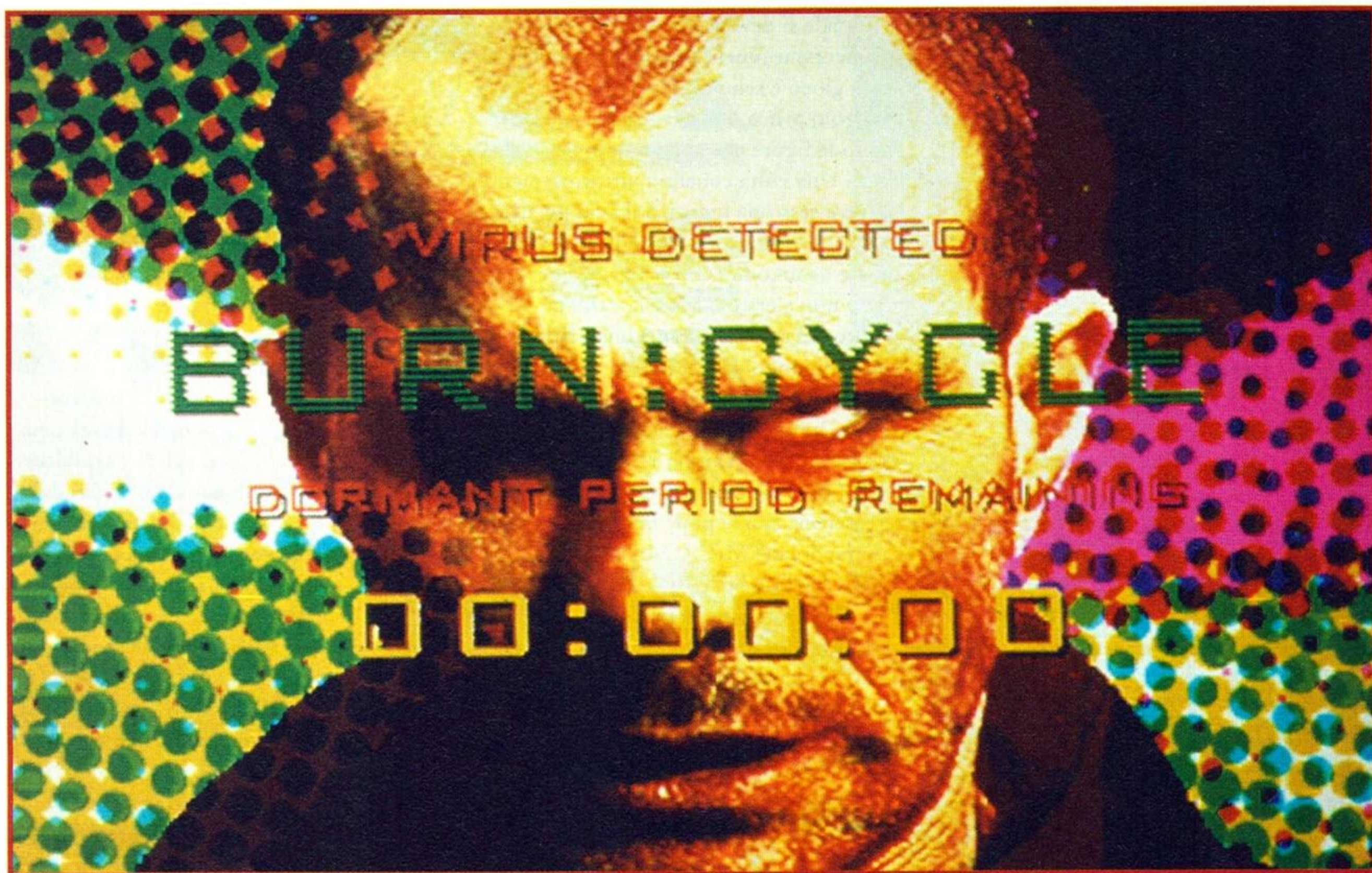
TNT

dovrete usare i tasti del mouse per dirigere a destra e a sinistra la freccina blu, in modo che questa sia sempre allineata con quella rossa. Una volta fuori e pagato Gala, tornate al bar per parlare ancora con Zip. Dategli i soldi che vi rimangono e otterrete il pezzo di ricambio della macchina volante. Andate all'auto e aprite il portellino situato nella parte posteriore. Cliccate poi su open e prendete il pezzo bruciato. Sostituitelo con quello ricevuto da Zip e premete su close. Cliccate sul pannello RAD HAZ, spostate uno dei tre deviatori rotondi in modo da farlo trova-

to dell'inventario. Vi troverete davanti una griglia quadrata, con cinque cavetti numerati su ogni lato. Il lato di destra indica il livello di apertura dei cinque dispositivi, che dovranno essere portati tutti al cento per cento. Per aprire la porta fate quanto segue: collegate il tre rosso e il tre blu al terminale uno di destra. Per il secondo, collegategli il due verde e il due blu. Per il terzo ci vuole l'uno rosso e l'uno blu. Per il quarto, il quattro rosso e il quattro verde. Per il quinto e ultimo terminale di destra vanno proiettati i raggi del cinque e del quattro

accorgerete di essere nel Pulse, il codice macchina del televerse, ben più a fondo del necessario. Ora avrete a disposizione tre luoghi: COMFORT, CORTEX e NIRVANA. Andate in Comfort e vi sarà spiegato il

perché dei buchi comparsi sul corpo: il software di Doc ha frammentato il codice in tre parti e dovrete trovarle in tempo.



re attaccato al cannoncino verde di sinistra. Cliccate su test: un raggio dovrebbe uscire dal cannoncino sinistro. Se il raggio colpisce tutti e tre gli altri cannoncini, allora avete finito. Altrimenti, regolate il deviatore che avete usato, spostandolo in basso e in alto finché non otterrete l'effetto appena spiegato. Finita la riparazione, salite sul veicolo con Gala. Selezionate la destinazione di DOC e sparate ai proiettili che tentano di tirare giù il vostro mezzo. Atterrate sani e salvi, andate davanti alla porta del laboratorio e usateci sopra il secondo ogget-

verde. Entrate nel laboratorio e parlate con Doc. Quando Doc va a preparare lo scanner, aprite l'oloscopo e metteteci dentro la sfera verde con i buchi. Usate poi la console per ruotare l'immagine sul video fino a quando non vedrete lo stesso disegno tatuato che Sol vede nei flashback. Seguite Doc nella stanza accanto e ascoltate il dialogo. Preparatevi per il salto. Doc vi lancerà nelle viscere del televerse, attraverso un nuovo software, dove dovrete debellare il virus una volta per tutte. Quindi, un nuovo flashback. Risvegliati, non senza stupore, da Cris, vi

Andate in Cortex e digitate 001122 sul terminale per ricevere ulteriori informazioni. Tornate in Comfort e apprendete nuovi indizi. Recatevi ora in Nirvana, girate a sinistra e andate avanti verso le dune, dietro le quali incontrerete il Buddha, che vi darà una dritta per risolvere la faccenda. Girate a destra e avanti due volte. Nella memoria di Sol, potete ascoltare diverse voci, ma l'unica che vi interessa è la risatina di Dheli, il baffone che vi tortura nei flashback. Tornate dal Buddha. Per vincere l'enigma dell'alberello, togliete tutti e tre i pesi, cominciando

dal più in alto, e rimettete al loro posto il piccolo e il medio. Cliccate sull'albero per sentire il suono e raccogliete la foglia che diventa rossa. Parlate ancora con Budda, per poi tornare in Comport ad ascoltare un messaggio. Uscite e sparate ripetutamente sul pezzo di codice in fuga.

Andate di nuovo in Comport e poi in Cortex.

Vielli vi darà ulteriori notizie, come quella che Doc è un traditore. Dopo che Gala avrà fatto fuori Doc, verrà colpita a sua volta da Dheli. Sempre Dheli, poi, farà a fettine il corpo di Cutter, al quale non resterà altro da fare se non trasferirsi in un nuovo corpo. Nelle sinuose curve di una bionda da capogiro, guidate Sol giù nell'ascensore e raccogliete l'unico contenitore acces-

Quindi, viste alcune scene piuttosto illuminanti, tornate in Nirvana dal Budda e cliccate il triangolino in mezzo ai suoi occhi. Andate in Comport e di nuovo in Cortex. Avvicinatevi alla console e Cris si rivelerà a voi come l'ultimo dei tre frammenti.

Cliccate sul muro azzurro. Avrete ora il piacere di fare la conoscenza di Vielli, che vi rivelerà tutto, anche il nome dell'assassino di Cris: Dheli. Verrete anche a conoscenza di tutta la storia sulla Soft-Tech e il suo progetto di immortalità mentale. Ma il tempo rimasto è poco e dovrete debellare il virus molto velocemente. Vielli vi darà cinque anti-tossine da usare sulle parti nocive in un nuovo sottogioco. Con il mouse pilotate le tossine sui punti da debellare, facendo attenzione a non essere colpiti dai frammenti tossici. Eliminate le sei parti, dirigete l'antitossina nel nucleo centrale e il Burn: Cycle sarà solo un brutto ricordo.

sibile, cioè quello con dentro la testa di Vielli. Uscite e vi troverete nell'albergo con Dheli, che finalmente avrete la soddisfazione di uccidere. Sparate poi ai due tizi che varcano la porta ed entrate nel portello. Vi troverete sul terrazzo. Cliccate avanti e sulla

biglietteria. Sarete contattati da un Vielli deluso, che però vi augurerà una vita felice... nel frattempo, quelli della Soft-Tech, caricando Vielli, si inietteranno un virus ancora più dirompente che metterà la parola fine a questa lunga storia. Sol, nel suo nuovo corpo, prenderà il volo verso una spiaggia, mentre voi potrete solo immaginare la scena della bionda in bikini che prende il sole.

Antonio Loglisci



TNT Cheat

Il periodo di Natale si avvicina a grandi passi e i nostri lettori stanno già mettendo da parte le sudate lirette della paghetta settimanale per la grande abbuffata di giochi che usciranno a Dicembre. Questo lo deduco dall'ansia sempre più spasmodica che traspare dalle vostre lettere, telefonate e fax che giungono copiose in redazione: l'ansia di finire (spremendoli al massimo) i giochi in vostro possesso prima che nuovi appassionanti game facciano loro prendere la polvere dello scaffale. Per quanti meditano già da ora (tre giorni prima della presentazione ufficiale in Italia della Sony Playstation) di tempestarvi di richieste d'aiuto relative ai giochi per questa bella e promettente console giapponese, beh, niente paura: mi sto attrezzando e per il prossimo mese spero di essere già in grado di rispondere alle vostre domande. Non mi resta che ricordarvi di inviare tutti i vostri trucchi, soluzioni e gaboline a: Doctor Kernal c/o EDI.PROGRESS - Via Pagliano 37, 20138 Milano.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Ultimamente mi avete investito con un sacco di telefonate riguardanti questo splendido picchiaduro della Gametek. Rispondo quindi alle due domande che più spesso mi avete rivolto. Primo: no, non mi risulta che esista una mossa speciale che permette di



seguenti personaggi per circa quattro secondi ciascuno: Ryu, T Hawk, Guile, Cammy e poi ancora Ryu. Fatto ciò, dopo circa un secondo di attesa, premete contemporaneamente tutti e tre i pulsanti di calcio. Se avrete usato la giusta tempistica, verrete ricompensati dalla scomparsa dell'immagine di Ryu unita all'apparizione di quella

di Akuma. Le sue mosse sono veramente notevoli, per cui preparatevi a sperimentare a lungo le potenzialità di questo nuovo personaggio. spogliare Cammy o qualsiasi altra donzella combattente nel gioco, per cui i più mandrilli tra voi dovranno rivolgersi a qualche altro gioco - vi auguro reale - per conoscere più a fondo l'anatomia femminile. Secondo: sì, il trucco per giocare con Akuma esiste, e nella versione PC è stato pure implementato. La gabola è un poco complicata, ma alla fine funziona. Dunque, per prima cosa andate nello schermo di selezione dei personaggi ed evidenziate i

di Akuma. Le sue mosse sono veramente notevoli, per cui preparatevi a sperimentare a lungo le potenzialità di questo nuovo personaggio.



BENEFACTOR

Paolo Tenca, un nostro affezionato lettore appassionato amighista, ci ha inviato tutti e 28 i codici dei livelli. Una soluzione completa di un gioco davvero non facile da finire: complimenti! E pensare che io pensavo che i livelli fossero solo 27...

Underworld Levels

- 1 - 3MQLGPQLGP
- 2 - 3213J2HPQL
- 3 - 3MQL4PSNQR
- 4 - 3NQL2Q4JC4
- 5 - 3NQLGQQQLGQ
- 6 - 6NB3JN3PQ5
- 7 - 3LQLN4T4QR
- 8 - 3MQQM5MM3Q
- 9 - 14QHNVPGM5

Tombs of terror

- 10 - 3CQMGQMGG
- 11 - 1MQDRPPCQ4
- 12 - 3V13FF2MJJ
- 13 - QPHDJSKGMV
- 14 - 3NQLQQQLQQ
- 15 - QBB1PBCBQC
- 16 - M2CNBFBM12
- 17 - MMQPGPQPGP
- 18 - MG3QMKM5Q54

Treetop Rescue

- 19 - MMQP4SRQR
- 20 - MD1M1D1M1D
- 21 - MX3QGLFND3
- 22 - MF1MJFHTQM
- 23 - MF1M2FFRQK
- 24 - M6KRJN3PHL
- 25 - M4KRLTL5M5
- 26 - M2QQR3PPQH
- 27 - MMQPSP4NQN
- 28 - MNQP3QSRKS

AKIRA

Sempre Paolo Tenca di Milano mi manda i codici dei nove livelli di Akira, un gioco mediocre tratto da uno splendido film di animazione (se ancora non lo avete visto, correte in videoteca a noleggiare la cassetta: non ve ne pentirete). I codici sono per la versione Amiga, ma penso funzionino anche per quella PC.

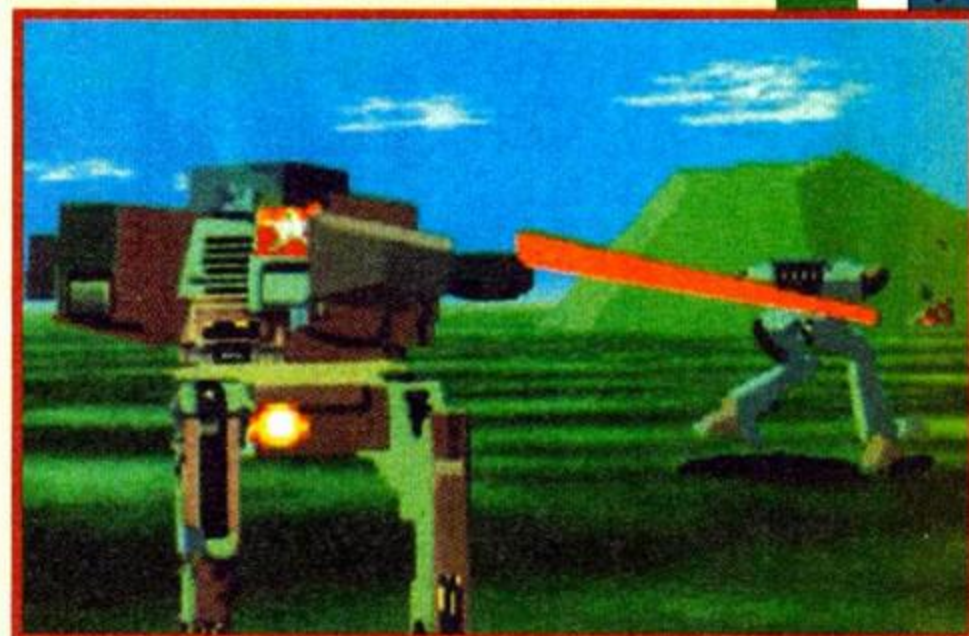
- 1 - X
- 2 - Let's Ride
- 3 - Captured
- 4 - Teddybear
- 5 - Castles
- 6 - It Stinks
- 7 - Flyingbike
- 8 - Escape
- 9 - Big Blob

originale. E' doveroso ringraziare per questo Wolfram von Bodecker, un simpatico ragazzo tedesco (che vive a Parigi, beato lui) incontrato su Internet, che mi ha svelato questo nuovo metodo-gabola che non ho mai sentito in precedenza.

Per prima cosa selezionate un Settler per modificare il territorio (convert terrain). Lasciate passare qualche secondo, quindi selezionate lo stesso Settler una seconda volta. Si aprirà una finestra indicante tutte le unità presenti in quella zona. Scegliete ancora il Settler, cancellando così il comando da lui precedentemente ricevuto, nonostante il lavoro già in parte svolto dall'unità. Ordinate al Settler ancora di effettuare un "convert terrain". Il risultato sarà che il computer verrà ingannato e pensando di avere a che fare con una unità che ha già

BATTLEDROME

Lawrence Spavieri mi ha inviato una bella lettera ricca di complimenti di cui lo ringrazio. Inoltre mi prega di pubblicare un trucco per il simulatore di robottoni della Sierra, di cui è venuto a conoscenza chiaccherando in Internet con alcuni suoi amici americani. Per ottenere fondi illimitati che ci consentano di potenziare al di là di ogni immaginazione il nostro Mecha, sarà sufficiente durante la creazione di un



nuovo personaggio inserire prima del nome vero e proprio un asterisco [*]. Ad esempio, potremo scrivere "*Jumpy" per mazzulare allegramente anche gli avversari più temibili col nostro robot super-extra-potenziato. Facile no?

CIVILIZATION

Su questo capolavoro creato da Sid Meier sono state pubblicate svariate gabole ed innumerevoli trucchi. Quest'ultimo che vi vado ad illustrare mi sembra però davvero

speso due turni nella zona. Ripetendo più volte questa operazione caricherete sempre più l'unità in questione di "turni finti", arrivando addirittura a convertire l'area in un solo turno di gioco effettivo. Pensate ora a cosa potrete ottenere creando nei primi turni solo Settlers e piazzandone tre nello

stesso esagono: il primo a creare il sistema di irrigazione, il secondo a costruire la strada e il terzo a metter su i binari del treno. Vi assicuro che in determinate fasi di gioco, questo impatto di trasformazione del territorio sarà assolutamente devastante (per i vostri avversari s'intende). Tra l'altro non è detto che questo trucco non funzioni anche su CivNet, la versione multiutente di Civilization, che tutti gli amanti di questo gioco di strategia stanno attendendo con impazienza.

TERMINAL VELOCITY

Vabbé, Terminal Velocity è uscito da pochissimo, eppure... Eppure il fantastico doctor Kernal ha già tutti i codici! Digita mentre stai giocando i seguenti codici:
Triburn: massima "velocity".

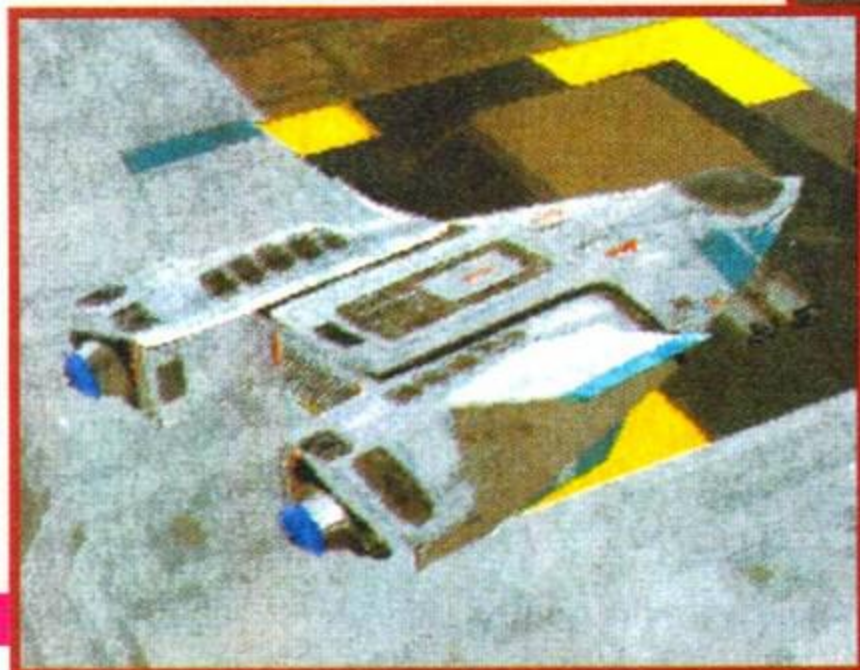
Trinext: saltare al livello successivo.
Trigods: per diventare indistruttibili.
Trishid: scudi di protezione al massimo.
Trifir: (0-9): per avere tutte le armi.



WING COMMANDER III

Diamo una mano a Mark Hamill a spazzare via l'ennesima minaccia Kilrathi contro il genere umano. Tra l'altro diversi di voi mi hanno chiamato per sapere come portare a termine alcune missioni particolarmente difficili...

Invece di far partire il gioco normalmente, entrate nella directory in cui avete installato Wing Commander III e digitate [WC3 -MITCHELL]. Quando il colonnello Blair entrerà nella cabina del suo caccia, dovrete sentire una voce urlare "Mitchell!". Durante il volo, per distruggere gli avversari sarà sufficiente targettarli e poi premere [CTRL] + [W] per ridurli in mille detriti spaziali.



Se invece volete proprio usare le maniere forti, premendo [CTRL] + [ALT] + [W] disintegrerete ogni nave nemica localizzata sul radar. Però questo sarebbe poco sportivo nei confronti dei malvagi gattoni spaziali...

**I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.**

è un impegno dei rivenditori



TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE
24.900
IVA COMPRESA



ACTION PAD
codice : 0460

**IL PIU' POTENTE
JOYPAD MAI PRODOTTO**

**6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO
MOVIOLA & SUPER MOVIOLA**

FUNZIONA CON

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MASTER SYSTEM

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

PAC-LAND

Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

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

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?

Ehilà, cybernauti. Qui a Rock Online le cose vanno a gonfie vele. Dopo avere tenuto a battesimo il sito web di Luciano Ligabue (una vera forza!!! l'indirizzo è: <http://www.iol.it>) abbiamo lanciato anche quello della Milano Concerti, e cioè della più importante organizzazione di concerti operante in Italia. Tanto per capirci sono quelli che hanno organizzato le tournée di Peter Gabriel, Green Day, Red Hot Chili Peppers, Take That, Simple Minds... e tra poco quella di Claudio Baglioni. Insomma, dei veri "numeri uno". In un futuro - neanche tanto lontano - attraverso Rock Online sarà infatti possibile prenotare i biglietti dei concerti. Fantascienza? Tutt'altro, visto che stiamo lavorando anche per farvi accedere ad un vero e proprio negozio di dischi in cui potere comprare - stando seduti comodamente a casa - i titoli che più vi interessano.

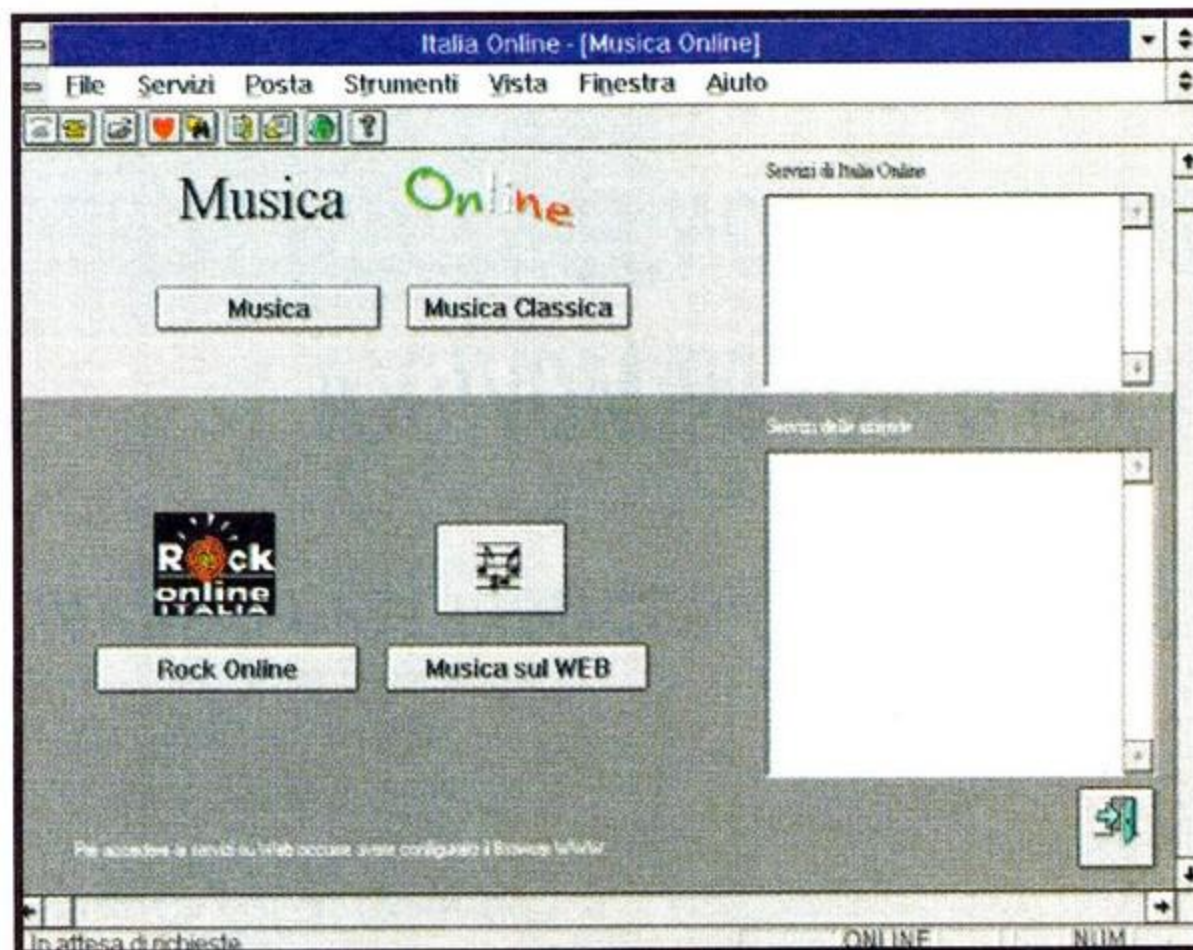
Insomma, noi di Rock Online ce la stiamo mettendo tutta per darvi un servizio sempre migliore. E - cosa non da poco - senza farvi spendere una lira visto che siamo completamente gratis. A questo proposito vi ricordo che per venirci a visitare dovete digitare l'indirizzo Web (cioè di Internet) <http://www.io.it/> (Una volta arrivati nella pagina principale di Italia Online basta che facciate doppio clic sul bottone musica). A tutti gli abbonati di Italia Online - che sono numerorissimi - ricordo per l'ennesima volta che Rock Online funziona da qualche settimana SOLO SU WEB (cioè nella versione Internet). Quindi, le schermate di Rock Online che trovate nel cosiddetto "nativo" di Italia Online dovete



considerarle vecchie e non più attive. Per quei due o tre che ancora non sapessero chi è e cosa fa Rock Online, vi ricordo che è il primo servizio musicale "inlinea" completamente gratuito e in lingua italiana. Aggiornato in tempo reale con notizie, classifiche, riviste di settore in formato elettronico, date e dettagli sui concerti, un'area riservata a radio e tv,

una zona archivio, quella del "taccuino segreto" (con i segreti e i pettegolezzi sulla musica) e "link" diretti con i migliori siti web musicali.

Il tutto è erogato da Italia Online. Per ulteriori informazioni potete mandare una e-mail al "papà di Rock Online". L'indirizzo? gp.dc.@iol.it



Rock News online ITALIA News

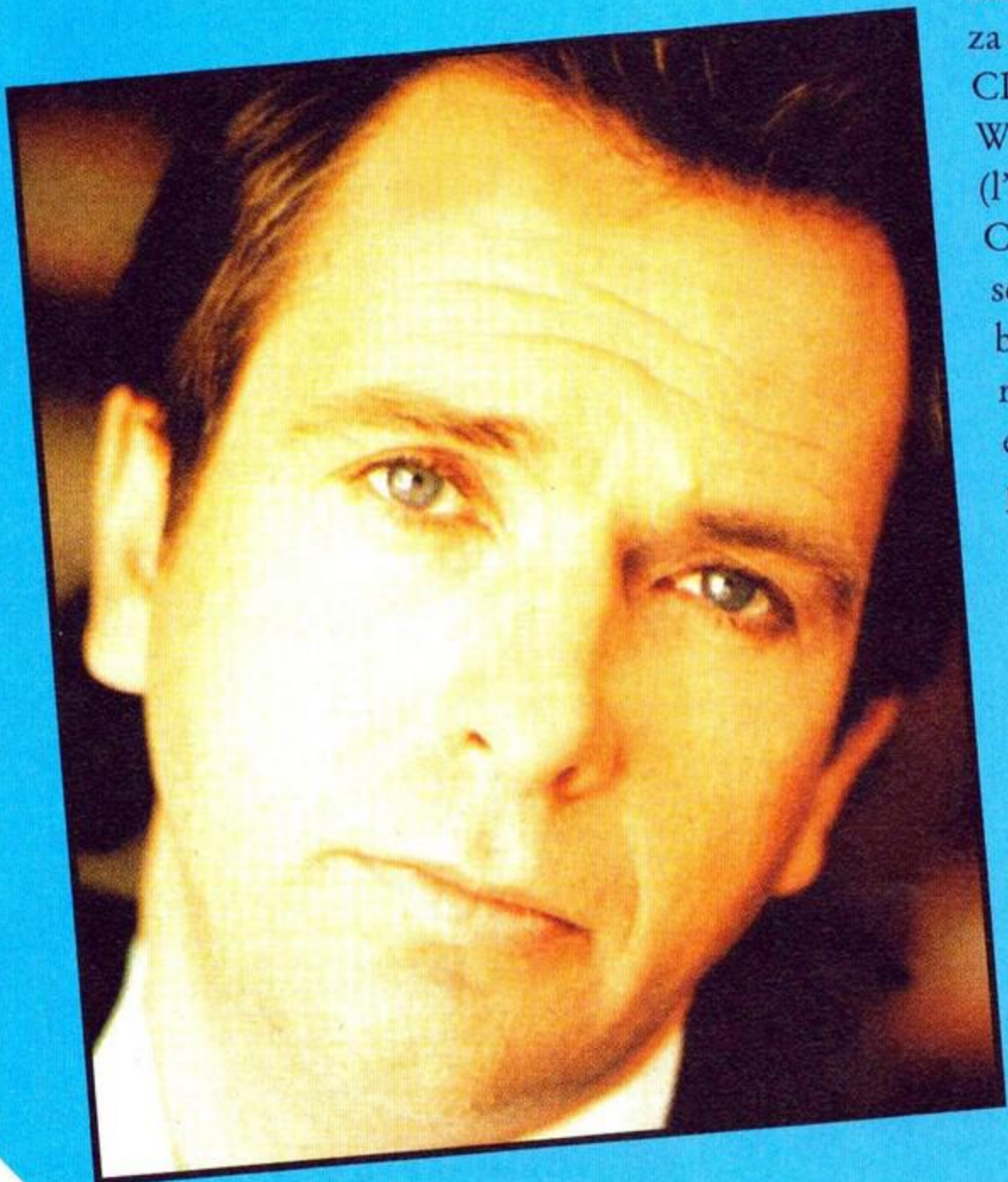
Queen, un indirizzo internet che... non va

Chissà quanti fans dei Queen sono già rimasti a bocca asciutta. Digitando infatti l'indirizzo Internet del sito ufficiale dei Queen, stampato dietro il nuovo singolo, "Heaven for everyone", della ex band di Freddie Mercury... non succede nulla. Probabilmente - come si suol dire - il sito è ancora in costruzione (almeno sino al momento in cui andiamo in stampa) ma non sarebbe costato nulla realizzare una pagina che informasse di ciò i fans. Comunque, se volete provare l'indirizzo dell'Official Queen Worldwide Web Site è il seguente: <http://queen-fip.com>. Auguri!!!



GRATIS PROGRAMMA PER AUDIO DIGITALE ORIGINALE DA WEB

La tecnologia CDLink, che permette di accedere in tempo reale a dati multimediali (testi, immagini, grafica, ecc.) relativi a CD che il consumatore sta ascoltando attraverso il lettore CD-ROM domestico, sta cominciando a prendere piede negli Stati Uniti. Il sistema, sviluppato dall'americana Voyager, permette di aggirare i tradizionali problemi di lentezza e di bassa risoluzione sonora del downloading di file audio dai siti online. CDLink, infatti, è un software aggiuntivo compatibile con sistemi Mac e Windows, che Voyager rende disponibile gratuitamente per il downloading (l'indirizzo del sito, che fornisce informazioni dettagliate sulle applicazioni CDLink disponibili, è <http://www.voyagerco.com>): scaricato il relativo software sul computer di casa, gli utenti dotati di drive CD-ROM, di Web browser Netscape o Mosaic e di accesso diretto al WorldWideWeb possono rintracciare nei siti collegati al sistema immagini, disegni, note aggiuntive o esplicative da parte degli stessi artisti, commenti critici e altri dati relativi ai propri CD audio, richiamando immediatamente (e in qualità digitale), attraverso opportuni "hot links", i segmenti audio cui le informazioni fanno riferimento. Tra gli oltre quaranta CD in commercio per i quali è già disponibile l'applicazione CDLink si segnalano titoli di Beatles ("Sgt. Pepper's" e "Past Masters Vol. One"), Peter Gabriel ("Us"), Smashing Pumpkins ("Siamese Dream"), Nirvana ("Nevermind"), Pink Floyd ("The Dark Side Of The Moon"), Paul Simon ("Graceland"), Portishead ("Dummy"), Sonic Youth ("Dirty"), Laurie Anderson ("Bright Red"), David Byrne ("David Byrne"), Cure ("Wish"), Rolling Stones ("Beggars Banquet"), R.E.M. ("Automatic For The People"), Bon Jovi ("New Jersey"), Frank Zappa ("Hot Rats"), Elvis Costello ("Imperial Bedroom"), oltre all'intera discografia di Bob Dylan (quaranta titoli).





SOUNDGARDEN IN OMAGGIO CON WINDOWS '95

I Soundgarden pubblicheranno in ottobre 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

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 on line inaugurato da

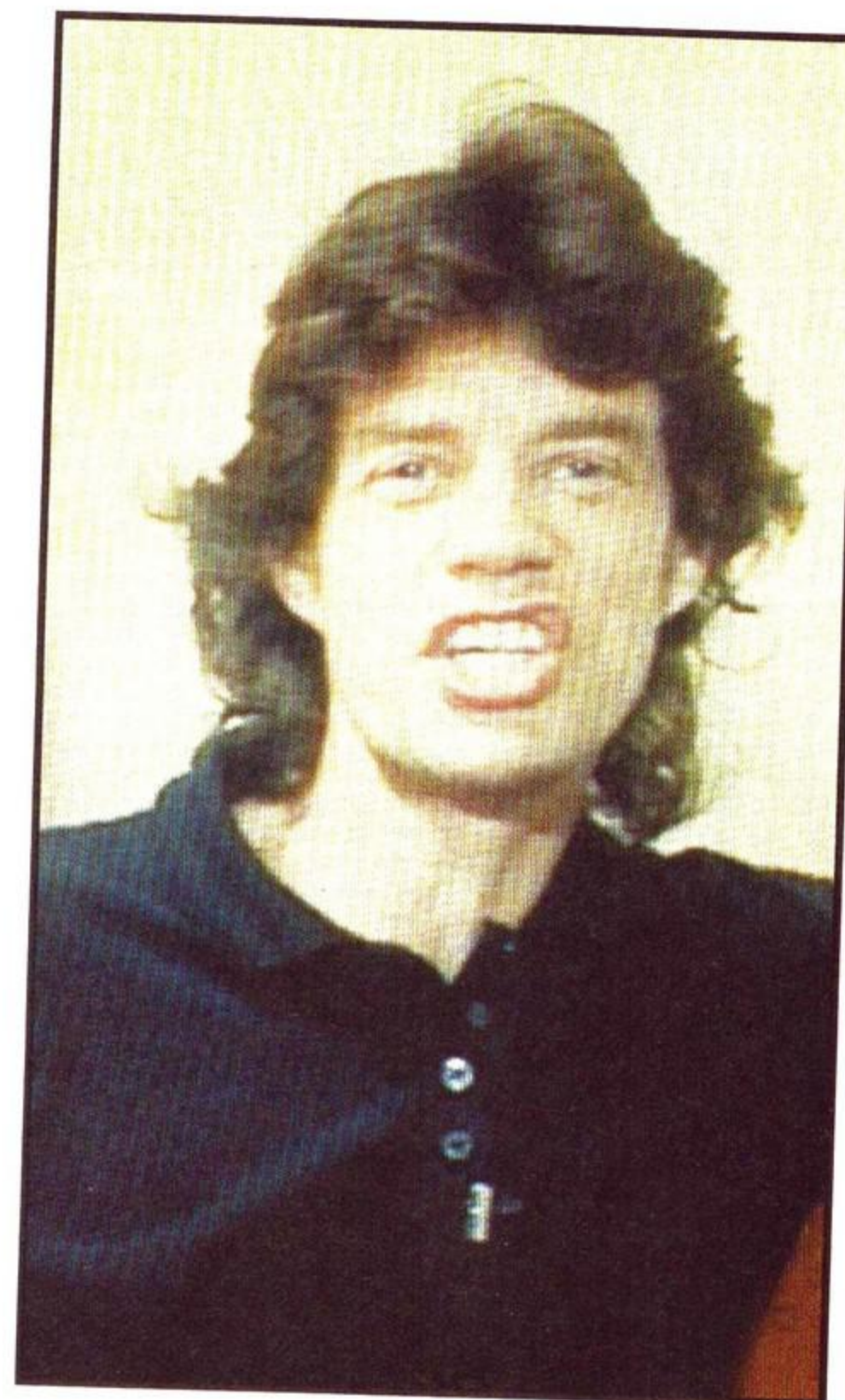


l'Italia per una sola data nei giorni scorsi). Un'anteprima del primo titolo multimediale della band di Seattle è contenuta in un CD Plus "sampler" distribuito in omaggio agli acquirenti di computer equipaggiati con il nuovo software Windows '95 della Microsoft: la società di Bill Gates, insieme con Apple, Philips, Sony e l'associazione dell'industria discografica statunitense RIAA è fra i promotori e i sottoscrittori del "Blue Book", il

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>.

IL CD LIVE DEGLI STONES... E ANCHE "POTENZIATO"

"Stripped", l'album live (e in buona parte acustico) dei Rolling Stones - registrato quest'anno nel corso delle date europee del "Voodoo Lounge Tour" al Paradiso di Amsterdam, alla Brixton Academy di Londra e all'Olympia di Parigi - ha una particolarità. La versione in compact disc, infatti, è stata pubblicata in formato "CD enhanced" (o CD "potenziato"): contiene cioè dati multimediali aggiuntivi - materiale video, foto, testi - che possono essere riprodotti da un normale sistema PC o Apple Macintosh senza bisogno di un software aggiuntivo (richiesto invece dallo standard CD Plus).





UNA TV CON CD-I E INTERNET

Philips Electronics ha appena lanciato sul mercato britannico un nuovo modello di televisore che sfrutta la tecnologia digitale e le opportunità offerte dalla comunicazione on line. L'apparecchio è equipaggiato di un riproduttore CD-I ed ha accesso al World Wide Web impiegando un modem ad alta velocità e dischetti periodicamente aggiornati che contengono il software necessario per la navigazione.



UNA SCUOLA PER MANAGER 'ROCK'

E' davvero stimolante la possibilità offerta dalla European School Of Economics. La scuola, che ha già una sede a Roma, in Piazza di Spagna, ha adesso aperto una modernissima sede a Lucca, con tanto di residence e impianti sportivi, e offre ai giovani con diploma di maturità un corso davvero appetitoso.

Si tratta infatti di management dell'Entertainment e della Commercial Music (sottosezioni: Rock, Classica, Operistica). Finalmente gli studi di Economia e Commercio sono finalizzati a sbocchi prettamente musicali. Quattro anni di studio, di cui il terzo in università straniere (Inghilterra o Stati Uniti) e stage presso le principali ditte internazionali specializzate. Per essere ammessi è necessario essere in possesso di un diploma di maturità, conoscere almeno una lingua europea e superare un test d'ammissione. Infatti il corso è a numero chiuso. Sono previste comunque ben 11 borse di studio. Per informazioni, tel 06/6780616

LE PAGINE GIALLE DEL ROCK SU INTERNET

B-52's: <http://sable.ox.ac.uk/~worc0058/b52s/>
Beatles: <http://www.primenet.com/~dhaber/beatles.html>
Bjork: <http://www.centrum.is/bjork/>
Cranberries: <http://www.ama.caltech.edu/~phil/cranberries.html>
Des'ree: <http://www.music.sony.com/Music/ArtistInfo/Desree.html>
INXS: <http://www.columbia.edu/~nak6/inxs.html>
Madonna: <http://www.mit.edu:8001/people/jwb/Madonna.html>
New Order: <http://slashmc.rice.edu/www/html/ceremony/neworder.html>
Seal: <http://minerva.cis.yale.edu/~ariadels/seal.html>
Spin Doctors: <http://www.music.sony.com/Music/ArtistInfo/SpinDoctors.html>



FANTASY FICTIO N

L'INTERVISTA

“Ci siamo detti: come lo chiamiamo? L'aspetto più rilevante del gioco è il troll che tira una mazzata al ladro? Ok, che rumore fa? Crush!”

Vincenzo Spina, romano, professione: dispensatore di allegria demenziale. Il nostro incontro, avvenuto del tutto casualmente in quel del MODCOM '95, mi ha letteralmente stregato: un vulcano iperattivo di idee e simpatia. Scopriamo come è nata la 'nuova idea dell'anno 1995'.

“Dopo dopo una partita a basket ambientata nello scenario di Marvel Superheroes ci siamo detti: che storia, che bellezza. Noi siamo in Italia, cosa facciamo? Facciamola sul calcio.



Teniamo i supereroi? No, cambiamo un po', facciamola fantasy. Et voilà”.

Il nome dove lo avete pescato?

“Ci siamo chiesti quale fosse l'aspetto più rilevante del gioco: il troll che tira una mazzata al ladro. Ok, che rumore fa? Crush!”.

Tu comunque non sei nuovo ad exploit del genere...

“Due anni fa presentai Labyrinth: due squadre di sei giocatori l'una che si muovevano in un labirinto controllato dal master. E' stato un successo, tanto che sono stato convinto a cercare qualcuno per 'produrlo'. Mi hanno mandato a parlare con una carogna no, anzi, non è il termine giusto... un cafone. sì, Ingellis (il proprietario della Stratelibri, ndr.) è un cafone: dopo aver lungamente progettato un incontro a Milano mi ha chiamato il giorno prima di Lucca Games '94 dicendomi: 'Domani vieni a Lucca'. Gli ho fatto cortesemente notare che il preavviso era un po' poco e lui di rimando: '...e allora, se non sei disponibile a dei punti di accordo qui mica andiamo tanto bene'. Lasciamo perdere, che forse è meglio. Io voglio vedere il gioco fuori, è ovvio, ma devo dare la mano a qualcuno che mi dia fiducia per potermi fidare”.

Che altre idee bollono nel calderone?

“Molte delle ambientazioni dei classici GdR non mi soddisfano; sto stendendo una mia idea generica su una cartina di due metri quadrati che sarà pronta dopo Natale. Per

il prossimo anno sto preparando un nuovissimo gioco super segreto. Unico pettegolezzo: sarà ambientato nelle Olimpiadi, fantasy ovviamente. Ho anche abbozzato le regole di Crush calcetto, cinque contro cinque su campo ristretto. Inoltre, ovviamente, sono in stesura le regole dell'avanzato per Crush: si potranno schierare squadre in stile Warhammer con degli 'stranieri'. Per esempio: la squadra degli orchi (8/11) che prende come stranieri (3/11) un troll, un goblin ed un guerriero del caos. Inoltre le squadre non saranno più customizzate ma personaggi principali e verranno scelti con una vera asta in stile fantamercato. Inoltre ogni squadra avrà tattiche personali da utilizzare una sola volta per partita; gli orchi potranno fare *catenaccio*: quattro o cinque difensori si passano una lunga catena e caricano in avanti; i nani, notoriamente lenti, utilizzeranno il *palla lunga e pedalare*: un nano fa un lancio lunghissimo, appare un triciclone ed i nani partono a grande velocità sorprendendo gli avversari”.

Quali sono i pro ed i contro di Crush.

“Tra i pro il fatto che un arbitro non è essenziale (si parla, ovviamente, del Master, o Direttore di Gioco; l'Arbitro in campo, invece, è un indispensabile Mago Oscuro a cavallo di uno Pterodattilo che si inghiotte i giocatori quando vengono espulsi, ndr.). Semmai contribuisce a far più 'confusione bella' con la sua presenza. Di negativo ci potrebbe essere il fatto che quando si gioca in molti chi tiene un



CRUSH

difensore tende ad annoiarsi se la squadra avversaria non attacca molto. La media migliore è di cinque giocatori contro cinque. Inoltre, una volta che i giocatori sono più esperti è facile stabilizzare le partite su un 1-0, 1-1, ben lontani da quei soddisfacenti 3-0, 3-3: il problema è in parte risolvibile con un'altra innovazione alle regole base, la classica 'Asta dei giocatori', che permette parecchi rimpasti delle formazioni prima di entrare in campo".

IL GIOCO

Semplicissimo, di più non si può. Due squadre, ventidue personaggi, da due a ventidue giocatori più il tifo. Essenziale il manualetto delle regole e dei check che conta lo strabiliante (!) spessore di una ventina di pagine. Ogni personaggio ha una scheda che contiene tutti i dati per inquadrarlo fisicamente (Agilità, Resistenza, Statura...) e psicologicamente (Grinta, Tattica, Psiche) inoltre dati relativi alle sue abilità di gioco come Controllo di Palla, Tiro, Passaggio, Marcatura, Parata. Gli spostamenti, che dipendono dalla Classe del Personaggio (Nano, Elfo, Chierico...) sono scanditi da righelli di differente misura. La Resistenza, infine, viene utilizzata per contare i punti-vita sottratti ai giocatori in seguito ai fallaci subiti. A movimentare il gioco i Punti Meraviglia (particolari bonus per azioni spettacolari che in caso di pareggio possono decidere le

sorti della partita) ed i Punti Destino (giocabili quando un'azione particolarmente delicata non va a buon fine). Al divertimento del classico gioco-calcio che sa lontanamente di Subbuteo si affianca la magia del GdR fantasy che esplode con le sue Palle di Fuoco e tutti i trucchi del mago vigliacco per la gioia degli spettatori, e non solo. Il gioco è tuttora senza un produttore, anche se sono al vaglio alcune interessanti proposte.

LUCA FASSINA



IL RITORNO

di *Sergio*
ROCCO

Era passato poco più di un anno dalla liquidazione volontaria della Commodore, e un mese dal suo acquisto da parte della tedesca ESCOM, quando alla conferenza di Francoforte del 30 Maggio scorso, i responsabili della neonata Amiga Technologies promisero che gli Amiga sarebbero stati nuovamente disponibili sin da Settembre, e la promessa è stata mantenuta.

AMIGA 1200: IN PRODUZIONE

L'11 Settembre 1995 è uscito dalle catene di produzione della Solectron di Bordeaux (Francia) il primo Amiga 1200 realizzato per conto di Amiga Technologies, e dal momento che ha superato tutti i test di controllo qualità, la produzione in serie è stata avviata.

Da questo stabilimento, utilizzato anche per alcuni prodotti della Silicon Graphics, usciranno 8.000 Amiga 1200 alla settimana, con l'obiettivo di produrne 100.000 prima della fine dell'anno. Del nuovo Amiga 4000 Tower, un modello mai commercializzato dalla Commodore e basato sulla CPU 68040, sono previste 20.000 unità destinate per lo più al mercato professionale. Gilles Bourdin, addetto stampa di Amiga Technologies, ha dichiarato che già nel mese di Settembre, prima che cominciasse la produzione vera e propria, quasi tutti i 1200 e più della metà dei 4000 Tower erano già stati prenotati dai distributori di tutto il mondo, grazie anche ai ricchissimi bundle di software con cui sono commercializzati. La versione con

hard disk (2.5" - 170 Mb) di Amiga 1200 comprende: wordprocessor, database, foglio elettronico, organizer, programma di disegno (made in Italy!), elaborazione di immagini e due giochi (...come? Volete i nomi? Noi li conosciamo già, ma non vorremmo rovinarvi la sorpresa quando verranno annunciati ufficialmente, però vi possiamo assicurare che sono programmi di prim'ordine, tra i migliori e più costosi disponibili per Amiga), per cui il solo software ha un valore pari a quello del computer.

AMIGA : PASSATO E FUTURO

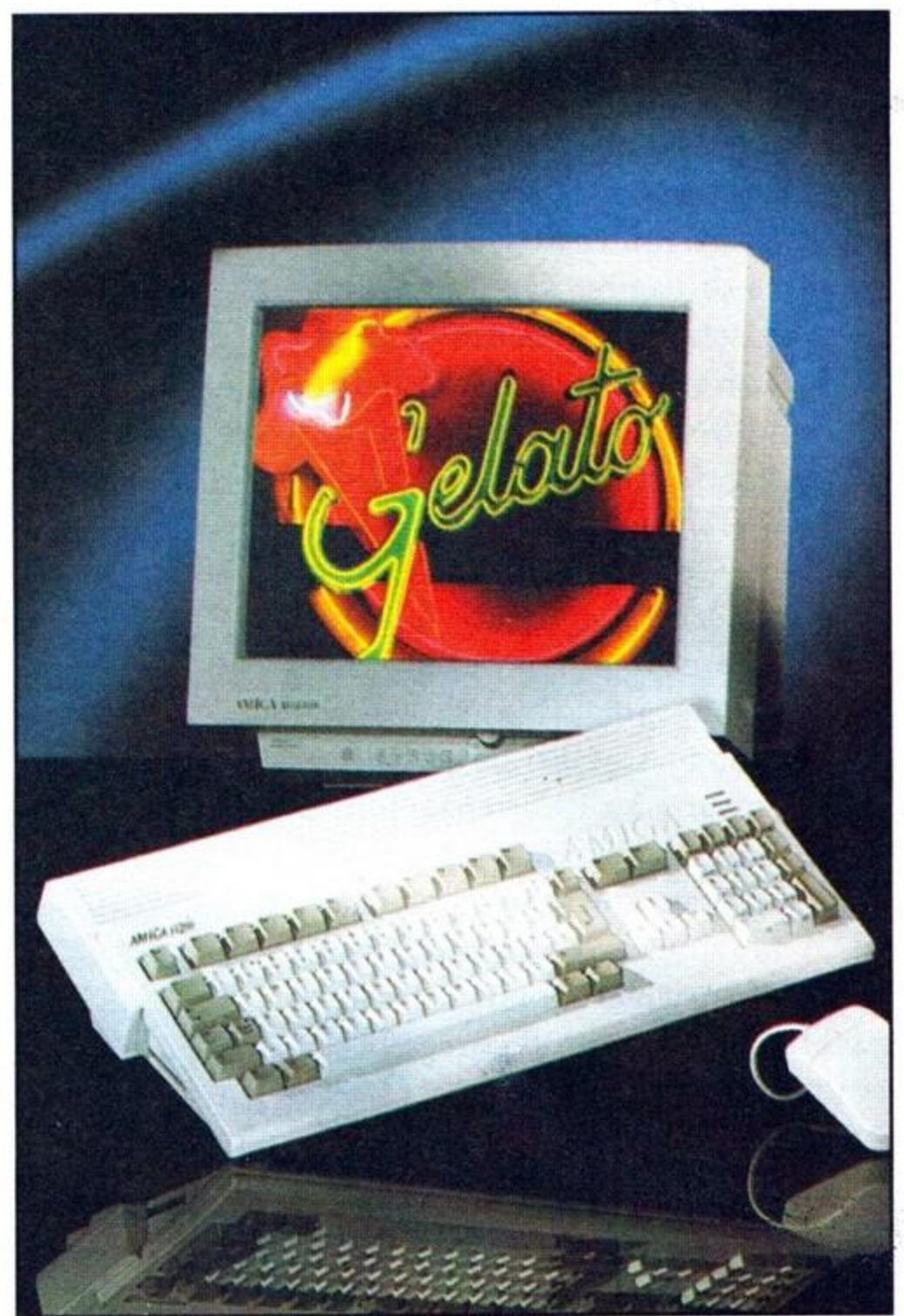
Nato con anni di anticipo sui tempi, Amiga, il computer multimediale per eccellenza, si vede oggi superato dai PC sia dal punto di vista tecnologico (integrazione dei chip e architettura hardware) sia prestazionale; gli altri computer, che non sono stati certo alla finestra, possono contare oggi su CPU più potenti, magari RISC, e loci schede video ad alta risoluzione, audio a 16-bit e CD ROM se non di serie, praticamente obbligatorio.

Qualcuno ricorderà come i famigerati Mehdi Ali e Irvin Gould, i due top manager responsabili della lenta agonia della vecchia Commodore, frenarono per lungo tempo lo sviluppo e l'adozione su Amiga delle rivoluzionarie tecnologie messe a punto nei laboratori Commodore di West Chester, come il DSP e il chipset AAA.

Questi ultimi dovevano uscire nel 1993, ma la Commodore voleva fare economie a tutti i costi, quindi furono messi da parte, sostituiti dagli AGA, e infine abbandonati alla fine del 1993 quando erano ormai completati al 95% e con specifiche che oggi, cinque anni dopo, farebbero gola a molti: bus a 32/64-bit,

grafica 1024x1024 a 24-bit, HAM 10, 16 voci stereo a 16-bit e 100 Khz digitalizzatore video integrato e molto altro ancora.

Ora, avviata con successo la nuova struttura commerciale, oltre alla produzione vera e propria, il secondo passo di Amiga Technologies è proprio quello di pensare agli sviluppi a breve e lungo termine di Amiga. Lettori CD-ROM, schede MPEG, CPU e chip grafici più potenti, sono sempre stati disponibili per Amiga e regolarmente recensiti dalle riviste del settore, ma il grande pubblico non è mai stato incoraggiato dalla casa madre ad acquistarli, né le software house a produrre titoli in grado di renderli appetibili.



Sopra, il caro vecchio Amiga 1200

NO DI AMIGA

Sono proprio queste le strade che Amiga Technologies batterà per prime: da Novembre sarà disponibile l'upgrade a 68060 a 50 Mhz per gli Amiga 4000 Tower, oltre ad un lettore CD-ROM con (forse) integrato il modulo di decodifica MPEG. Sono inoltre allo studio per l'anno prossimo alcuni nuovi modelli dotati di CPU più potenti, meglio espandibili e probabilmente equipaggiati con chip grafici più veloci.

II RISC

Il vero salto di qualità Amiga lo farà passando ad una CPU RISC: gli ingegneri di AT sono al lavoro per decidere tra Power PC, HP PA RISC, DEC Alpha e MIPS Rx000 ...i pronostici sono a favore del primo per ragioni che sarebbe troppo lungo spiegare in questa sede, e in ogni caso quando leggerete questo articolo la decisione sarà già stata annunciata con una conferenza stampa a Los Angeles tenuta da Petro Tyschtschenko, presidente di Amiga Technologies.

I PRODUTTORI INDIPENDENTI

Se Amiga Technologies si dà un gran da fare, le terze parti non dormono di certo: ad esempio, la famosa casa tedesca Phase 5, nota anche per la serie Blizzard per A1200, ha annunciato la nuova Blizzard A1260, un'acceleratrice con 68060 a 50 Mhz per 1200 espandibile fino a 128 Mb di ram con controller SCSI II Fast DMA integrato da 10 Mb/s al prezzo di circa 1400 marchi (!!!); il 68060 a 50 Mhz è quasi tre volte più veloce del 68040 a 40 Mhz, che a sua volta è il doppio del 68040a 25 Mhz...

Agli utenti più fedeli, magari con ancora l'Amiga 1200 base, consigliamo di approfittare del crollo dei prezzi degli hard disk IDE da 3.5" e di dotarlo al più presto di una memoria di massa capiente, quindi (se avete dei soldi da

investire) anche di aggiungere un'espansione di ram e/o una scheda acceleratrice con almeno 4 Mb di Fast Ram e se volete anche un CD-ROM. I singoli acquisti dilazionati nel tempo sono accessibili per molte tasche e trasformeranno letteralmente il vostro Amiga, rendendo più piacevole e rilassante l'uso dei programmi senza l'assillo dei floppy disk o la carenza di memoria.

I PREZZI QUANTO E PERCHÉ

In Italia Amiga è importato dalla Giunti Multimedia. La società è guidata da Albino Bertolotti (ex Direttore Commerciale di Commodore Italia), che ha presentato assieme a Petro Tyschtschenko in una conferenza stampa allo SMAU la struttura di Amiga Technologies e i propri obiettivi di distribuzione in Italia: 6.000 computer entro la fine dell'anno e 20.000 entro la fine del 1996.

I prezzi comunicati, indicativi al pubblico e comprendenti IVA, sono: poco più di un milione per l'Amiga 1200 base, meno di 1.400.000 Lire per la versione con da HD 170 Mb e software in bundle, meno di sei milioni per l'Amiga 4000 Tower con HD SCSI II da 1 Gigabyte e 750.000 Lire per il monitor 14" (15-38 KHz, adatto a tutti



Il potente Amiga 4000T

i modi video Amiga) dotato di audio stereo e di fabbricazione Microvitec.

Molti hanno rilevato che sono prezzi più alti di quelli praticati dalla vecchia Commodore, ma bisogna considerare che su di essi incide un marco molto più "pesante" di qualche anno fa, oltre alla necessità da parte di Amiga Technologies di rientrare rapidamente dagli enormi investimenti affrontati sinora.

FERMI TUTTI!

Prima di criticare, bisogna ricordare che ESCOM non ha rilevato una struttura ben avviata e funzionante, alla quale era

stata "staccata la spina" da pochi giorni, ma solo diritti, brevetti, progetti e marchi della Commodore e dei computer Amiga, in parole povere: solamente carta. Per trasformare questa carta nei computer che oggi trovate nei negozi, ESCOM ha fondato una nuova società - Amiga Technologies -, assunto personale molto qualificato - tra cui alcuni ex ingegneri e dipendenti Commodore - setacciato il mondo intero per reperire o addirittura fabbricare ex-novo i componenti custom specifici di Amiga e pianificato e riavviato la produzione degli Amiga in stabilimenti che garantissero i massimi livelli qualitativi, e tutto questo (e molto di più) in soli tre mesi: un vero miracolo per una società appena nata. E scommetterei che non sarà di certo l'ultimo...



PRIMA IMPRESSIONE

PICCHIADURO



A questo genere di gioco non servono presentazioni: dietro alla solita futile trama (il torneo di lotta a mani nude organizzato dalla società Hikawa, per reclutare nuovi spietati sanguinari) si cela in realtà uno dei più accattivanti e visivamente sbalorditivi picchiaduro mai visti per Amiga. Dopo il mediocre "Street Fighter 2" e l'orribile "Street Fighter 2 Turbo" prodotti dalla US GOLD (attendiamo con impazienza "Super Street Fighter 2 Turbo" realizzato dalla GAMETEK, che si preannuncia superiore a qualunque altro concorrente) la Lightshock annuncia l'imminente uscita del proprio Fightin' Spirit, che attinge a piene mani, per lo stile grafico e la caratterizzazione dei combattenti, dal mitico "Fatal Fury 3" della SNK.

Questo gioco è curatissimo sotto ogni aspetto, ed è stato inserito tutto ciò che ci si potrebbe aspettare secondo lo standard attuale da un prodotto del genere; e non stiamo parlando solo dei giochi per Amiga! Mosse speciali? Nessun problema: quattro più una segreta per ciascuno dei personaggi presenti; senza contare

Dopo l'eccellente "Shadow Fighter" dei NAPS, pubblicato dalla Gremlin, è ora la volta di un nuovo picchiaduro di produzione nostrana, destinato anch'esso ad entrare nell'Olimpo delle migliori produzioni internazionali.

Ambienti tetri
emosse
spericolate:
"l'ambiente
Fightin' Spirit"

quelli finali, non selezionabili (già comunque ci si aspetta il cheat-mode per poterli utilizzare alla stregua degli altri), dai quali ci si potrà aspettare qualunque scorrettezza.

Il vero punto di forza è offerto dalla varietà dei modi di combattimento, che annoverano: il classico torneo al quale possono partecipare fino a otto giocatori

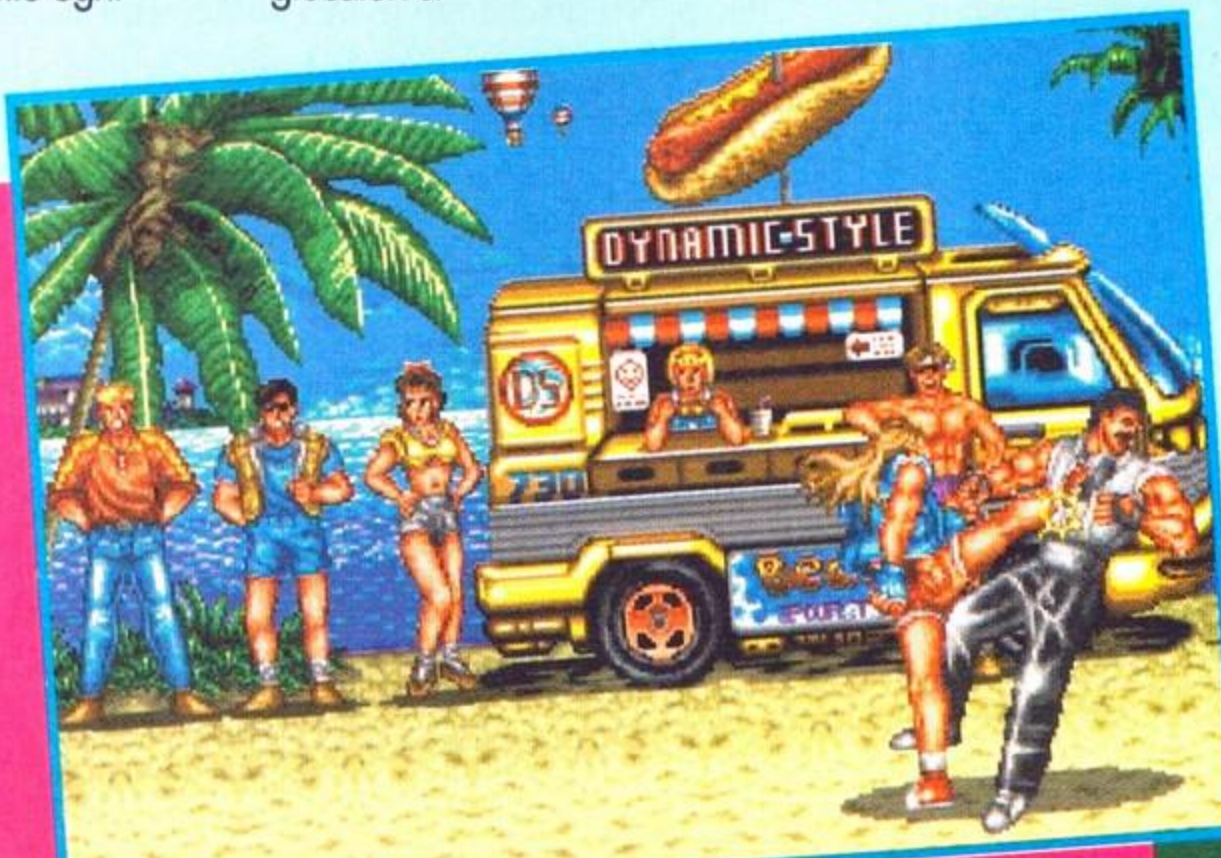
umani; la modalità team, nella quale due squadre composte da quattro giocatori si

affrontano "ai punti"; il classico uno contro uno; il temibile (perlomeno dal nome) Death Match di cui attualmente non abbiamo ulteriori informazioni. Tutte queste diverse possibilità di incontro accrescono la longevità e il grado di divertimento offerto al giocatore.

Il gioco è ampiamente personalizzabile grazie ad un

gran numero di opzioni, tra le quali spiccano quattro differenti livelli di difficoltà (EASY, NORMAL, HARD e MANIAC), la possibilità di veder schizzare il sangue nell'arena, due velocità di gioco (NORMAL e TURBO), lo SHADOW MATCH (in modo che ai giocatori non sia impedito di selezionare anche lo stesso personaggio) e molto altro ancora. Ogni combattente (come al solito) è di una differente nazionalità e a ciascuno di essi è associato uno scenario differente. L'impatto visivo dell'intero prodotto è dei migliori mai visti in assoluto; tenendo poi presente che la

versione da noi provata in anteprima è quella per Amiga 500, ci aspettiamo a dir poco qualcosa di stupefacente in quella per Amiga 1200, CD32 e PC-CDROM. I fondali sono interamente disegnati a 64 colori REAL, e solo leggermente penalizzati dalla mancanza di animazioni, che sono





però attese nelle versioni per tutti gli altri sistemi. La grafica statica in genere è di altissima qualità (i fondali sono a dir poco mozzafiato); le animazioni nel loro complesso sono, nonostante ben fatte, un gradino più in basso. Probabilmente il prodotto che abbiamo testato risente della scarsa quantità di memoria utilizzabile, essendo dedicato all'Amiga 500; il problema dovrebbe essere ovviato nelle versioni destinate ai sistemi superiori (Amiga 1200, CD32 e PC). A parte una digitalizzazione vocale, molto poco professionale, che

CD32 e PC-CDROM, le quali potrebbero permettere di eguagliare l'atmosfera offerta dalle mitiche colonne sonore di "Super Street Fighter 2 Turbo" in versione PC-CDROM. Indubbiamente per questo prodotto Lightshock ha voluto fare le cose in grande; non abbiamo a disposizione l'elenco degli autori, ma sicuramente più di una persona ha lavorato alla stupenda grafica che contraddistingue Fightin' Spirit. I 64 colori della versione Amiga 500 sono realmente sfruttati alla grande, e le dimensioni dei personaggi davvero impressionanti. Ovviamente nulla è perfetto, e anche questo gioco ha i suoi difetti, seppur molto contenuti: dieci personaggi, più due finali, al giorno d'oggi non sono più molti, visto che i prodotti concorrenti ormai

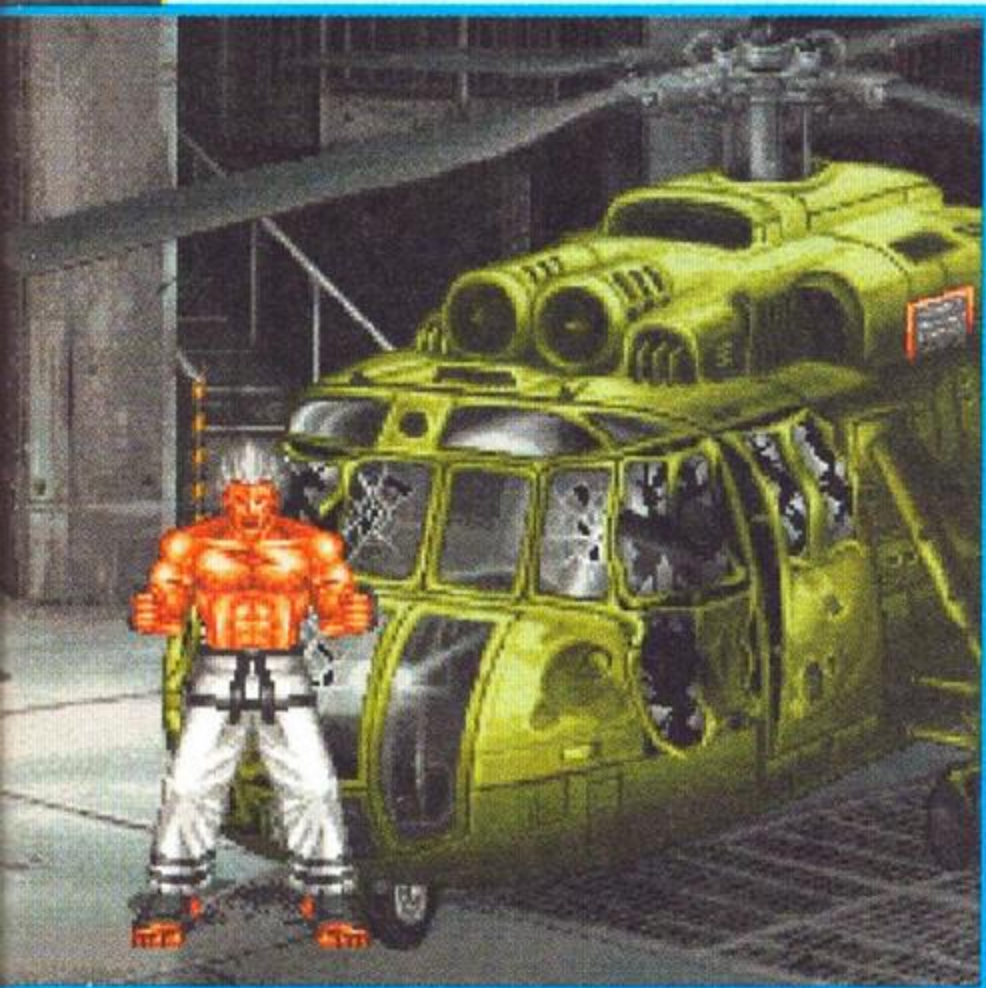
partono da sedici. Il supporto a dispositivi di controllo diversi dal classico Joystick ad un solo tasto, ormai dovrebbe essere la normalità, ma non abbiamo trovato traccia di supporto Joypad CD32, o di Joystick a due tasti; sappiamo tutti che in sala giochi quattro direzioni più sei tasti funzione è quasi lo standard. Infine non siamo rimasti molto soddisfatti delle mosse a disposizione, che risultano alla lunga un po' troppo simili fra tutti i giocatori, anche per il fatto che imparando ad usare le mosse speciali con un giocatore, solitamente è troppo facile realizzarle anche con gli altri. Si tratta

comunque di problemi quasi tutti legati alla "gioventù" del prodotto, che probabilmente verranno risolti nella versione definitiva. Degno di nota è il fatto che nella preview in nostro possesso non fosse attiva "l'intelligenza artificiale" degli

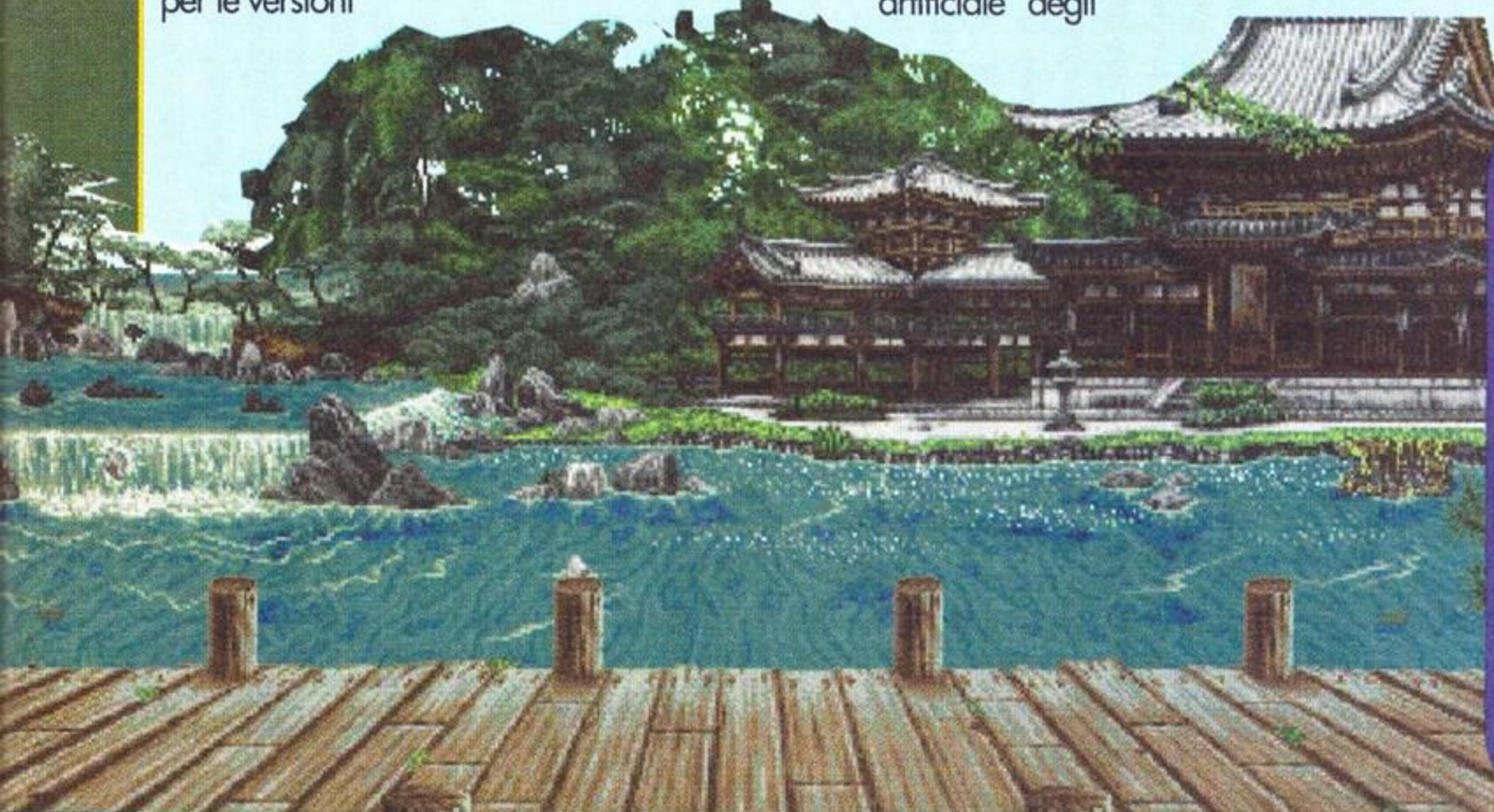


avversari, e quindi abbiamo potuto testare solo il combattimento tra due giocatori "umani". E' ovvio che una cattiva implementazione dei combattimenti contro il computer, potrebbe danneggiare gravemente un prodotto che sotto molti punti di vista si preannuncia vincente; vi rimandiamo quindi alla recensione definitiva primadi consigliarne incondizionatamente l'acquisto.

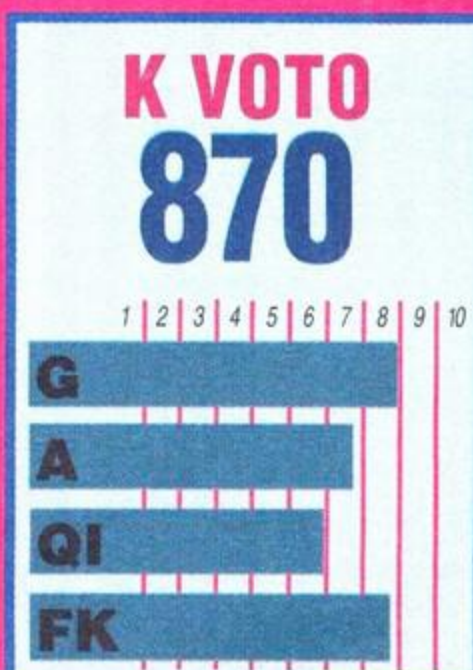
Fabrizio e Luca Farenga



viene riprodotta non appena appare il logo del gioco (sicuramente sarà sostituita nella versione definitiva), tutte le colonne sonore e gli effetti audio sono di ottimo livello; ci aspettiamo infine grandi cose dalle preannunciate tracce audio per le versioni



Sicuramente un prodotto che potrebbe meritare un acquisto incondizionato anche se non siete degli amanti del genere. Il voto comunque è "con riserva", perlomeno fino a quando non saremo in grado di esaminare la giocabilità offerta dai combattimenti contro il computer.



SENSIBLE Golf

AMIGA



TREMENDO

Il rimedio è semplice: andare in buca il più frequentemente possibile... con una mazza troppo, troppo sensibile.

Questa estate me la stavo proprio spassando: ero in vacanza con una ragazza qui della redazione, non so se la conoscete; si chiama Silvia: occhi grandi, ben fatta, piuttosto carina, un fisico niente male... Località, Algarves - Portogallo, per i meno informati: sole, spiagge argentate, un sacco di cavalloni su cui scivolare con la mia tavola, ottima cucina, il consueto via vai di italiani in vacanza, sempre così... appariscenti,

vistosi, con quelle canottiere traforate, quei marsupi, quel loro "ispano portoghese genovese storpiato"... l'ignoranza delle lingue. Insomma niente di nuovo. Ma noi ce la

passavamo piuttosto bene... Piatti di pesce prelibato, aragoste giganti dalle carni bianche e delicatissime, Porto bianco,

Porto rubino, vinho bianco aspro e vivace, che usciva rapido dai frigo dall'aspetto rustico, un'ambrosia deliziosa e

tonificante, che sorseggiavamo seduti al riparo di providenziali verande fatte di canne di bambù, sistemate strategicamente al delimitare del bagnasciuga, di fronte ad un mare azzurrissimo, intanto che il sole declinava sera, tuffandosi nel mare, giorno, dopo, giorno. Bella vita, insomma. Ma si profilava oscura una minaccia... Un giorno, mentre con la stuovina arrotolata in una mano e il sacchetto di pistacchi nell'altra me ne stavo tomando anzitempo dalla spiaggia, chi ti incontro...? Il perfido Pantà. Chi è Pantà? Pantà è un giovanotto della redazione, un muscolare, molto competitivo e piuttosto invadente che, tra i molti vizi che coltiva, è, anche, un instancabile e insistente corteggiatore di Silvia, la mia simpatica e graziosa compagna di stanza. Certo, a prima vista la cosa mi inquietò: che cosa ci faceva

Pantà sulla mia strada, nella mia vacanza, che cosa era venuto lì a fare, aveva pedinato la simpatica redattrice, voleva in qualche modo ostacolarmi, poteva crearmi problemi? Tutte queste domande si accavallarono rapidamente nella mia mente e presero forma di fronte ai miei occhi, mentre il somione e infido redattore - e amico? - mi porgeva sordidamente la mano. "Ciao Dirò, che cosa ci fai qui? Non sapevo davvero che fossi anche tu da queste parti..." - E, sì, non lo sapeva, ma a chi voleva raccontarla - "E' da parecchio che giro da queste parti mio caro", gli risposi, e tentai di intravedere tra le sue ciglia cispose gli occhi, cercando di riuscire a carpire un'allusione, un'intenzione, qualche cosa che potesse rivelare il suo progetto. "No, sai - mi disse - Capita che anch'io sto da queste parti". "Certo", gli risposi, "E



immagino che te la spassi; be', dacci dentro, vecchio mio, che tra qualche settimana (noi redattori di K abbiamo delle ferie lunghissime), siamo... nuovamente di turno" - feci una risata allusiva, gli diedi una pacca sulla spalla, e mi diressi a passo spedito, cercando di far finta di niente, alla volta del mio albergo. Lui claudicando storto mi corse dietro e incalzandomi mi afferrò un braccio: "Aspetta, non mi lasciare - Cercava di impietosirmi -, Sei qui da solo?". "Niente affatto, vecchio mio, sono qui con il solito gruppo di randa, Gino, Biro, Bifo, e la sorella di Prino, Enza... Se vuoi te la saluto...". Restò per un attimo disorientato, si fermò sui suoi passi, e rapidamente ne fui lontano, ma, appena un attimo dopo, udii ancora la sua voce rincorrermi e la domanda che aveva trattenuto, che non avrei mai voluto sentire e che era restata sospesa, levarsi minacciosa alle mie

spalle, ed inseguirmi, come un rantolo, come un botolo ringhioso che mi cazzannava alle caviglie... :

"E Silvia, mi hai mica visto Silvia???...!"
... l'via... l'via l'via. Restò un eco.

Il giorno successivo avevamo in programma di andare a giocare un po' a golf. Io non è che fossi poi un grande

appassionato; il green, non è propriamente la mia passione... Però, giacché in Algarve ci sono i migliori campi da golf d'Europa, mi sembrava criminale non approfittarne. Come... andare in Liguria e non mangiare la focaccia, o visitare Roma e non dare neanche un'occhiatina al Colosseo; e così, accompagnai di buon grado la scalpitante Silvia - si appassiona sempre quando c'è da giocare - a fare qualche buca.

Fu quando vidi Pantà destreggiarsi con un'abilità... innaturale in mezzo alle buche, facendo levitare il proprio score di minuto in minuto, tra l'ammirazione di molti (certo, non tutti), i frequentatori del campo da golf, e pavoneggiarsi dimenandosi con un atteggiamento di grande ostentazione, scrutando d'intorno con occhi itterici e cisposi, e non perdendoci mai di vista, seppure con la coda dell'occhio, che decisi che dovevo mettere le mani al più presto su di una buona simulazione da golf, con cui - nottetempo - migliorare di nascosto le mie incerte performance e 'raddrizzare' la situazione.



Purtroppo, nel mio valigione, la mia fida borsa da viaggio, non avevo portato che un vecchio Amiga, con qualche cartuccia: Tower Assault, A.T.R.; cose così. Poi, frugando proprio bene, trovai questo Sensible Golf: un titolo minore. Nonostante tutti i nostri sforzi, di regalare ai vecchi e cari amighisti uno spazio all'altezza dell'elaborata e sofisticata capacità del glorioso apparecchietto della Commodore, resta purtroppo vero che per l'Amiga non ci si scomoda poi troppo. Una sensazione che resta, fermo

restando l'effettiva giocabilità, testando SG, un titolino che a ben vedere, pur prestandosi ad essere interpretato con un discreta disinvoltura, non raccoglie tutto quello che, ben seminando, avrebbe potuto ottenere. Molto schematico e concreto, sembra fare storia a sé, confrontato anche con titoli già anziani. Si diceva:

fa storia a sé. Iniziamo a dire che qui non ci si può solazzare più di tanto impostando il punto d'impatto della testa della mazza sulla pallina, o scegliendo la postura preferita diversificando la posizione dei piedi per determinare nel giusto assetto il colpo ottimale. Niente vento a condizionare l'esito conclusivo del tiro... Qui si bada al sodo! Un po' alla maniera dei giapponesi, a cui importa soprattutto scagliare il maggior numero di palline verso un'improbabile "grande buca": la macchina che porge pallette a ripetizione, e alé. Insomma: l'importante è tirare. Si mantiene il bottone di tiro premuto... Il divertimento è assicurato... insomma: uno sparatutto. Per chi non ha voglia di aspettare, per tutti quelli che, se vanno a giocare a stecca con gli amici, friggono tutto il tempo in attesa che venga il loro turno, e nell'attesa vorrebbero che capitasse qualche tipo di incidente agli altri tre, che li fanno aspettare. E che poi,

appena diventano grandi, se possono, comprano un biliardo e se lo piazzano in cantina, e ci giocano da soli per delle ore. In

sostanza, la regola, è andare per le spiccie. Nell'ordine: appare la schermata con, 'la buca', compare l'omino con la mazza... (niente caddie) si stabilisce la potenza e l'effetto del tiro e si parte. E' molto importante centrare la pallina... Sembrerà banale dirlo, ma certi effettacci, serte 'svitatine', certe 'sguisciate', che sono da sempre la linfa di questo gioco, e, come dato di realismo, di tutte le sue simulazioni, in Sensible Golf vengono tralasciate, per mettere in primo piano la regolarità, la facilità di 'lettura', la giocabilità - ma una giocabilità, in realtà assai ripetitiva - si menano delle gran mazzate, si giochicchia, ci si gratifica del fatto che ci si impratichisce in fretta. Niente a che vedere con l'arte, con le malizie di un gioco aristocratico ed elitario in cui una minima oscillazione, un attimo di esitazione, un refolo di vento, può compromettere il buon fine di un colpo preparatissimo. Golf muscolare... più forza e meno cervello? Forse una possibile evoluzione futura...? Del resto anche il tennis - vero -, a detta di molti critici, dopo l'arrivo di Muster... Forse per questo il subdolo Panta...

Ma a me questo gioco, simpatico, semplice e modesto in fondo servi. Passai diverse nottate a scagliare palle contro ogni genere di fondale, divenni una vera mitragliatrice, e, quando mi sentii pronto per presentarmi sul green vero, per incontrare con dispetto il mio rivale, ero diventato un animale da buche, una vera e propria forza della natura. Sotto gli occhi di Silvia, assolutamente elettrizzata per i miei così immediati progressi, seppi infliggere al malevolo e altezzoso Panta una severa lezione. Fu una scena alla Braccio di ferro, quando dopo aver preso la dose di spinaci ripiomba sul perfido Timoteo mentre questi sta approfittando della povera Olivia. La mia vacanza riprese così a veleggiare, con il 'vento in poppa', sul filo delle 18 buche... 25 percorsi a 18 buche con una grafica non esaltante e con effetti ripetuti 'paro paro' da un percorso all'altro, sembrerebbero completare un quadro piuttosto miserello.

Ci si salva con la funzione a quattro giocatori, che, in considerazione dell'aspetto prevalentemente 'balistico' del gioco, può dare vita ad una bella scorribanda, con un succedersi di colpi; una serie di 'mazzate' a ripetizione, per un confronto serrato, all'ultima buca. Un gioco creato per occupare la sua brava nicchia di mercato, adatto a descrivere una situazione, ma assolutamente non in grado di riprodurre le emozioni, di ricreare l'atmosfera, di sottolineare le

reali caratteristiche di gioco, che vengono anzi quasi tutte ignorate, a fronte di una giocabilità semplice e sbrigativa; incontenente, elementare. Spiccia. Per tutti coloro che, appena iniziano un libro, corrono all'ultima pagina per vedere come va a finire. E poi non lo leggono. In tantissimi, oggi.

Da. Ro.



SENSIBLE Golf



AMIGA

Gira sia su tutti gli Amiga con almeno i Mb, e joystick. Personalmente l'abbiamo testato su A1200 e A500.

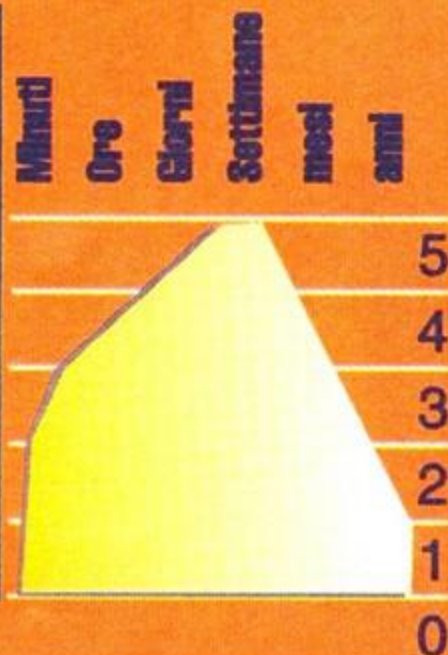
Genere: Simulazione di golf
Casa: Sensible software
Sviluppatore: Interno

K VOTO
670

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



AMIGA

WORMS



Dai ragazzi del Team 17 un nuovo gioco a metà tra Lemmings e Cannon Fodder in grado di sconvolgere le notti di ogni videogiocatore assetato di guerra, sangue e un pizzico di humour.

A prima vista il nuovo gioco dei Team 17 sembrerebbe molto simile a Lemmings: piccoli vermi rosa animati in modo estremamente buffo e ognuno dotato della sua espressiva vocina digitale vengono sparsi a caso su diversi scenari pieni zeppi di ostacoli e trabocchetti, e mentre il tempo scorre,

compare un menù ad icone per controllare le azioni dei propri vermicelli. Ma in realtà la dinamica di gioco di Worms è molto diversa, più simile a quella vista in Cannon Fodder, anche se a suo modo tutta nuova ed originale.

Lo scopo del gioco è quello di guidare il proprio piccolo plotone vittoriosamente nella guerra contro il manipolo di vermetti in forze al proprio avversario, sia esso il computer piuttosto che uno o più amici. Ogni "soldato" ha un tempo limite a disposizione per muoversi lungo lo scenario prima di effettuare il proprio attacco o la propria

mossa speciale come ad esempio scavare un fossato, arrampicarsi lungo il fianco di una montagna, oppure teletrasportarsi in un punto qualunque dello scenario con tanto di Tricoder alla Star Trek. Scaduto il tempo il controllo passa all'avversario, e così via alternativamente, con la possibilità di muovere un verme per uno. Chi sopravvive vince.

Per attaccare i vermi nemici si ha a disposizione una sterminata quantità di armi diverse, più o meno dannose, più o meno efficaci a seconda della situazione, più o meno divertenti. Si va dal bazooka ai missili autocentranti, dalle bombe a mano alle mine, dal pratico Uzi al cattivissimo fucile a pompa in puro stile Doom. E poi ci sono le armi speciali come i raid aerei, in grado di devastare un'ampia zona dello schermo, gli assalti kamikaze, che spazzano via qualsiasi cosa si trovi di fronte al



vermetto suicida, e le "exploding sheep", delle innocenti pecorelle che una volta raggiunto il loro bersaglio saltano in aria portandosi dietro in una nuvola di frammenti... non ci sono parole. Nel caso che i vermetti si trovino faccia a faccia sarà possibile esaltarsi in una serie di mosse corpo a corpo tra le quali figura anche un ben noto "Dragon Punch" direttamente preso a prestito da Street Fighter. Ogni volta che un colpo va

a segno il bersaglio perde un quantità di punti vita più o meno grande a seconda della potenza dell'arma che ha inflitto il danno e della posizione più o meno riparata in cui si trovava il vermicello prima di essere colpito; se i punti vita finiscono allora il piccolo worm ucciso piazzerà una bomba ai suoi piedi (i piedi di un verme...???) e salutandolo il giocatore con un allegro bye-bye salterà per aria. Gli scontri sono sempre molto animati e anche abbastanza cruenti per via della

gran quantità di armi potenti a disposizione e grazie alle ottime animazioni (più di mille frame) con cui i vermetti incassano i colpi; ma come avrete capito le stesse armi e animazioni contribuiscono con una carica di umorismo irresistibile a sdrammatizzare e a divertire:





vedere le pecore esplosive in azione o i vermetti accanirsi sui loro avversari con il fucile a pompa è davvero uno spettacolo impagabile.

La grafica del programma è di grande immediatezza ed è ottimamente realizzata e caratterizzata: i vermetti ispirano subito simpatia con il loro aspetto buffo e dinoccolato mentre si muovono minacciosamente per lo schermo stracarichi di armi e con il bandana in fronte. Gli scenari sono

abbastanza numerosi e differenziati articolandosi lungo foreste tropicali, regioni antiche, paesaggi del futuro e caverne infernali con tanto di lava fiammeggiante e strumenti di tortura.

La grafica è molto buona, con tanto di splendido effetto di zoom out sullo scenario completo e successivo zoom in nel passaggio del turno di controllo da un verme all'altro; un dettaglio davvero ben realizzato, tipico della grafica delle console, che fa un'ottima figura sullo schermo del nostro Amiga. Non sono poi da dimenticare gli strati di parallasse che contribuiscono a

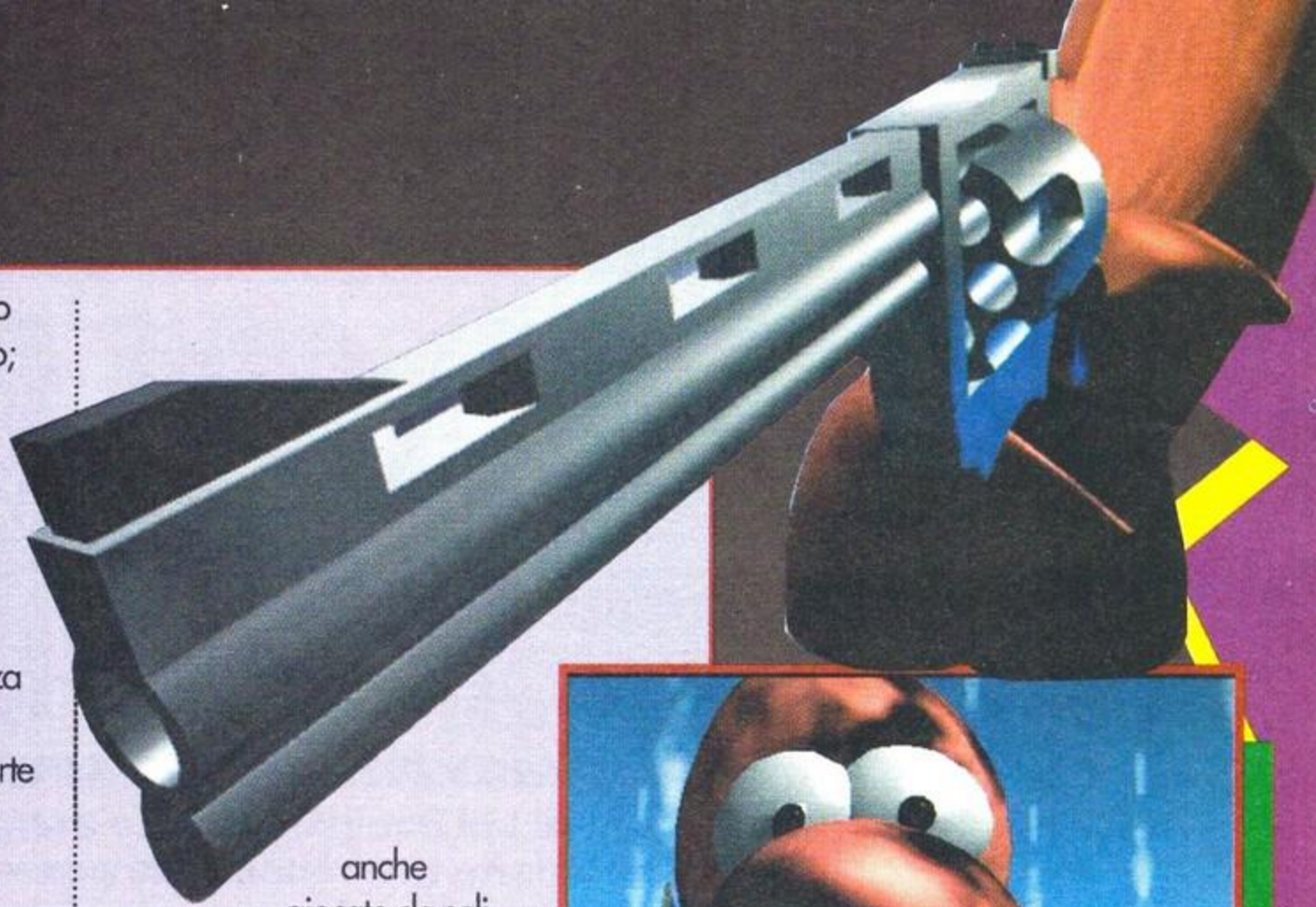


rendere più coinvolgente e vivace lo scrolling degli scenari sullo schermo; in definitiva la grafica di Worms è molto simpatica, ben realizzata e funzionale, senza acuti clamorosi ma con una realizzazione tecnica impeccabile e qualche simpatica chicca. Le musiche sono senza infamia e senza lode, con qualche simpatico motivetto d'atmosfera; gli effetti sonori d'altra parte godono di un'ottima realizzazione, specie per quel che riguarda le vocine dei vermetti, che oltretutto potranno anche essere personalizzate se si possiede un sintetizzatore vocale. Questa opzione specifica è solo una delle tantissime possibili configurabili dai quanto mai completi menù, grazie ai quali si può personalizzare praticamente ogni aspetto del gioco, dalla quantità alla qualità delle armi al tempo a disposizione per portare a termine le mosse, dalla distribuzione dei vermi sul campo di battaglia a quella degli ostacoli, e così via. Il concetto che sta alla base di Worms è vecchio come gli home computer: ci confessa infatti Andy Davidson, il programmatore che si è occupato della realizzazione del gioco, di essersi ispirato all'ormai vetusto Artillery (una bella medaglia al valore per chi se lo ricorda) per ZX Spectrum per iniziare a sviluppare il concept di Worms. La realizzazione è comunque stata implementata e diversificata ampiamente, portando alla creazione di un gioco molto vario e con un potenziale di longevità enorme, specie per quel che riguarda la modalità di gioco multiplayer. Ci spiega infatti Andy che il gioco originariamente è stato pensato per dare il meglio nelle partite tra avversari umani, potenziando al massimo l'aspetto della competizione tra quante più persone possibile; così la versione base di Worms permetterà di giocare partite cui potranno prendere parte fino a sedici giocatori, mentre è prevista una versione ottimizzata per il funzionamento in rete con ancora più interazione in contemporanea. Naturalmente con premesse di questo genere è chiaro che Worms dà il meglio di sé quando diventa teatro delle tipiche sfide con il coltello fra i denti contro gli amici: infatti la libertà di azione consentita e la varietà degli attacchi possibili moltiplicano il divertimento in maniera esponenziale. Comunque

"Piccoli vermi rosa molto, ma molto combattivi..."

anche giocato da soli Worms si dimostra un programma molto divertente e di gran coinvolgimento, ottimo per rilassarsi un pochino dopo una giornata pesante e per scaricarsi quando si è nervosi. E adesso passatemi il fucile a pompa che vado a finire quell'odioso verme rosa che insiste a tirarmi dietro le sue maledette bombe a mano!

Antonio Perna



PC

Gira ottimamente su un 486, ma anche un 386 veloce non si comporta malaccio. E' previsto in uscita per tutti i formati esistenti.

AMIGA

Supporta tutti gli Amiga.

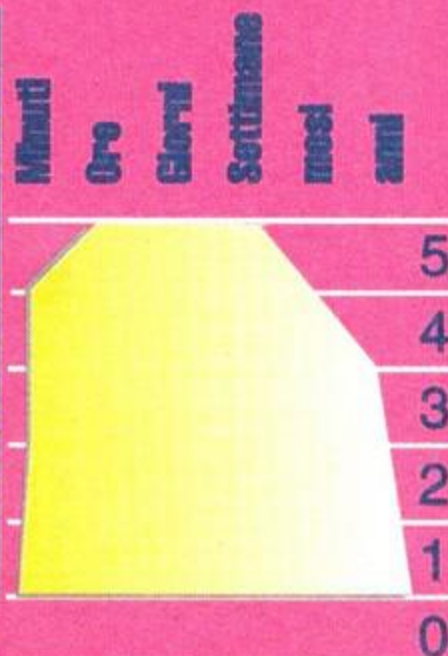
Genere: Sparatutto
Casa: Ocean software
Sviluppatore: Team 17

K VOTO
875

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



SCHEDATI!



Molti di voi avevano scritto manifestando il desiderio irrefrenabile di possedere un archivio di K per poter schedare in ordine di genere, di nome, o cronologico i loro amati videogiochi. Si sa, giunti a certi livelli la maniacalità fa brutti scherzi. Il desiderio di avere tutto sotto controllo, di non perdere niente di quello che è più di un hobby, una passione divorante, spinge a compiere gesti insani: qui in redazione c'è chi si vanta di aver classificato tutti i giochi dalle palette ping-pong per TV a Command & Conquer.

Non potevamo certo rimanere insensibili a questo sentimento popolare crescente, quindi abbiamo preso una decisione storica: K, prima rivista del suo genere, avrà le schede!

Quelle che troverete di seguito sono le schede riprodotte dei giochi recensiti in questo numero, più qualche classico già recensito per ampliare la raccolta e renderla, col tempo, quanto più completa possibile.

Se da una parte le schede conservano la stessa struttura grafica di quelle che compaiono nelle recensioni, dall'altra si arricchiscono di ulteriori elementi, come i cari "Pro" e "Contro" cui siete molto affezionati.

Insomma c'è tutto quello che c'era prima, con in più questa straordinaria possibilità di creare un archivio personalizzato. Le schede che troverete in queste pagine potete ritagliarle o scannerizzarle (per i più tecnologici), incollarle su cartoncino, o rivestirle di una doppia pellicola trasparente adesiva, in modo da conferire più consistenza all'archivio e renderlo, se non immortale, almeno duraturo nel tempo.

Bene, non ci resta che salutarvi e augurarvi buon "bricolage", con una certezza: non abbiamo tolto nulla di quello che c'era, abbiamo ridotto la scheda aumentando la quantità di battute delle recensioni e introdotto, finalmente, le recensioni a pagina singola. Fateci sapere se l'idea vi piace, un grosso abbraccio cybernetico da quelli della redazione!

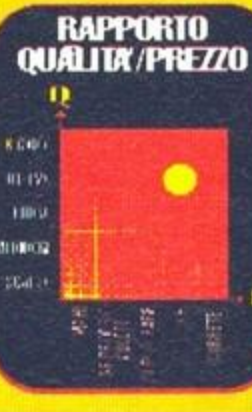
PANZER GENERAL



Genere: Simulazione strategica
Casa: SSI
Sviluppatore: Interno

PC Panzer General si accorderà di un 386 DX-33 per girare, anche se è consigliato un 486 (pensa tempi di attesa lunghi nella pianificazione delle mosse del computer). Sono necessari inoltre 4 MB di ram e 16 MB di spazio libero su hard disk. Supporta quasi tutte le schede sonore più diffuse.

K VOTO 800



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

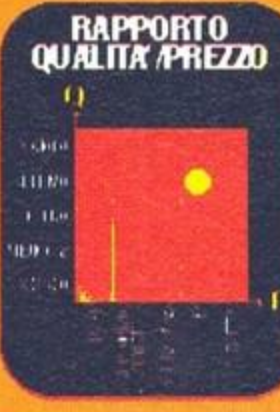


Genere: Sparatutto
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Bullfrog

PC-CD ROM

Per utilizzare Magic Carpet si consiglia almeno un 486 a 66 Mhz con 8 Mb di Ram e Mb di spazio sul hard disk. Il CD-ROM a doppia velocità completa la dotazione, supporta tutte le principali schede sonore.

K VOTO 900



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Bullfrog



Genere: Azione
Casa: Electronic E.
Sviluppatore: Rocket S. G.

PC-CD ROM

La configurazione minima necessaria consigliata dalla casa produttrice consiste in un MPCLevel 2 Local Bus, CD-ROM a doppia velocità, processore 486 con 4 MB di RAM, tastiera e joystick/mouse, MS-DOS 5.0 o superiore, scheda sonora compatibile con Sound Blaster, Ad Lib, General Midi. Il gioco funziona anche sotto piattaforma Windows 95.

K VOTO 780



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

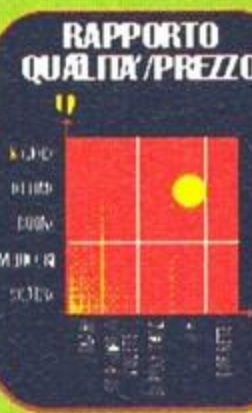
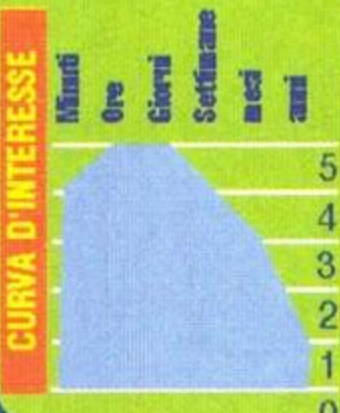


Genere: Simulatore
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Rowan Software Ltd.

PC-CD ROM

E' consigliabile avere un PC 486/66 Mhz con almeno 8 MB di RAM per poter apprezzare un po' le spettacolari azioni filmate di questo gioco. Un CD-ROM a doppia velocità ed un joystick sono necessari.

K VOTO 880



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE



Genere: Azione
Casa: Computer Gaming World
Sviluppatore: Rocket Science Games

PC-CD ROM

L'hardware minimo è un 486 con almeno 4 MB di RAM, un Cd-Rom a doppia velocità, un joystick ed un mouse, MPCLevel 2 Local Bus, MS-DOS 5.0 o superiore, e una scheda sonora Sound Blaster compatibile, Ad Lib o General Midi.

K VOTO 890



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE



Genere: Puzzle
Casa: Warner Active
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Il minimo indispensabile è un 486/33, 8MB di Ram e 5MB di disco fisso, SVGA 640*480 con 256 colori e CD-ROM doppia velocità. Inutile dire che il massimo delle prestazioni si ottengono con il Pentium.

K VOTO 660



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Lords of Midnight

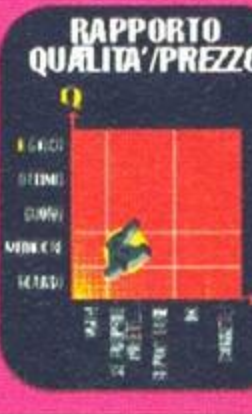


Genere: Role-game
Casa: Domark
Sviluppatore: M. Singleton

PC-CD ROM

Per giocare come si deve a Lords of Midnight, serve almeno un 486 a 50 Mhz, con 8 Mb di RAM e 7 Mb di spazio disponibile sull'hard disk. Supporta la Sound Blaster e le principali schede sonore.

K VOTO 720



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SENSIBLE Golf

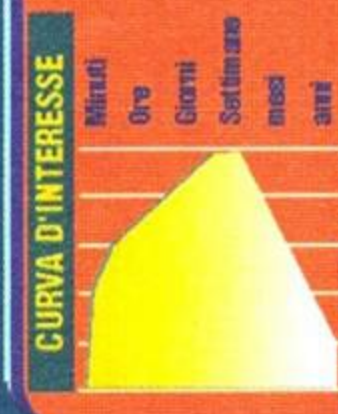


Genere: Simulazione di golf
Casa: Sensible software
Sviluppatore: Interno

AMIGA

Gira sia su tutti gli Amiga con almeno 1 Mb, e joystick. Personalmente l'abbiamo testato su A1200 e A500.

K VOTO 670



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

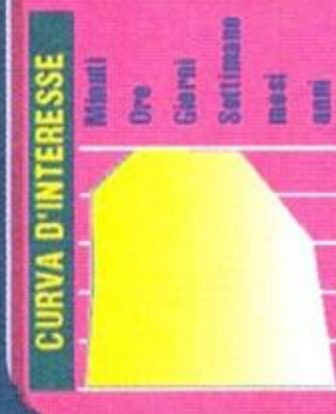


Genere: Sparatutto
Casa: Ocean software
Sviluppatore: Team 17

PC

Gira ottimamente su un 486, ma anche un 386 veloce non si comporta malaccio. E' previsto in uscita per tutti i formati esistenti.

K VOTO 875



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CADILLAC & D.

PRO: Grafica ottima e sonoro digitalizzato realistico. Animazioni full motion incredibili.

CONTRO: Bersagli poco visibili, data l'elevata velocità di gioco. Scarsa tematica di gioco.

KOMMENTO Non c'è un attimo di respiro, e gli eventi si susseguono senza tregua impegnando senza tregua l'attenzione del giocatore. Per gli amanti del genere "punta e clicca", Cadillac & the dinosaurs è un prodotto da non perdere assolutamente, date le sue caratteristiche esaltanti.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MAGIC CARPET 2

PRO: Grafica incredibile. Varietà di magie e di missioni. Nuovi scenari.

CONTRO: Per girare come si deve in alta definizione richiede almeno un 486 a DX100 con 12 Mb di RAM!

KOMMENTO migliorare Magic Carpet era un po' come cercare di migliorare la Nutella... Un'impresa se non impossibile, quasi! Bene, la Bullfrog ha fatto il miracolo. Magic Carpet 2 è una perfetta miscela di generi: sparattutto, simulatore di volo e strategico, con una solida trama e degli obiettivi da raggiungere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PANZER GENERAL

PRO: Semplice ed intuitivo, moltissimi scenari, grande longevità, grafica essenziale ma pulita, ottima autoinstallazione.

CONTRO: Ripetitivo, sonoro scarno, fin troppo semplice per gli esperti.

KOMMENTO Se volete provare ad avvicinarvi per la prima volta ad un genere ritenuto spesso ostico, difficilmente potreste trovare un titolo migliore di questo. Panzer General è sullo stesso piano qualitativo di Battle Isle 2, un gioco di strategia ad ambientazione fantascientifica, con cui ha molti tratti in comune.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PANIC IN THE P.

PRO: Un bell'insieme di prove di abilità. Apprezzabile cura grafica.

CONTRO: Durata e coinvolgimento limitato. Poco sfruttata Erika Eleniak.

KOMMENTO ha una buona idea di fondo, ma le tonnellate di grafica e sonoro l'hanno ricoperta e soffocata. Le sequenze in full-motion cominciano ad essere troppo invadenti e pericolose. Con il risultato che spazio e tempo di lavoro viene dedicato a sezioni che fino a poco tempo fa erano inesistenti.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WINGNUTS

PRO: Facile giocabilità, animazioni stupefacenti, avvincenti missioni "punta e clicca". Sonoro realistico ed avvincente.

CONTRO: animazioni non esaltanti, difficoltà nel colpire gli avversari.

KOMMENTO è ideale per tutti coloro che hanno difficoltà a giocare con simulatori di volo, ma ne sono attratti. La facile giocabilità, inoltre, permette di concentrarsi maggiormente sugli avversari, piuttosto che sui comandi di volo, offrendo agli inesperti la possibilità di giocare al meglio, divertendosi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

AIR POWER

PRO: Grafica tridimensionale avvincente e sonoro "galattico". Ottimo lo sviluppo delle missioni, che sembrano realistiche.

CONTRO: E' richiesta una configurazione della RAM molto particolare, con conseguente creazione da parte dell'utente di un dischetto di boot.

KOMMENTO è un divertentissimo mix di giochi racchiusi in uno solo. Infatti possiamo dilettarci in voli "pindarici", in battaglie mozzafiato, in un semplice arcade. Tutti questi elementi si mixano, appunto, in un fantascientifico gioco... ma non troppo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WORMS

PRO: molto vario, grande simpatia dei personaggi, umorismo delle situazioni, tantissime opzioni, ottima modalità multiplayer.

CONTRO: Da soli può diventare ripetitivo, musiche non entusiasmanti.

KOMMENTO Un gioco davvero divertente, adatto per rilassarsi con una partitina veloce quando manca il tempo; nonostante non sia un mostro di tecnologia il concept alla base lo rende estremamente coinvolgente, grazie anche ad una realizzazione impeccabile. Da non perdere!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SENSIBILE GOLF

PRO: Interessante l'opzione a quattro giocatori. Grande immediatezza e velocità di gioco.

CONTRO: 25 percorsi praticamente identici. Niente effetti, niente virtuosismi balistici. Grafica un po' spartana.

KOMMENTO è un gioco veloce, che si discosta in modo netto dai comuni simulatori di golf per assumere i contorni quasi di uno shooting game. La grafica è piuttosto spartana e non serve a migliorare la qualità, discreta, del prodotto. Se non trovate di meglio...

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

LORDS OF M.3

PRO: Possibilità di controllare contemporaneamente più eroi. Tradotto in Italiano. Grafica di buon impatto.

CONTRO: Ambientazioni non troppo originali.

KOMMENTO è un role-game onesto, insomma consigliato quasi esclusivamente agli amanti del genere, per il resto resta il sospetto che si tratti di un settore forse superato... Aspettando un nuovo Eye of the Beholder.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MACINTOSH

Generi: Sparatutto
Casa: Al Software
Sviluppatore: Lion Entertainment

Per fare girare Doom occorre almeno avere un 68040, anche se il Power PC è l'unico modo per evitare fastidiosi rallentamenti. Inoltre è richiesto System 7.1 o superiore, 8 Mb di RAM (se ne raccomandano 12) e 17,2 Mb di RAM disponibili sull'hard disk. Schermo a 256 colori e 13 pollici di schermo. È necessario il joystick, i comandi sulla tastiera non sono proprio comodi...

K VOTO 930

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PC-CD ROM

Generi: Azione
Casa: EEA
Sviluppatore: Delphine

Visto che il minimo è un DX2-66 Local Bus con 8 Mb di RAM, è consigliato un bel Pentium con scheda grafica Sound Blaster fino alla vecchia casa Gravis Ultrasound. Inoltre, CD-ROM a doppia velocità.

K VOTO 890

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PC-CD ROM

Generi: Arca di Noè
Casa: Activision
Sviluppatore: Kienoft

Pitfall richiede un 486/33 Mhz scheda video SVGA (Vesa Local Bus o PCI) con risoluzione 640x400 a 256 colori, 8 Mb di RAM, lettore CD-ROM double speed, Microsoft Windows '95 e una scheda audio 100% compatibile.

K VOTO 950

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

COMANCHE

Generi: Simulatore di volo
Casa: Novologic
Sviluppatore: Interno

Il processore minimo richiesto è un 386. Pronto su un 486 a 66 Mhz. Richiede almeno 8 Mb di RAM, un CD-ROM. Supporta tutti i joystick Thrustmaster, compresi in pedana, il Flightstick e il Flightstick Pro.

K VOTO 880

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DAGGER'S RAGE

Generi: Spara e fuggi / avventura
Casa: Microforum
Sviluppatore: AMP

Dagger's Rage gira su di un 486 DX/50 o maggiori, con almeno 8MB RAM e doppio CD-ROM. Il sistema richiesto può essere sia un normale Windows 3.1, che l'ultimo Windows '95. Supporta tutte le schede sonore. Il joystick è un optional.

K VOTO 780

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PHANTASMAFORIA

Generi: Punta e clicca
Casa: Sierra
Sviluppatore: Roberts Williams

Occupa ben sette CD-ROM, per girare richiede un minimo 486 a 25 Mhz con 8Mb di RAM, 5 Mb di spazio sul disco rigido e lettore CD-ROM a doppia velocità. Richiede inoltre Windows 3.1, scheda SVGA (640x400).

K VOTO 901

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BURN: CYCLE

Generi: Film Interattivo
Casa: Philips
Sviluppatore: Trip Media

Per far girare il gioco serve davvero poco: un 386 DX, 4 MB di RAM, Dos 5.0, VGA e XMS 2.0. Sono supportati joystick e joypad per i controlli, Soundblaster e cloni per il sonoro.

K VOTO 860

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PC

Generi: Simulazione
Casa: Croteam
Sviluppatore: Interno

Per far girare il gioco serve davvero poco: un 386 DX, 4MB di RAM, Dos 5.0, VGA e XMS 2.0. Sono supportati joystick e joypad per i controlli, Soundblaster e cloni per il sonoro.

K VOTO 790

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PC-CD ROM

Generi: Guida
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Grafik

Visto che avete un bel pezzo di Pentium, dimenticate quanto detto e considerate il gioco con almeno trenta punti in più sul globale!

K VOTO 930

G A QI FK

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PITFALL

PRO: Grafica ed animazioni di pregevole fattura - Colonna sonora ed audio molto brillanti

CONTRO: Scontri di fine livello difficoltosi - Richieste hardware un po' esose - Vi dovete comprare Windows 95

KOMMENTO Un mix di magia e realismo vi aspettano nel misterioso mondo di Pitfall. Divertente ed entusiasmante. Con un po' di fortuna potrete accedere al 4° livello - segreto - dell'originale targato 19832.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FADE TO BLACK

PRO: Movimenti tridimensionali incredibilmente realistici. Intrigante.

CONTRO: Affamato di hardware. Azione talvolta caotica.

KOMMENTO 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. Se rinunciate a qualche dettaglio e se potete usare almeno il minimo hardware consentito, questo Fade To Black vi terrà inchiodati al video per molto tempo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DOOM 2

PRO: Conversione perfettamente riuscita. Possibilità di scaricarlo sull'hard disk, oppure di giocare da CD-ROM.

CONTRO: Comandi con la tastiera un po' scomodi.

KOMMENTO Doom 2 è semplicemente Doom2 un piccolo capolavoro che apre una nuova era per il computer della mela, peccato solo che Doom 2 sia nativo per Power Macintosh e poi adattato alle altre versioni, questo vuol dire che su un Quadra già ci sono dei problemini. Il joystick è indispensabile!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PHANTASMAGORIA

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

CONTRO: Un po' "scattoso" con configurazioni hardware basse.

KOMMENTO E' 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 impegnativa.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DAGGER'S RAGE

PRO: Dagger's Rage presenta principalmente atmosfere tangibili ed una notevole semplicità dei comandi

CONTRO: Grafica non entusiasmante. Combattimenti poco coinvolgenti.

KOMMENTO Dagger's Rage non riuscirà certo a stupirvi per la sua grafica o per la unicità della sua formula. Tuttavia rappresenta certamente uno dei pochi esempi di giochi spaziali in cui l'azione è finalizzata alla morte ed alla distruzione, a poter contare su di un certo spessore psicologico di atmosfera.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

COMANCHE vs W.

PRO: Tante missioni. Due giochi in uno. Entusiasmante la modalità multiplayer, sia col Modem che in Rete. A suo modo innovativo.

CONTRO: Fondamentalmente è sempre Comanche. Hardware richiesto piuttosto consistente!

KOMMENTO Comanche vs. Werewolf, ovvero tutto quello che avreste voluto su Maximum Comanche Overkill e non avete mai osato chiedere: modalità multiplayer, connessione via modem, grafica migliorata e nuove missioni.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SCREAMER

PRO: Grafica da urlo. Giocabilità mai provata. Unico nel suo genere.

CONTRO: Funziona bene solo su macchine ben dotate.

KOMMENTO Che il gioco sia il massimo, in tutto e per tutto, penso che ormai sia chiaro. Ma purtroppo esiste un aspetto negativo, l'unico, ed è quello della configurazione richiesta. Provato su un Pentium 133 Mhz, dubito che su macchine poco prestanti si possa comportare nel pieno delle possibilità.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FOOTBALL GLORY

PRO: Elevata varietà dei colpi. Umoristico e sdrammatizzante.

CONTRO: Assenza di strategia nelle azioni. Troppo simile a Sensible. Monotono alla lunga.

KOMMENTO Un'altra conferma di quanto il PC sia diventato universale e versatile. Un giochino di calcio carino e veloce come questo era impensabile su computer che non fosse l'Amiga, mentre oggi è diventata una realtà molto comune. Tutti i pregi e i difetti della precedente versione sono stati riprodotti fedelmente...

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BURN: CYCLE

PRO: Buon aspetto grafico. Dialoghi doppiati in italiano. Atmosfera alla Blade Runner. Discreta varietà di gioco.

CONTRO: Longevità troppo bassa. Enigmi semplici da portare a termine.

KOMMENTO Paragonato a tutti gli altri giochi del genere, questo titolo si dimostra uno dei migliori. Se considerato come prodotto a sé stante, non è possibile fare a meno di esprimere un certo rammarico. La vita di questi giochi è ancora troppo breve rispetto alle più longeve avventure classiche.

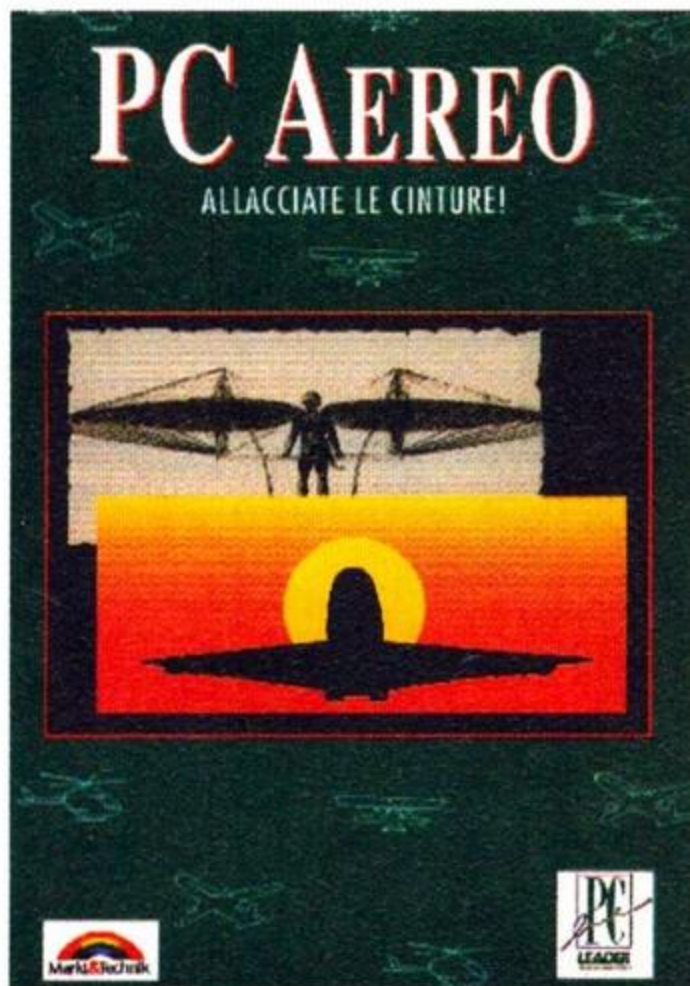
L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

i LEADERissimi

I SOFTWARE PER COMPUTERS PIÙ UTILI CHE CI SIANO.

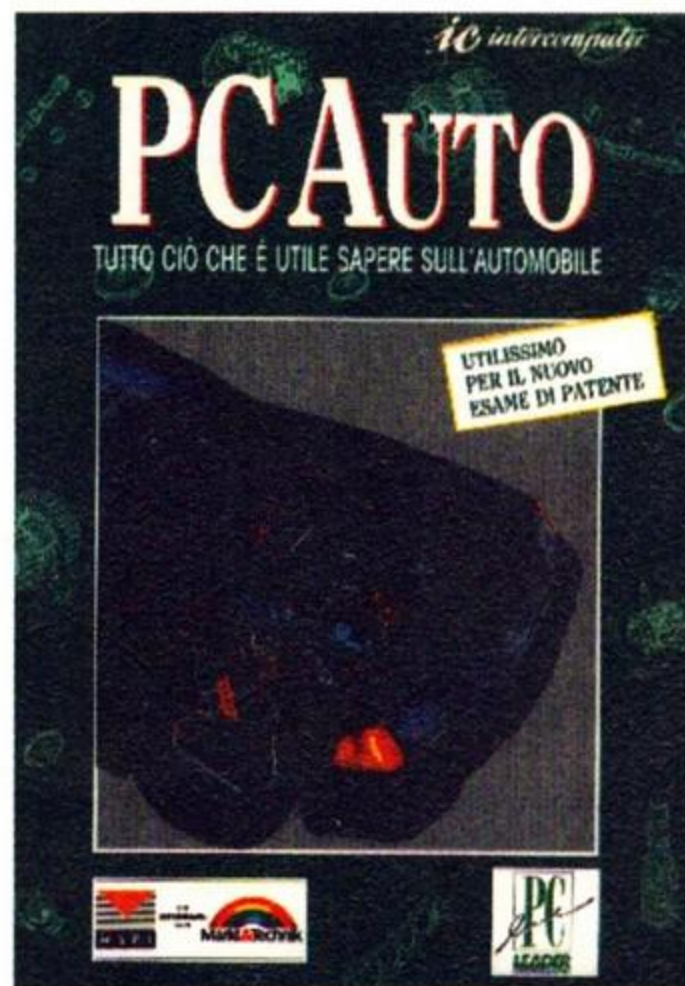


TELEFONO 030 - 2400560



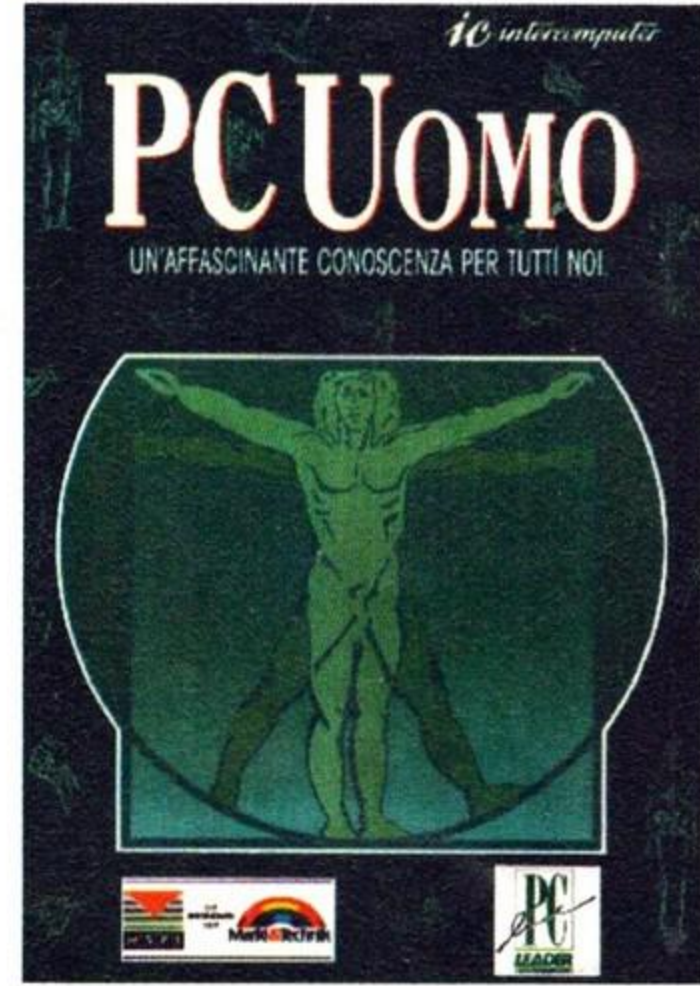
TUTTO MA PROPRIO TUTTO SULL'AVIAZIONE. Dai primi studi di Leonardo fino ai moderni Airbus. I componenti dell'aereo, i comportamenti in volo, le operazioni aeree, un divertente gioco strategico e tant'altro ancora.

CODICE 1894 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



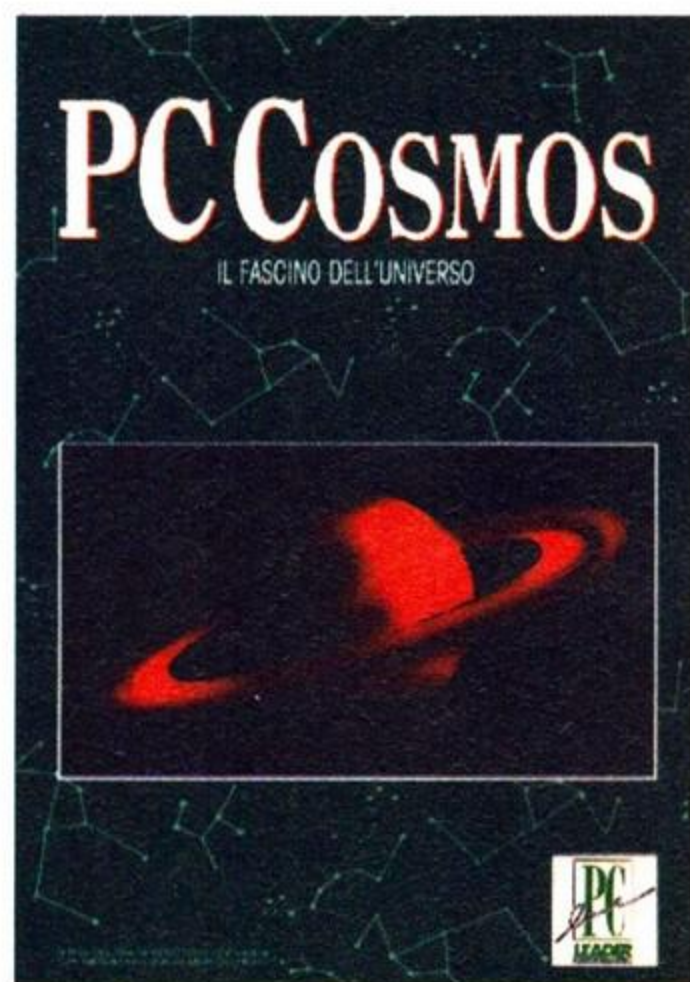
TUTTO CIÒ CHE C'È DA SAPERE SULL'AUTO. Informazioni complete sull'autovettura, più di 400 termini tecnici, testi informativi dettagliati, indice elettronico, supporto d'immagini animate, più di 100 immagini a colori e tanti consigli utili per la guida in condizioni d'oscurità, ghiaccio, curve pericolose e sorpassi. VALIDO AIUTO PER I NUOVI ESAMI DI GUIDA.

CODICE 5077 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



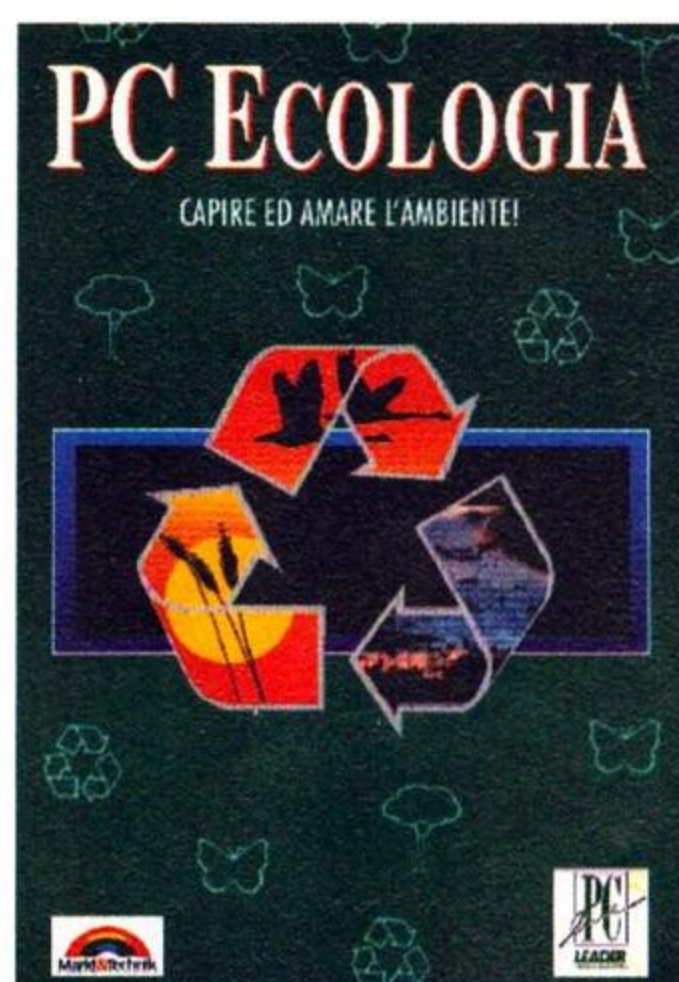
TUTTO IL FASCINO DEL CORPO UMANO. Informazioni complete sul corpo umano, più di 450 concetti anatomici, testi informativi dettagliati, termini anatomici a scelta in italiano o latino, più di 60 immagini a colori, informazioni sul pronto pronto soccorso, calcolo dei bioritmi, calcolo del proprio peso forma, controllo crescita bambini e tant'altro ancora.

CODICE 5084 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



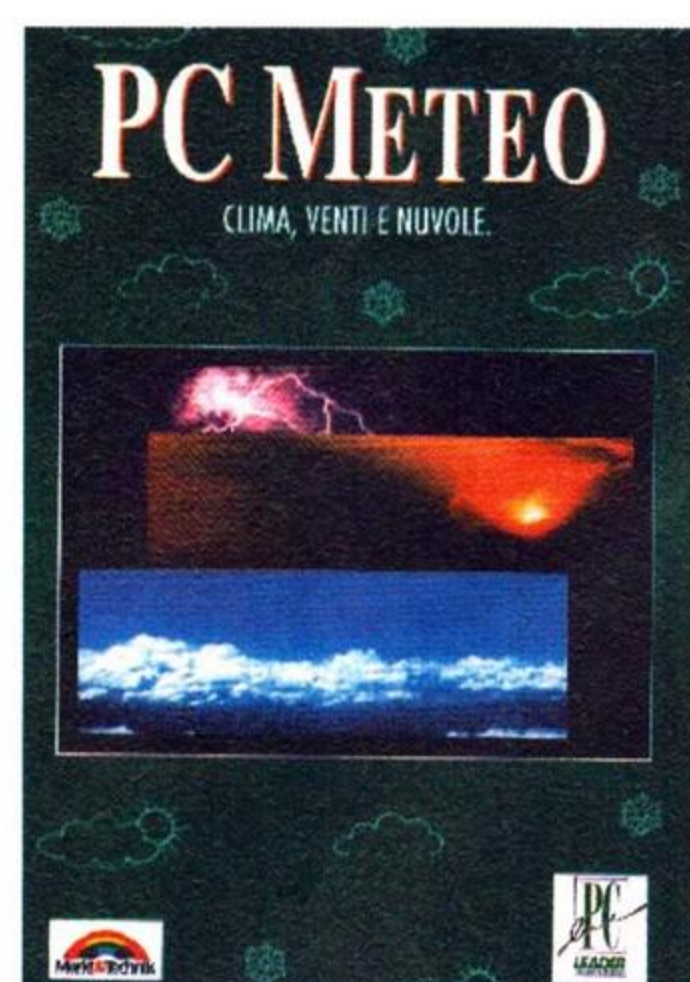
TUTTO IL FASCINO DELL'UNIVERSO. Il sistema più semplice ed eccitante per scoprire tutti i segreti del cosmo. Calcola le costellazioni dall'anno 4000 aC sino al 10000 da ogni punto della terra, funzioni zoom, animazioni, filtri, e molto di più.

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

PAC-LAND

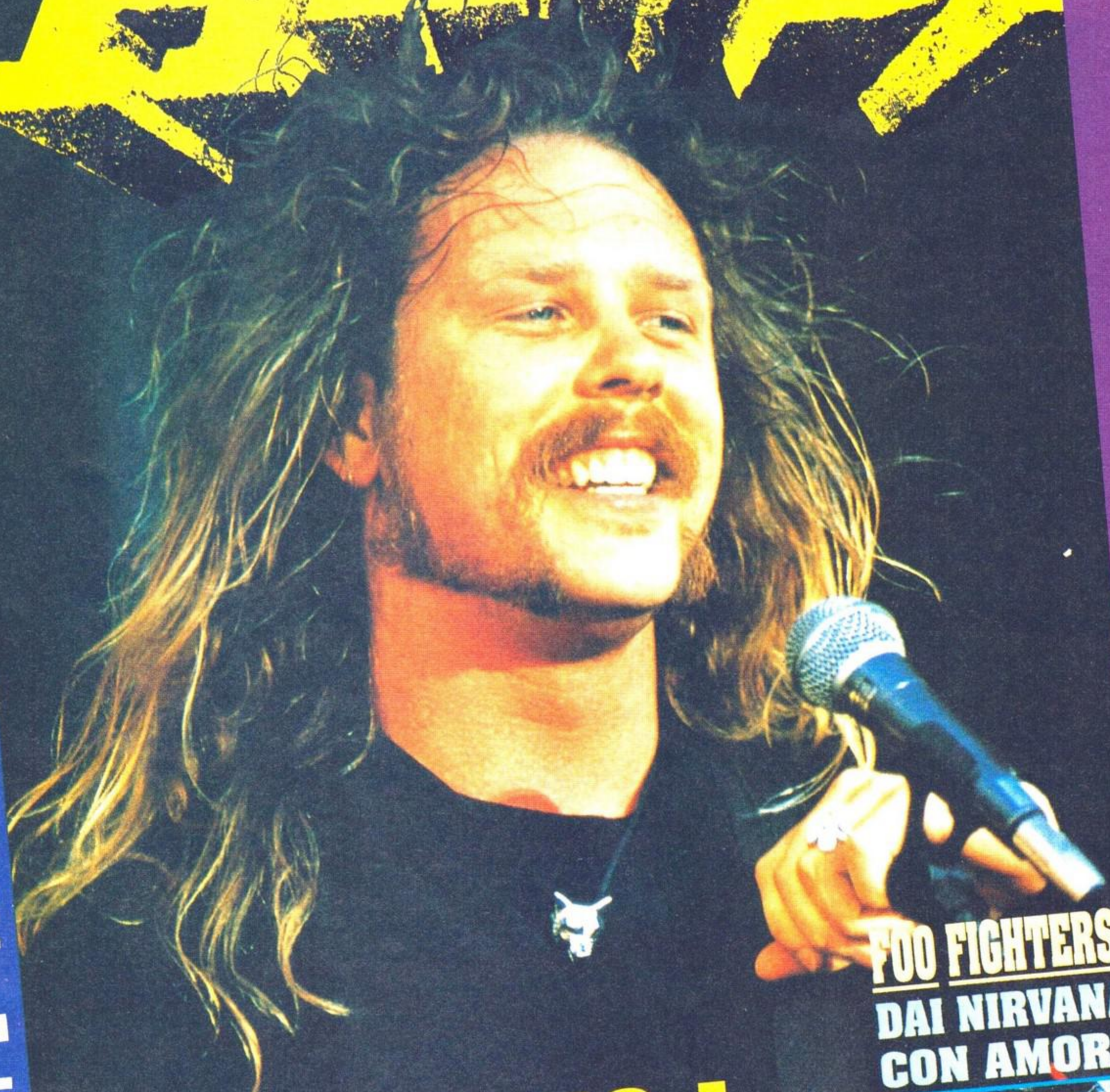
Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

IN EDICOLA

SLASH A NUDO!

ANNO 6
numero 60
Agosto
1995
L.5900

SLASH



FOO FIGHTERS:
DAI NIRVANA
CON AMORE



TORNANO I

METALLICA

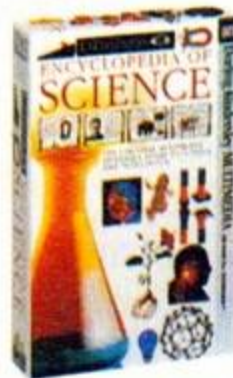
ISERTI SPE IALI: NIRVAGAZINE & BON JOVI

Il nuovo modo di imparare

passa dal divertimento

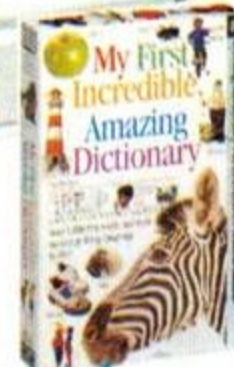
E si fissa nella memoria.

Oggi c'è un nuovo modo di imparare divertendosi: 5 nuovi CD Rom di RCS New Media, che ti accompagnano nelle scoperte più entusiasmanti, che fanno battere il cuore e lavorare il cervello, a tutte le età. Tra parole, video, foto, musica, grafici e animazione, potrai apprendere i misteri del corpo umano, della tecnologia, delle parole e delle scienze. Sempre alla guida di una "spedizione" in lingua inglese, che comandi tu in modo interattivo. Lo dicevi sempre che doveva esistere il modo per imparare divertendosi. E oggi c'è, in 5 CD Rom che non puoi perdere.



EYEWITNESS
Encyclopedia of Science

- 80.000 voci • più di 550 fotografie e illustrazioni • oltre 20 animazioni a tutto schermo • 66 animazioni • 1.200 files di colonna sonora • audio 2 ore



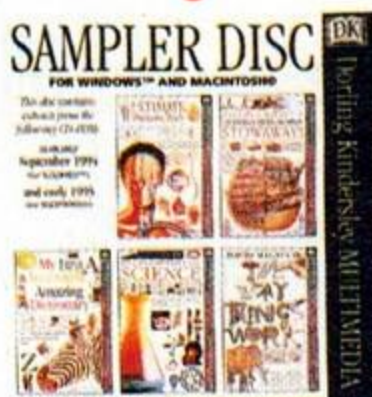
My First Incredible, Amazing Dictionary

- 1.000 vocaboli principali e definizioni correttamente pronunciati • 17.000 parole • più di 1.000 illustrazioni • oltre 1.250 videate e finestre pop up • 850 animazioni • audio 4 ore



The Ultimate Human Body

- 90.000 termini pronunciati e scritti • più di 1.000 illustrazioni • oltre 7.000 videate e finestre pop up • oltre 90 animazioni • 1.400 suoni ed effetti sonori • audio 1 ora



✓ Sì, voglio vedere subito tutte le opere Dorling Kindersley e risparmiare 5.000 Lire già al primo acquisto. Con questa richiesta invio 5.000 Lire come contributo spese. Godrò quindi di uno sconto immediato di 5.000 Lire al mio primo acquisto, sia che lo effettui in negozio, sia che richiedi di inviarmi l'opera direttamente a casa.

Nome _____
 Cognome _____
 Via _____ N° _____
 CAP _____ Località _____ Pv _____
 Pref. _____ N° telefono _____

**Compila, ritaglia e invia in busta chiusa a:
 RCS New Media c/o Simad - c.p. 159 - 24047 Treviglio BG**

CTO Distribuito nei migliori negozi da
 CTO spa Tel. 051/61.67.711



K-MART

ATTENZIONE! Nuovo Team di sviluppo ricerca urgentemente grafici che lavorino su piattaforme Amiga 1200 e PC per la realizzazione di videogames arcade 2D. Contattare lo 041-429616 (dopo le 21 e chiedere di Riccardo) o scrivere a:

Riccardo Meggiato, C.P 103, 30030 Oriago (Venezia).

Vendo Scheda Madre con processore 486 DX/2 INTEL 256k cache VLB upgr. PENTIUM OVERDRIVE con 8 sinun 1 MB 32 contatti (totale 8 megabyte)+ controller Local bus VESA con 2ser+ 1par + 1game + scheda video SVGA Local Bus Cirrus 5426 1 MB 16,7 M di colori, risoluzione grafica 1026*768.

Il tutto a L.700.000 trattabili (possibilità di vendere anche separatamente)

Vendo, inoltre, Amiga 1200 con hard disk da 20 mega -secondo drive - cavo presa SCART TV - molti giochi originali.

Il tutto a L.500.000 trattabilissime.

E per finire, vendo Super Nintendo europeo con cavo per presa scart TV adattatore per cassette protette Americane e/o Giapponesi - 2 joy-pad - 6 cartucce (Super Mario World, NBA Jam, Zelda, Starwing (Star Fox), Skyblazer, Super Mario Oil Stars (versione americana).

Il tutto a L. 400.000 trattabilissimi.

*Davide Regondi 0362/590737 ore pasti
02/9310781 orario negozio.*

Cerco giochi per CD-ROM, in particolare sono interessato a Wing Commander 3, disposto a scambiarlo con "Under a Killing Moon", "Myst" o "Creature Shock".

Telefonare allo 0962-25559 e chiedere di Antonio.

Acquisto i seguenti giochi originali per Amiga max Lit. 35.000:

- 1) Indy 4
- 2) The Secret of M.I. N.2
- 3) Legend of Kyrandia
- 4) King Quest N.6

Bonassisi Mario via Cividina 61/B - 33100 Udine

Cercansi giochi di strategia anche se "datati", per PC. Annuncio sempre valido. Se interessati rivolgersi a:

Scalera Tommaso via dei Mille n.119 - 70022 Altamura (BA)

Vendo per PC CD-ROM i seguenti programmi originali:

- Nascar Racing L. 60.000
- Fifa Inter. Soccer L. 60.000
- Syndacate + UFO L. 60.000
- Warcraft L. 60.000
- Rebel Assault L.40.000
- Desert Strike L. 25.000
- Dune 2 + Lure of the Tempress L.30.000
- Battle Isle 2 + Titan's Legacy L. 80.000

-Creature Shock L;70.000

Vendo anche numerosi giochi da tavolo e di ruolo nuovi ed usati.

Se interessati tel. 011/8001396 ore serali e chiedere di Giorgio.

Cerco contatti con possessori di Amiga per scambio giochi e programmi. Max serietà, annuncio sempre valido.

*Roberto Favalli - Vicolo del Lauro 13, 3
9012 Merano (Bz) Tel. 0473/231493*

Aiuto!!! Cerco-compro per Pc i seguenti giochi: Civilization, UFO, Third Reich, Cannon Fodder 1 & 2, Great Naval Battles 1, 2, 3, Wing Commander 2 & 3, Warcraft, i giochi della serie "Star Trek" & "Star Wars" e simulazioni strategiche tipo "Operation Crusader" o Civil War.

Chiedere di Carlo 031/928538

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 !



CONSOLLES
department
Exelera



CONSOLLES
department
Exelera

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
Cinemania 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



L.109.000

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 Patatrac	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

QUI PUOI USARE



Sei un rivenditore?

DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT POINT
TELEFONA AL
02-4222684

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

GAMES CD



L.98.900



L.37.900

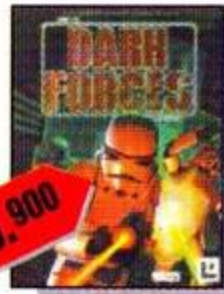


L.37.900

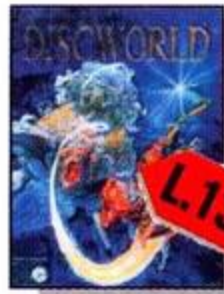


L.64.900

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



L.89.900



L.138.000

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
Ecstasica	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

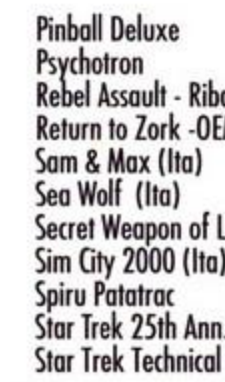
GAMES CD



L.37.900



L.64.900



L.91.900



L.135.000



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 Patatrac	109.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	49.900
Star Trek Technical Manual	Telefonare



L.138.000



L.148.000

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



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

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 - Point 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

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

Tel. 02 - 42 300 10

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

“Cosa c'è dentro un Aptiva?”

Un sacco di cose. C'è tutto quello che riesci a immaginare. Un'esplosione di suoni, colori, immagini e tanto divertimento. Cose per adulti. Cose per bambini. Cose mai viste.

Divertimento no-stop

Gli adulti impazziranno per “Jump Start Kindergarten” e “Magic Theatre”. I bambini non potranno più fare a meno di “Sports Illustrated” e “Undersea Adventure”...o viceversa.

Multimedialità da sballo

Con la grafica a 64 bit vedi le astronavi che ti passano accanto a velocità supersonica e quando spari i colpi si fanno sentire con tutta la forza degli altoparlanti Aptiva da 30 watt.

Semplicità in azione

Per togliere un Aptiva dalla sua confezione e metterlo in moto bastano 5 minuti circa.

Software professionale

Così mamma e papà possono tranquillamente portarsi a casa il lavoro (figli permettendo).

Assistenza full time

Hai bisogno d'aiuto alle 4 del mattino? Nessun problema. Il servizio di assistenza HelpWare funziona 24 ore al giorno, 365 giorni all'anno.

Prezzo: a partire da Lire 2.290.000*

Aptiva. E' tutto quello che vuoi.



Mod. 931 Multimedia

*Mod. 910 (non multimediale), I/A esclusa. I prezzi possono variare. Non tutte le caratteristiche sopra riportate sono disponibili per tutti i modelli. Aptiva e HelpWare 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>.



Rivolgiti ai Concessionari o ai Rivenditori IBM oppure chiama il **167-016338** o il Direct Fax 039-600.6001 o invia un messaggio in Internet al pronto_ibm@it.ibm.com.

