http://www.oldgamesitalia.net/

K

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

Anno V n. 9
SETTEMBRE 1993
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

HELL CAB

LO SBALLO MULTIMEDIALE DI PEPE MORENO

ESCLUSIVA!

JURASSIC PARK

DIETRO LE QUINTE DEL FILM E DEL GIOCO DELL'ANNO

LA COMMODORE RILANCIA

IL NUOVO AMIGA CD^{32}



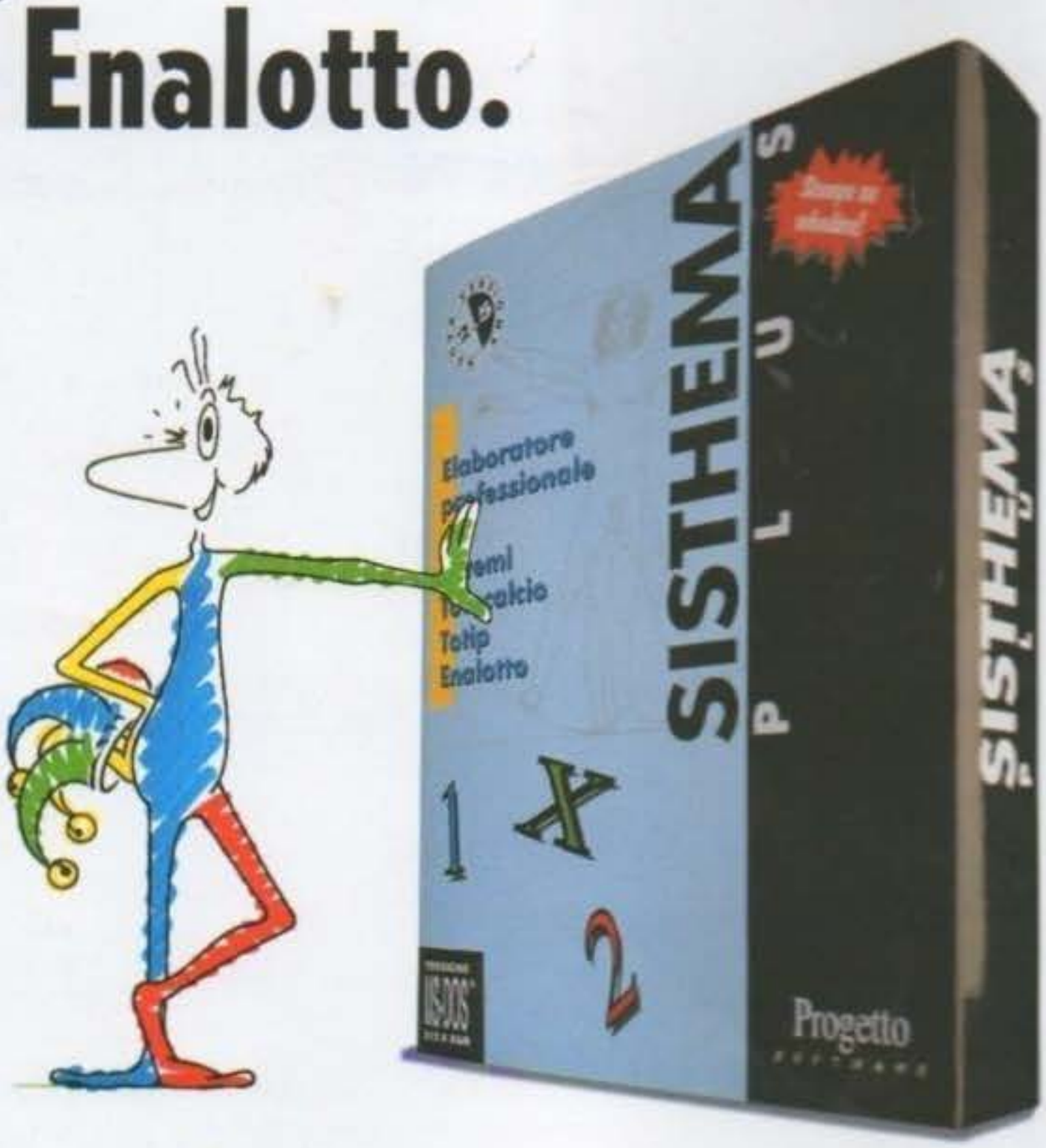
RECENSIONI ANTEPRIME

AMBUSH AT SORINOR • BLADES OF DESTINY • BLUE FORCE • FIELDS OF GLORY • HELL CAB • MONOPOLY • PINBALL DREAMS • PROJECT-X • RAGS TO RICHES • RETURN OF THE PHANTOM • SIM LIFE • SPACE HULK • SPOT • SYNDICATE • TOP RANK TENNIS • TORNADO • WARLORDS 2 • E'S VOYAGE • X-WING

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Abbiamo grandi programmi per chi gioca a Totocalcio, Totip ed Enalotto.



Nuovo SISTHEMA PLUS 2.5!

con Sequele, Accorpamento totale e FastCruncher



Non c'è paragone!

SISTHEMA PLUS è l'unico programma per Ms-Dos e Amiga che oltre a condizionare i tuoi sistemi con metodi statistici esegue avanzate riduzioni matematiche. La nuova versione 2.5 dispone inoltre del condizionamento per accoppiate, terzine e quartine.

Più veloce della luce!

Con SISTHEMA PLUS 2.5 l'incredibile riduzione cruncher è diventata da 3 a 6 volte più veloce. Una migliorata interfaccia utente consente un immediato accesso a tutte le informazioni più importanti sul sistema, mentre la memorizzazione su disco delle colonne sviluppate elimina la necessità di ripetere le elaborazioni.

In più il nuovo accorpamento totale consente la massima compressione possibile delle colonne, minimizzando i tempi per la compilazione delle schedine. Naturalmente SISTHEMA PLUS stampa su schedina, ma se non ti interessa c'è SISTHEMA 2.5, costa quasi la metà e stampa le colonne a video o su tabulato.

Diffidate delle imitazioni!

Solo la linea di programmi SISTHEMA è assistita e garantita da Progetto Software e da più di 25.000 installazioni. Non perdere tempo, quindi, e chiamaci oggi stesso per avere l'indirizzo del più vicino rivenditore o per saperne di più: scoprirai che abbiamo grandi programmi!

Progetto
SOFTWARE
Programmi vincenti.

FTWARE - Via Monte Vodice, 2 - 10142 TORINO - Tel. 01

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

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

Software & games

Emozioni Virtuali

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II		69.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK	49.900	
ALIEN 3		TEL.
ALIEN BREED 2 SE DIAVOL	TEL.	
ALONE IN THE DARK	139.900	
ANNEXATOR	TEL.	TEL.
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	109.900
ARABIAN KNIGHTS		49.900
ARMA LETALE	49.900	49.900



ASHES OF EMPIRE	99.900	
ATAC	99.900	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
A - TRAIN	99.900	99.900
A - TRAIN CONSTRUCTION SET	49.900	49.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III		TEL.
BARD'S TALE COSTRUCTION SET		89.900
BART VS. THE WORLD		TEL.
BATMAN IL RITORNO	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	99.900	
BC KID		TEL.
BEAVERS		49.900
BEST OF THE BEST	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	TEL.	
BIRDS OF PREY	109.900	89.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BODY BLOWS		89.900
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	89.900	
CAESAR	89.900	79.900
CHAMPAGN 2	89.900	79.900
CAR & DRIVER	99.900	
CARROTS AT WAR	89.900	
CARROTS AT WAR CONSTRUCTION KIT	129.900	
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHESS MANIAC 5	TEL.	
CHUCK ROCK II		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	
COMBAT AIR PATROL		TEL.
COOL WORLD		49.900
CREATURES		39.900
CRESPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	
CYTRON		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SIDE	129.900	
DARKSEED	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	89.900	
DAY OF THE TENTACLE	TEL.	
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	



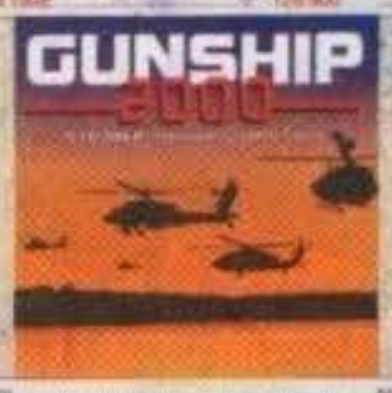


TITOLO	IBM	AMIGA
DE LUXE PAINT IV		169.000
DESERT STRIKE		69.900
DOGFIGHT	139.900	
DOMINIUM	109.900	99.900
DRAGON'S LAYR III	89.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	
DUNE II (ITA)	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
D - DAY	99.900	99.900
EGOQUEST 2	139.900	
EL FISH	89.900	
ELVIRA 2	89.900	
EMPIRE DE LUXE	129.900	
ENSEMBLE 1.2	199.000	
ENTITY		TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPANA THE GAMES 92	99.900	89.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3210 THE FIRST CHAPTER		79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F1 CHALLENGE	TEL.	
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F19 STEALTH FIGHTER	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FIRE & ICE		49.900
FLAG	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	
GOAL (KICK OFF III)		89.900
GODLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND SLAM BRIDGE II	89.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
AMERICA ATLANTIC DISK GREA WAL BAT	59.900	



SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLE	59.900	
GUNSHIP 2000	69.900	99.000
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	59.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 357 TH	79.900	
HIRED GUNS	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18	TEL.	
HOOK	69.900	69.900
HOYLES CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INTERNATIONAL OPEN GOLF	89.900	
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA		49.900
KGB	89.900	
KING'S QUEST V	99.900	89.900
KING'S QUEST VI	119.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
KRISTY'S SUPER FUN HOUSE		TEL.
LA SFIDA FRA SPADA	59.900	
LANDS OF LORE	TEL.	
LAURA BOW II	89.900	
LEMMINGS UNITED		45.900
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	TEL.	
LEISURE CLASSIC	49.900	39.900
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF SWORD	99.900	
LEGENDS OF VALOUR	129.900	109.900
LEMMINGS 2	89.900	89.900
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL	TEL.	TEL.
LIVERPOOL	49.900	
LORD OF THE RINGS II	89.900	
LOST IN TIME	129.900	



LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON	99.900	89.900
MAELSTROM	TEL.	
MANIAC MANSION (KIXX XL)	39.900	39.900
MANTIS	129.900	
MC DONALD LAND	49.900	59.900
MERCENARIES	109.900	
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY	89.900	
MORPH		59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF		69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	99.900	59.900
NO SECOND PRIZE		59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS	59.900	
PC ASTROLOGIA	149.000	
PC AUTO	169.000	
PC COSMOS	169.000	
PC UOMO	169.000	
PIRATES	39.900	
POOL		69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWER MONGER	89.900	69.900
POWER MONGER WORLD WAR I DATA DISK		49.900
PRESTORM II	89.900	TEL.
PREMIER MANAGER	79.900	
PRIME MOVER		TEL.
PRINCE OF PERSIA		24.900
PRINCE OF PERSIA 2	49.900	
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	TEL.	
PUTT PUTT	89.900	
QUEST FOR GLORY II	109.900	
RAGNAROK	TEL.	
RAMPART	69.900	
REACH FOR THE SKIES	89.900	89.900
RED ZONE		89.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RINGWORLD	109.900	
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOD	89.900	
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	89.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	
SCRABBLE (SCARABEO)	109.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	
SHADOW PRESIDENT	159.900	
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SIEGE	89.900	
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH		89.900
SIM FARM	TEL.	
SIM LIFE	99.900	
SLEEPWALKER	49.900	39.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SMASH		49.900
SOCCER KID		TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HULK	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS	89.900	
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V	119.900	
SPACE SHUTTLE	89.900	
SPACEWARD HO!	129.900	
SPEAR OF DESTINY	TEL.	
SPECIAL FORCES	99.900	
STAR CONTROL II	89.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STARTREK	89.900	
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER II	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	119.900	
STRIKE COMMANDER S.A.P.	79.900	
SUBBUTEO POKER LIVE	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUBI	TEL.	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEAM SUZUKI	29.900	
TERMINATOR 2029	TEL.	
TEX WILLER: POMBO CALDO	79.900	69.900
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	99.900	
THE DARK HALF	89.900	
THE DIG	TEL.	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE LOST VIKINGS	89.900	
THE MAGIC CANDLE III	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE WALKER		69.900
TIE FIGHTER	TEL.	
TORNADO	89.900	
TOTOTREK II		89.000
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS	TEL.	TEL.
TRANSARTICA	TEL.	TEL.
TROODLERS		49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	119.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	119.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	129.900	
UNLIMITED ADVENTURES	TEL.	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
V FOR VICTORY III	129.900	
VALHALLA	TEL.	
VEIL OF DARKNESS	119.900	
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	149.900	
WEEN	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?	109.900	
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WING COMMANDER II	99.900	
WW2 - COMMANDER II SF OPERATIONS II	49.900	
WOODY'S WORLD		TEL.
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	
WORLDS OF LEGENDS	69.900	69.900
W. W. F. II	49.900	49.900
XENOBOTS	79.900	
X - WING	119.900	
ZOOL	79.900	49.900



OFFERTA KARAOKE

KIT KARAOKE AMIGA	*199.000
KIT KARAOKE VHS	*199.000

* PREZZI IVATI DI SPEDIZIONE NON POSSIAMO GARANTIRE LA DISPONIBILITÀ DEI PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

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

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE E FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A OGNI ORA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L. 13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4	TOTALE	L.
☒ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI		

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER

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

http://www.oldgamesitalia.net/

SERIE A-FANTACALCIO

Il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione '93/94



A SETTEMBRE LE LIBRERIE E I NEGOZI SPECIALIZZATI DOVE POTRETE TROVARE *SERIE A*

PIEMONTE
Libreria Zanaboni - corso Vittorio Emanuele, 41 - Torino - tel.011/6505516
Libreria Feltrinelli - piazza Castello, 9 - Torino - tel.011/541627
Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b - Torino - tel.011/542060
Libreria del Salone - via Roma, 80 - Torino - tel.534914

LOMBARDIA
Pergioco - via San Prospero, 1 - Milano - tel.02/867811
Libreria Rizzoli - Galleria Vittorio Emanuele, 79 - Milano - tel.02/8052277
Libreria dello Sport - via Carducci, 9 - Milano - tel.02/8055355
Libreria Cavour - p.za Cavour, 1 - Milano - tel.02/6594644
Libreria Feltrinelli - corso Buenos Aires, 20 - Milano - tel.02/29531790
Stratelibri - via Paisiello, 4 - Milano - tel.02/29510317
Messaggerie Solferino - via Solferino, 22 - Milano - tel.02/6599075
Messaggerie Paravia - corso Matteotti, 3 - Milano - tel.02/76021563
Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8 - Milano - tel.02/72022667

TRIVENETO
Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7 - Padova - tel.049/8754630
Giochi dei Grandi - via Cantore, 16/b - Verona - tel.045/8000319

EMILIA - ROMAGNA
Orsa Maggiore - piazza Matteotti, 20 - Modena - tel.059/211200
Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2 - Parma - tel.0521/237492
Libreria Feltrinelli - piazza Ravegnana, 1 - Bologna - tel.051/266891
Messaggerie Cappelli - via Farini, 6 - Bologna - tel.051/267645
Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12 - Bologna - tel.051/240302

LIGURIA
Centro Giochi Educativi - corso Buenos Aires, 3/b - Genova - tel.010/592691
Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233 - Genova - tel.010/540830
Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso - Savona - tel.019/810185

TOSCANA
Stratagemma - via Giusti, 15 a/b - Firenze - tel.055/2477655
Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66 - Siena - tel.0577/44009
Libreria Feltrinelli - via del Cerretani, 30 - Firenze - tel.055/2382652
Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8 - Siena - tel.0577/280051
Libreria della Versiglia - via C. Battisti, 70 - Viareggio (Lu) - tel.0584/31654
Libreria Feltrinelli - corso Italia, 117 - Pisa - tel.050/24118

UMBRIA
Brama - via R. D'Andreotto, 3/a - Perugia - tel.075/5002971

LAZIO
Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111 - Roma - tel.06/3720129
Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5 - Roma - tel.06/6787761
Libreria Feltrinelli - via V. E. Orlando, 84/86 - Roma - tel 06/484430
Libreria Feltrinelli - largo Torre Argentina, 5/a - Roma - tel.06/6893122
Messaggerie Paravia - piazza dei S.S Apostoli, 59/65 - Roma - tel.06/6784356
Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45 - Roma - tel.06/6794930
Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40 - Roma - tel.06/6797058
Libreria Rizzoli - largo Ghigi Galleria Colonna - Roma - tel.06/6496641

CAMPANIA
Gioco e Strategia - salita Arenella, 22/d - Napoli - tel.081/5789319
Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70 - Napoli - tel.081/5521436
Libreria Feltrinelli - piazza Barracano, 3/5 - Salerno - tel.089/253631

PUGLIA
Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95 - Bari - tel.080/5219677

SICILIA
LE MANS Carzan - via G. Leopardi, 65 - Palermo - tel.091/6257922
Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459 - Palermo - tel.091/587785

OPPURE POTRETE RICEVERLO DIRETTAMENTE A CASA

compilare,
ritagliare e spedire a
Studio Vit
via Aosta,2 - 20155 Milano

Desidero ricevere n. ..... libro *SERIE A '93/94* a L. 25.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)
Desidero ricevere n. ..... Registro Elettronico *SERIE A '93/94* a L. 35.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Nome .....
Cognome .....
Via .....
Cap ..... Città .....

SISTEMA DI PAGAMENTO
❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno
❑ pago subito e allego in busta chiusa
❍ assegno bancario o circolare intestato a StudioVit
❍ ricevuta originale di versamento su c/c postale n. 17200205 intestato a Studio Vit

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Non c'è alcun dubbio ormai che il CD sia destinato a diventare il supporto del futuro per quanto riguarda i programmi interattivi, in particolare per i giochi. Le vendite sono ancora limitate, ma più a causa della situazione economica che di un basso gradimento degli utenti. Sembrerebbe che questa opinione sia condivisa dalla Commodore, che ha presentato a metà luglio in Gran Bretagna la sua nuova macchina *CD-based* - battezzata Amiga CD^{32} - e destinata a sostituire il CDTV.
Da queste colonne abbiamo criticato diverse volte la Commodore, ma questa volta dobbiamo elogiarla per il lancio tempestivo di una macchina all'avanguardia. Se si esclude il 3DO Interactive Multiplayer, che sarà disponibile in Europa solo dall'anno prossimo, l'Amiga CD^{32} sarà infatti l'unica macchina a 32-bit in vendita sul mercato europeo nel '93. Se risponde al vero, come crediamo, la teoria di Trip Hawkins della 3DO che ritiene che il successo di una macchina - almeno nella fase iniziale di lancio - sia determinato dagli "innovatori", quegli utenti che sono disposti a spendere qualunque cifra se c'è un notevole salto di qualità e di prestazioni rispetto alla generazione hardware precedente, la Commodore ha un asso nella manica per gli anni '90.
E noi utenti, purtroppo, un altro standard con cui fare i conti.



13 ***Jurassic Park*: nel nostro speciale troverete tutti i segreti del film, un servizio sul mega-gioco in ebollizione alla Ocean e consigli su come creare uno zoo di dinosauri a casa vostra...**



21 **Multimedia: è la grande rivoluzione del futuro? Sono anni che se ne parla... Ora è il momento buono: le nostre spie al CES indagano.**



58 **Un simulatore di volo senza la lettera *F* nel titolo?! Sì, ed è pure bello! *Tornado* è il primo simulatore che ci permette di volare su un aereo tutto europeo e un po' italiano. Evviva!**



69 **New York è bella, ma se vi capita di salire su un taxi diretto all'inferno le cose si complicano... *Hell Cab* per Mac CD**

News.....5
Nintendo si dissocia dalla febbre CD. Martin Mystere e l'Uomo Ragno vanno alla SimulMondo! *Sensible Soccer* in TV? Canale Renegade!

Amiga CD32: Il futuro della Commodore.....9
La Commodore sorprende tutti con un Amiga 1200 CD: *Ultima Underworld, Syndicate, Wing Commander, Jurassic Park, The Legacy, Seventh Guest*... Prezzo? Intorno alle L. 750.000.

Jurassic Park! 13
Il libro è una grande avventura e una notevole prova di ingegno. Il film è il grande successo dell'estate '93, e promette sfracelli anche qui da noi.. Specialone di *K* su Jurassic Park.

Speciale Multimedia 21
Dopo anni di *The Complete Multimedia Cyclopedia of Senegal Folklore* e di *Il Mio Libro Multimediale da Leggere e Colorare*, finalmente qualche gioco, dalla Philips alla Compton New Media.

Alien 17.....25
No, non è un film del 2030, ma il titolo del servizio che Derek Dela Fuente ha realizzato sui ragazzi del Team 17, la SH più calda del momento.

Prove su schermo.....57
Warlords 2, il gioco di guerra fantasy della SSG, raccoglie a sorpresa uno dei voti più alti della storia di *K*. La MicroProse fa di nuovo centro con il tenebroso *Return of the Phantom*. Gli Space Marine della GW ritornano in *Space Hulk*.

TNT 105
Paolo "faso tuto mi" Paglianti ha esplorato l'Isola del Serpente, e già che era per strada, ha finito anche *Space Quest V*.

K-Box 117
La posta di K è in fase di rinnovamento. Arrivano le vostre lettere, e ancora una volta MBF vi risponde facendosi in quattro, otto, sedici, trentadue, sessantaquattro, centoventotto.... Paolo Paglianti oltre ai Tnt, alla BBK ha ora la sua casella postale e dal mese prossimo la K-Boxavrà anche "l'angolo del tennico" a vostra disposizione per risolvere tutte le domande di carattere tecnico.

69 **New York è bella, ma se vi capita di salire su un taxi diretto all'inferno le cose si complicano... *Hell Cab* per Mac CD**



75 **Inaspettatamente questo gioco si è beccato il voto più alto del numero: viva *Warlords 2*!**

53

USPI — Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

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

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

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

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini Saldini, Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alexandre Pasetto, Fabio Massa, Omar Tassadori, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

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

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

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. 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, Iugoslavia, 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 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/2373

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Richiesta e pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta

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

http://www.oldgamesitalia.net/

TINY TOON

Un cartone animato come non hai mai visto, un game come non hai mai fatto.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION



UN VIAGGIO LUNGO COME LE ORECCHIE DI BUSTER BUNNY IN COMPAGNIA DI TUTTI I NIPOTINI DEGLI EROI WARNER BROS. A TE IL COMPITO DI AIUTARE IL PICCOLO BUNNY E I SUOI PAZZI AMICI A SUPERARE STRAORDINARI LIVELLI RICCHI DI INCONTRI E SORPRESE.





DISPONIBILE ANCHE SU NES E GAME BOY!





- 6 LIVELLI DI GIOCO CON MONDI DIFFERENTI
- 5 EXTRA-GAMES INSERITI TRA I LIVELLI
- GRAFICA E COLONNA SONORA DA AUTENTICO CARTOON
- SALVATAGGIO DEL GIOCO CON PASSWORD



BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la [illegible] Club Nintendo.

Nintendo®

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

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS



NINTENDO SI DISSOCIA DALLA "CD-MANIA"



"Non sono previste macchine Nintendo basate sulla tecnologia CD per almeno un anno, né in Giappone, né in Europa né negli Stati Uniti". Sono queste le dichiarazioni fatte da Peter Main, vicepresidente della Nintendo America, rispondendo a una domanda sui piani futuri della società.

Gli sforzi attuali della Nintendo sono concentrati sulle console attualmente in distribuzione, NES, Super NES e Game Boy, anche se Main ammette che "naturalmente la tecnologia CD è attualmente in fase di studio nei centri ricerca Nintendo". In realtà, sembra che alcuni mesi fa Nintendo stesse per ufficializzare la realizzazione di una console o di un *add on* una periferica CD, al punto che specifiche approssimative del nuovo hardware erano già state fatte circolare tra gli sviluppatori. Sembra però che il progetto sia stato abbandonato a favore dello sviluppo di una console a 32-bit."Non ci sono dubbi sul fatto che la tecnologia CD stia rivoluzionando il mercato", ha aggiunto Main, "ma prevediamo che questa strada sarà costellata di dolorose disillusioni e sogni infranti. Nessuno è ancora certo delle reali dimensioni di questo mercato. Le vendite dei Mega CD sono praticamente nulle, in Giappone, e molto basse sia in America che in Europa. Poi abbiamo il 3DO, che verrà lanciato in autunno a $700. Non è possibile pianificare con certezza il futuro di questo settore". Main ha concluso affermando che Nintendo, attualmente, non è interessata a produrre nulla nella fascia di prezzo $300-$400, preferendo concentrare i propri prodotti in una fascia di prezzo attorno ai $200.

ATARI METTE LE MANI SUL PATRIMONIO TIME WARNER

Non stiamo parlando del patrimonio economico, naturalmente, ma del diritto di prelazione sui diritti del vasto parco di proprietà Time Warner, dai film alle enciclopedie.

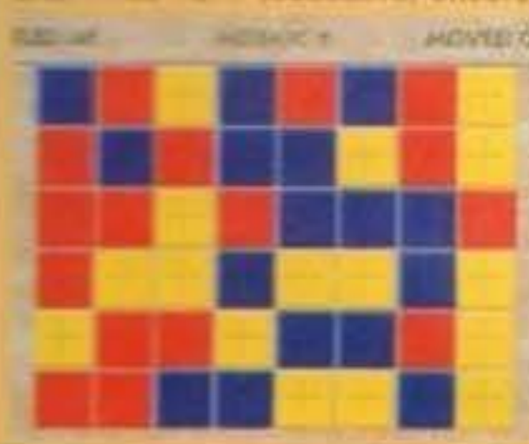
Ciò significa che Atari potrà utilizzare questo materiale in una grande varietà di modi, da titoli su licenza per la nuova console a 64-bit Jaguar a videoclip in full motion video fatti girare sulla periferica CD della console. I diritti non utilizzati da Atari possono essere opzionati da altre società, ma solo dopo che Atari ha effettuato la propria scelta.

I portavoce della società sottolineano come questo accordo segnerà il grande ritorno di Atari sulla scena del divertimento elettronico, abbandonata - se si esclude il portatile Lynx - dalla seconda metà degli anni ottanta. Secondo il presidente Sam Tramiel "con la sua tecnologia a 64-bit il Jaguar permetterà ai giocatori di vivere nuove esperienze di divertimento elettronico, e l'accesso all'immensa raccolta Time Warner non potrà che aumentare il loro effetto". Incidentalmente, Time Warner è proprietaria di titoli come *Batman* e *Blade Runner*.



La Gametek Abbassa i Prezzi

Per i suoi prodotti orientati verso il mercato degli home computer, la Gametek Inc. ha formato recentemente una sussidiaria in Inghilterra: la Gametek UK Limited. Questa nuova divisione della compagnia ha intenzione, nei prossimi mesi, di attuare una politica drastica di taglio ai prezzi dei prodotti, in modo da abbassare lo standard ed entrare prepotentemente in concorrenza con tutte le case di software dedicate all'Amiga e PC. I titoli per PC, ad esempio, usciranno a un prezzo non superiore alle 29.99 Sterline (circa settanta-settantacinque mila lire una bella differenza dalle normali 49.90 sterline). Le piattaforme di sviluppo previste comprendono il PC, l'Apple MacIntosh, il Super Nintendo, l'Amiga, il NES, il Game Boy e il CD-ROM. Tra i giochi in uscita nei prossimi mesi per PC ricordiamo: *Batman Returns* (azione/avventura, imminente), *Tesserae* (rompicapo, imminente), *Nascar* (guida, imminente), *Danger Zone* (simulatore di volo, ottobre), *Wilson Golf* (sportivo, ottobre), *Fisher Price Farm* (educativo, ottobre), *Fisher Price Main Street* (educativo, novembre), *American Gladiators* (azione, imminente).



ETCS '93

L'edizione autunnale dell'ETCS '93 si terrà come sempre a Londra, nella sede del Businnes Designer Center, Royal Agricultural Hall, dal 5 al 7 settembre. Tutti i più grossi nomi del settore saranno presenti con le ultime novità. Hanno già confermato la loro presenza Sony, Electronics Arts, Virgin, Ocean, Philips, e US Gold. Non mancheranno rappresentanti IBM, 3DO e GTE. È annunciata inoltre la presenza straordinaria della MicroSoft. L'attrazione principale dello show sarà la manifestazione "Develop! '93", un grande meeting delle principali "menti" nel settore dello sviluppo. Si discuterà del futuro dei giochi per computer, delle nuove tecnologie, dei frutti delle esperienze passate. Uno dei temi al centro dell'attenzione sarà il più volte discusso genere dei "film interattivi".

LUNA PARK VIRTUALI

La determinazione della SEGA di essere il pioniere del divertimento elettronico in ogni settore non conosce soste e le ultime voci rivelano l'intenzione del colosso giapponese di puntare sul divertimento di massa per famiglie. Un accordo è attualmente stato raggiunto con W Industries, la società inglese all'avanguardia nel settore della realtà virtuale. L'obiettivo sarebbe la produzione di un gioco arcade che dovrebbe essere lanciato entro il primo quarto del 1994. Le notizie al riguardo sono frammentarie, ma il cuore dell'accordo è probabilmente una commessa di 3,5 milioni di sterline che la W Industries ha ricevuto dalla SEGA per lo sviluppo di nuove tecnologie in questo settore. Del progetto fa parte anche la società americana Martin Marietta, una firma molto nota nel settore delle tecnologie elettroniche militari. Secondo un portavoce SEGA "la W Industries è oggi la società all'avanguardia in questo settore, e i suoi prodotti sono superiori a quelli di società analoghe basate negli Stati Uniti, e perfino ai risultati da noi ottenuti". L'obiettivo finale sarebbe la realizzazione di una serie di "Family Entertainment Center", sale giochi di nuova concezione che hanno ottenuto un successo straordinario in Giappone e che ora cercano fortuna nel mercato europeo. Durante l'estate uno di questi centri è già stato aperto nei dintorni di Londra, ma SEGA sembra determinata a trasformarli nel palcoscenico delle nuove tecnologie. Intanto, questo mese verrà aperto a Tokio il gigantesco arcade-center della Yahoan Plaza: quasi mille metri quadrati di "tecnologia ultramoderna".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



KNEWS

NUOVI ORIZZONTI PER IL TOTOCOMPUTER

Sisthema 2.5 è la nuova edizione della classica utility per giocatori di Totocalcio e Totip edita da Progetto Software. Questa nuova versione contiene numerose modifiche rispetto alle precedenti edizioni e il codice del programma è stato riscritto per il 70%. Le novità includono nuovi metodi di condizionamento e di accoppiamento, possibilità di memorizzare su disco le colonne elaborate, spoglio rapido delle colonne vincenti e statistiche sui punteggi ottenuti e nuova modalità di stampa di colonne e condizionamenti. In particolare, una speciale edizione del programma, denominata Sisthema 2.5 Plus, offre all'utente la possibilità di di stampare le colonne direttamente su schedina. I possessori della vecchia edizione potranno chiedere un aggiornamento a prezzo ridotto, senza dovere acquistare l'intero programma. Sisthema 2.5 è previsto nelle versioni Amiga e MS-DOS, e verrà distribuito questo mese.



L'EURODISNEY HA APERTO UNO SPAZIOPORTO

All'uscita di Star Tours, proprio oltre la navetta Starspeeder 3000 è stata costruita una sorta di enorme sala giochi multimediale in cui potrete, tramite interfacce di riconoscimento vocale, schermi tattili e computer dotati di IA, scattare foto modificabili sul video grazie a un sofisticato programma di morphing, dialogare amabilmente con una "persona-computer" capace di riconoscere cinque lingue e di comprendere le vostre domande con un'approssimazione vicina al 100% o seguire un corso di navigazione spaziale (una sorta di autoscontro fantascientifico).



LE CASSAFORTI SFONDANO!



Il software videoludico italiano sta finalmente riscuotendo successo anche all'estero. Dopo le buone recensioni che avevano accompagnato il primo titolo della serie *Dylan Dog* della SimulMondo, è ora il turno di *Nippon Safes Inc* di tenere alti i colori azzurri. L'avventura grafica realizzata da Dynabyte, che vede tre scassinatori impegnati nel colpo della loro vita ai danni della banca nazionale di Tokio, ha mietuto buone recensioni su tutte le più importanti riviste della scena europea. Amiga Power 85%, The One 83%, CU Amiga 86%, Joystick 83% più il premio "Master". Un risultato reso ancora più notevole dalla concorrenza che caratterizza il settore dell'avventura grafica, attualmente dominato dai colossi Sierra e LucasArts.

DIAVOLI DELL'INFERNO, LA SIMULMONDO COLPISCE ANCORA!

Grosse novità nel futuro della società bolognese: dopo Dylan Dog, Tex e Diabolik, anche Martin Mystere entra a fare parte della scuderia SimulMondo. Il Detective dell'Impossibile, creato da Alfredo Castelli ed edito dalla Sergio Bonelli Editore, esordirà in edicola a novembre con l'avventura interattiva*Gli Uomini in Nero*, adattamento del numero 1 della collana mysteriosa. Conoscendo la passione di Martin per i computer, non potrà che essere contento. Non si tratta, però, dell'unica licenza ottenuta dalla SimulMondo nel settore delle avventure disegnate: dall'America arrivano l'Uomo Ragno e gli X-Men (quelli di Wolverine), grazie a un accordo stretto con la Marvel Comics. La prima avventura dell'Uomo Ragno (che vede l'eroe impegnato nella lotta contro il supercriminale Carnage) è attesa anch'essa per novembre.

Le serie attualmente in edicola prevedono per Tex l'avventura *El Morisco*, per Simulman *Luna Park*, e per Dylan Dog *Il Lungo Addio*, adattamento di uno degli albi a più alto indice di gradimento dell'intera serie. Nel frattempo, un nuovo sistema di gioco in 3D isometrico denominato "ZoomSat" è in fase di sviluppo, come potete vedere nell'immagine qui a fianco. La prima avventura, *Terrore a Teatro*, avrà come protagonista Diabolik.



RENEGADE SFONDA IL VIDEO

Renegade ha annunciato di aver stretto un accordo con la società inglese Triton Interactive Television, sviluppatrice di un'interfaccia che permette di interagire telefonicamente con un videogioco trasmesso in televisione grazie al tastierino dei telefoni a toni. Triton afferma che questo dispositivo rappresenta una significativa evoluzione tecnologica nel settore del divertimento elettronico, e che i giochi "videotrasmessi" sono giocabili quanto i loro equivalenti su computer e console.

Il contratto firmato con Renegade ha una durata di tre anni. Triton si occuperà del marketing e delle licenze, Renegade dello sviluppo del software. Il primo gioco sarà *Magic Pockets*, mentre i titoli in fase di preparazione includono classici del calibro di *The Chaos Engine* e *Sensible Soccer*.



UN NUOVO NOME PER F1 CHALLENGE

Riceviamo da Team 17 e volentieri pubblichiamo:

In seguito a una comunicazione ufficiale pervenuta al Team 17 da parte della Fuji Corporation, detentrice di tutti i diritti di sfruttamento di logotipi, trademark ecc. relativi al mondo della Formula Uno, è stato deciso di modificare il titolo del gioco da F1 Challenge a F17 Challenge. Il prodotto rimarrà immutato nella sua struttura, e, anzi, sono state aggiunte notevoli migliorie per compensare la mancanza di un esplicito riferimento al Circo della Formula 1: tra queste, l'indicatore della distanza dall'avversario più veloce e l'indicatore di distanza dal completamento del giro corrente.



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

http://www.oldgamesitalia.net/



INTERVISTA IN DIRETTA

UMBERTO COLAPICCHIONI

A una settimana dall'uscita degli scenari italiani di *Flight Simulator* abbiamo incontrato l'autore dell'impresa per parlare del prodotto.

K: Okay Umberto, vuoi spiegarci come è nata l'idea di questo "lavoraccio"?
UC: Sono un utente di *Flight Simulator* dal '79, quando uscì la versione C64 con gli scenari americani. Ultimamente c'è stato un "boom" creativo con l'uscita del *Scenery Design*, ma mancava sempre l'Italia. Ho pensato alla soddisfazione che avrebbero potuto avere gli utenti italiani volando in uno scenario che conoscono...

K: Come si è evoluta nel tempo la creazione di questi scenari?
U.C.: Sicuramente moltissimi utenti si saranno cimentati usando il solo *Scenery Design*: finché si tratta di modificare o aggiungere elementi a uno scenario esistente è abbastanza semplice, ma quando bisogna creare da zero una grossa area le cose si fanno più complesse. Lo *Scenery Design* dà grossi problemi per correggere, quindi spesso capita di perdere ore a dover rifare tutto daccapo. Recentemente, comunque, sono uscite delle utility di pubblico dominio che aiutano parecchio.

K: Cosa hai usato, dunque, per creare questi scenari?
U.C.: Ho usato quello che ritengo il miglior programma di grafica per PC, cioè l'AutoCAD v.12.

K: Quanto tempo è passato dalla scrittura del primo byte all'inserimento dell'ultimo?
U.C.: Complessivamente circa otto mesi. Chiaramente il lavoro più grosso è stato la messa a punto di tutti i programmi: diciamo che procedeva di pari passo con lo sviluppo dello scenario... poi mi sono creato delle routine personalizzate.

K: Cosa mi dici dell'occupazione di memoria di questi scenari?
U.C.: I requisiti per l'utente sono gli stessi di *Flight Simulator* e di *Scenery Designer*: il DOS vó e un paio di Megabyte di memoria aiutano. In certe aree dello scenario ci sono talmente tanti dettagli che diventa molto importante l'aggiornamento video: un PC dalla grafica molto veloce (tipo una macchina "local bus" o un 486) è altamente consigliato.

K: E la tua macchina personale, invece?
U.C.: La mia macchina personale è un 486 a 50 MHz. con 8 Mb. di RAM.

K: Parliamo invece della confezione del tuo prodotto: come viene fornita?
U.C.: Abbiamo acquistato dalla Jeppesen i diritti di produzione di tutte le loro cartine: l'utente trova nella confezione un manuale di 250 pagine con i consigli sull'utilizzo del prodotto, sull'installazione, ecc. La parte più importante sono le cartine: per ogni aeroporto italiano (e ce ne sono più di cento) ne sono state incluse due: una dell'aeroporto e l'altra della zona adiacente la pista nel raggio di una ventina di chilometri. Per gli aeroporti primari (cioé quelli più importanti) c'è la cartina della procedura (Jeppesen standard).

K: Ci sono state delle difficoltà per trovare questa documentazione?
U.C.: Non tanto. Chiaramente sono cose che per noi hanno un costo in quanto dobbiamo pagare dei diritti alla Jeppesen! Il software occupa quattro dischetti da 1.44 Mb: sui primi due dischetti ci sono gli scenari veri e propri, mentre sugli altri (per i possessori di un programma che si chiama *Adventure Factory*) c'è un'"avventura" (che praticamente è un volo radioassistito da Milano a Roma) con tutte le voci delle torri di controllo digitalizzate, l'utente deve seguirle, come farebbe un pilota reale (per udirle è necessaria la SoundBlaster).

Alessandro Diano



GRAFFITI FIRMA CON LA VIRGIN!

La software house milanese ha raggiunto un accordo con la casa inglese Virgin riguardo al gioco attualmente in fase di sviluppo di cui abbiamo parlato nel numero di giugno: il wargame, basato sui robottoni in stile Gundam, ha ancora il titolo provvisorio di *Mech Commander*. Dopo *F1* della Holodream, distribuito nientemeno che dai Team17, finalmente un altro colpo andato a segno dal paese... della pizza e del mandolino!



COGLI LA PRIMA MELA

Allo SMAU di ottobre, gli utenti Macintosh potranno visionare le ultime novità che verrano presentate appositamente in quell'occcasione. E non sono poche.
Naturalmente saranno presenti tutti i modelli di produzione Apple, dai Macintosh Performa ai Classic, dai PowerBook ai Quadra, ma alcune voci nel comunicato stampa che ci è giunto in redazione ci hanno fatto drizzare le orecchie (e i mouse): due nuovi modelli, chiamati Macintosh Centris 660AV e Quadra 840AV, sono, a nostro parere, notevolmente interessanti: in primo luogo si tratta delle macchine di punta della loro categoria, inoltre hanno al loro interno un processore DSP (Digital Signal Processor) che, attraverso un nuovo connettore chiamato Geoport, è in grado di fungere da modem/fax/telefono, collegandosi a reti telefoniche analogiche e digitali e reti ISDN. Questi due nuovi modelli hanno inoltre un'uscita/entrata video PAL/Secam/NTSC e posson gestire suoni digitalizzati di una qualità superiore a quelli gestiti normalmente da un CD audio. È possibile collegare anche un particolare aggeggio che riconosce la sintesi vocale e che può ricevere direttamente comandi, convertirli, e passarli al Mac che esegue... - Mr. Scott, ci tiri su - insomma. Ma non è tutto: l'interfaccia Text-to-Speech" permette al Mac di leggere ad alta voce qualsiasi testo scritto (per ora solo in lingua inglese). Altre novità? Il primo Personal Digital Assistant, un tascabile basato sulla tecnologia Newton; il Power CD, un lettore CD per Apple Macintosh compatibile con in formati Audio, dati e Photo-CD; e infine, un monitor multimediale basculante di qualità eccezionale.

SPECTRUM HOLOBYTE ACQUISTA MICROPROSE

In chiusura ci giunge la notizia che la MicroProse è stata acquistata dalla Spectrum Holobyte. I termini dell'operazione sono sconosciuti, anche se voci di difficoltà finanziarie della MicroProse aleggiavano da tempo sul mercato. La società di Bill Stealey negli ultimi tempi aveva stretto sempre di più i rapporti con i realizzatori di Falcon 3.0, tanto che si era parlato di una possibilità di collegare al gioco Spectrum il recente F15 Strike Eagle III, mentre già da tempo la MicroProse distribuiva proprio Falcon 3.0. Al momento le notizie sono frammentarie. Maggiori dettagli sul prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

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



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



KVOTO 968

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

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174
Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

subLOGIC

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

virtuali

Tutto ciò che hai sempre desiderato acquistare direttamente nella tua città... ...finalmente a tua completa disposizione!

specialisti in simulazione di volo:
✈ ricreativa ✈ didattica ✈ professionale

Prodotti esclusivi, anteprime, edizioni limitate, giochi di ruolo, simulazioni strategiche e hint books. L'unico negozio a Milano dove provi i prodotti prima di acquistarli! Grande assortimento di CD ROM. Specialisti in sistemi MS-DOS.

Richiedi l'invito per l'inaugurazione!

VIRTUALI SRL
VIA RASORI 8 (MM Pagano) ◆ MILANO

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 OTTOBRE 93

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!



SOFT MAIL

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

031-300-174
FAX 031-300-214

ULTIMI ARRIVI GIA' DISPONIBILI PER PC:
Freddy Pharkas, Buzz Aldrin & Beholder 3: hint books, Porkware CD VM18, Dune II, Kick Off III, Sensible Soccer
AMPIO ASSORTIMENTO PER CD ROM PC A PARTIRE DA LIT. 49.000 !!!

PILOT CONTROL STAND

Un nuovo accessorio che vi consente di posizionare la tastiera in verticale e di averla sempre a portata di mano insieme al joystick!
Raccomandato per l'uso con i simulatori di volo: Pilot Control Stand supporta CH Flightstick, Thrustmaster Flight Control Stick, i joysticks Gravis e la maggior parte dei joysticks in commercio.
Adatto a tavoli con spessore massimo di 5 cm.

IN OFFERTA AL PREZZO INTRODUTTIVO DI LIRE 59.000!!!



Serie Ultima
Part VII & Underworld
870 pagine in inglese che coprono completamente tutti gli aspetti di Ultima VII, Forge of Virtue ed Ultima Underworld, introduzione a Serpent Isle e Ultima Underworld 2

35.000

AMOS
Professional Compiler
In esclusiva il compilatore per Amiga compatibile con AMOS, AMOS Easy & AMOS Pro. Contiene l'upgrade alla versione 2.0 di AMOS Pro che lo rende compatibile con il chip AGA! (Richiede 1Mb)

99.000

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

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

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K • 15/10/93 — Spese di spedizione Lit.		10.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000 — TOTALE LIT.		

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

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

http://www.oldgamesitalia.net/



AMIGA DIGITALE ORA O MAI PIU'

La Commodore svela il suo nuovo gioiello: Amiga CD-32, una console digitale che si propone di fermare l'inarrestabile avanzata nipponica. Si apre una nuova era? Kappa vi racconta i segreti di una macchina il cui successo potrebbe rilanciare la compagnia americana oppure, in caso contrario, escluderla definitivamente dai grandi giochi del mercato internazionale.



Di un console basata sulla tecnologia Amiga si era già parlato qualche anno fa, ma il progetto era comunque destinato ad avere un'esistenza fittizia in qualche irraggiungibile cassetto di un'altrettanto anonima scrivania. D'altronde, dopo il prevedibile insuccesso del C64 GS e dopo la fredda accoglienza riservata al CDTV, la compagnia americana ha dovuto necessariamente modificare i suoi piani.

Con il senno di poi, la Commodore torna all'attacco con un nuovo lettore CD-ROM, ridimensionando - ma solo fino ad un certo punto - le proprie pretese. I creatori di Amiga hanno sviluppato in completa segretezza per un anno una vera e propria console che utilizza solo ed esclusivamente software su compact disc. Oggi, finalmente, la macchina è pronta. Quella che in un primo tempo avrebbe dovuto chiamarsi Amiga 100, è stata ribattezzata Amiga CD-32.

Dietro a un solenne telaio nero che - coincidenza assai sospetta - ricorda quello di un Mega Drive o, meglio, di un Mega CD, si annida senza falsa modestia un 68EC020 che gira a 14 MHz, incorpora gli osannati AGA chip e apparentemente varia un Kickstart 3.1 (1 Mb di ROM). Di serie 2 Megabyte di RAM a 32 bit. I più attenti avranno già capito che le criptiche sigle sono analoghe, per non dire identiche, a quelle già sbandierate ai quattro venti dalla Commodore in occasione del lancio del finora poco sfruttato Amiga 1200, il successore dell'acclamato Amiga 500.

L'intenzionale somiglianza con il Mega CD viene ribadita dall'esplicito logo "32-bit" che spicca con malcelata spocchia sullo chassis di Amiga CD-32 e che fa inequivocabilmente il verso alla plastica digitura "16-bit" impressa su ogni Mega Drive nientepopodimeno che dalla Sega.

TWICE AS BIG, TWICE AS BETTER?

Domanda legittima, alla quale replica direttamente la scheda tecnica di Amiga CD-32, che attribuisce alla macchina un rivoluzionario chip ausiliario capace di emulare fedelmente proprio quel "Mode 7" che ha reso celebre la console a sedici bit Nintendo, il Super NES. Una tecnica che vanta innumerevoli tentativi di imitazione, a quanto pare (vedi Mega CD).

Il chip si occupa in particolare della planar pixel conversion e del texture mapping, il che rende facilmente convertibili tutti i giochi che li utilizzano: i programmatori si limitano a "riciclare" letteralmente le stesse routine senza bisogno di riprogrammarle ex-novo. *F-Zero* su Amiga CD-32? Non è più un sogno: "abbiamo la tecnologia, possiamo ricostruirlo".

Amiga CD-32 è CD audio e CD+G compatibile, ma questo non stupisce più nessuno perché lo sono la semi-totalità dei lettori CD-ROM attualmente disponibili. Non sconvolge nemmeno il fatto che la macchina può leggere tutto il software esistente per CDTV. Ovviamente la compatibilità è di tipo ascendente, il che significa che il CDTV non è compatibile con i titoli per Amiga CD-32, ma solo viceversa. Il lettore ha due velocità di accesso distinte per i CD ROM ad alta densità. La console può essere connessa ad un Super VHS grazie a un'uscita presente sul retro, e a una tastiera grazie a un apposito connettore; altre uscite permettono di collegare fino a sedici joypad, mouse o joystick. Più ordinarie sono le connessioni per cuffie o per stereo hi-fi. Altra interessante possibilità di connessione futura è una seriale RS232 inserita nel sistema allo scopo di permettere il collegamento con periferiche di realtà virtuale.

La confezione di Amiga CD-32 contiene, oltre al lettore CD-ROM, anche un joypad a undici tasti. Dovrebbero essere acclusi anche uno o due giochi (*Blade Runner* è il nome del gioco che siamo riusciti a strappare ad una Commodore italiana parca di rivelazioni). Quando leggerete queste righe, la macchina dovrebbe già essere in circolazione in Inghilterra, dove verrà commercializzata al prezzo di 299 sterline, circa 700 mila lire. Poco più di un Mega CD ma sensibilmente meno di CD-I e 3DO. Tra l'altro, fonti piuttosto attendibili assicurano che il prezzo è destinato a subire un ridimensionamento, verso il basso, s'intende, già entro Natale. Segnaliamo inoltre che la Commodore ha intrapreso una politica di riduzione prezzi veramente epica: il prezzo di Amiga 600 dovrebbe scendere di circa 100 sterline (oltre duecento mila lire!), da 299 a 199; Amiga 1200 sarà disponibile a 299 sterline contro le attuali 399 (tra l'altro, alcuni negozi lo vendono addirittura a 275, poco più di 600 mila lire); Amiga 4000 dovrebbe essere commercializzato al nuovo prezzo di 1.730 sterline invece delle precedenti 2.099. Ci riferiamo ovviamente al Regno Unito.

Tornando ad Amiga CD-32, la Commodore prevede di vendere qualcosa come 650.000 unità nel primo anno di vendita.

È stata inoltre annunciata per Natale un'espansione MPEG (Motion Picture Expert Group) per visualizzare un Full Motion Video a tutto schermo: oltre alle importanti conseguenze in ambito ludico, il nuovo chip renderà Amiga CD-32 perfettamente compatibile con i cosiddetti "film da cinque pollici", opere cinematografiche e/o musicali incise su CD (non Laserdisc!) che la Paramount sta già sviluppando per CD-I (vedi Kappa 7/8) e la Time Warner per 3DO. L'era del CD-Movie è appena cominciata e, fortunatamente, sembra che sia già stato stabilito uno standard.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

almeno per i principali sistemi.

L'Amiga CD-32 non è stata concepita come il mero successore del CDTV, ma rappresenta la sfida Commodore allo strapotere delle console in ambito ludico.

Presentato come "la piattaforma multimediale degli anni novanta", il Commodore Dynamic Total Vision, CDTV per chi ingloba sigle ed acronimi con collaudata disinvoltura, si è rivelato una delle prime - e probabilmente non ultime - vittime nella Guerra Digitale, combattuta nel sacro nome dell'Interattività. Poco più di ventimila unità vendute in Inghilterra non sono proprio un fallimento totale, ma certo siamo ben lontani dal trionfo che i cosiddetti esperti di marketing Commodore avevano biblicamente profetizzato.

Se si considera poi che il rivale diretto, CD-I Philips, ha venduto in Europa circa 50 mila unità (100 mila in tutto il mondo), e che la cifra sembra destinata a crescere grazie alla massiccia campagna pubblicitaria del colosso olandese, si può parlare senza troppe reticenze di una sconfitta. Ma questa è storia.

Lasciamo invece parlare il software, che, in fondo, è l'unica cosa che conta veramente. Il lancio settembrino dell'Amiga CD-32 verrà accompagnato dalla commercializzazione di quasi una ventina di titoli, sviluppati con largo anticipo dalle software house più importanti d'Europa. Altri ottanta giochi sono in fase avanzato di sviluppo, secondo la Commodore inglese, molti dei quali sono conversioni dirette di giochi già usciti su disco, che sfruttano le nuove potenzialità offerte dalla macchina, mentre altri sono titoli completamente nuovi. I giochi dovrebbero costare tra le 19.95 sterline (budget o remake) e 29.95 sterline (nuove uscite), rispettivamente 45 e 70 mila lire. La Commodore sembra aver abbandonato la via della multimedialità da baraccone che aveva coraggiosamente intrapreso con il CDTV: il recente successo del Mega CD testimonia che gli utenti sono interessati ai videogiochi, piuttosto che a improbabili libri da colorare su schermo o a inutili enciclopedie video. Inoltre il settore CD-ROM, attualmente immune da pirateria, potrebbe rilanciare le macchine Commodore violentate da qualche piratucolo senza scrupoli che specula sul nostro passatempo preferito, con conseguenze tragiche che pagano tutti gli utenti. Con la speranza che colossi americani come Sierra, Origin e LucasArts (particolarmente convertibile il recente *Rebel Assault*, previsto anche per Mega CD), riconsiderino un mercato forse troppo repentinamente abbandonato.

ULTIME NOTIZIE

L'Amiga CD-32 uscirà in Italia il 17 settembre, costerà circa L.750.000 e avrà inclusi nella confezione *Jurassic Park* e *Microcosm*!

Matteo Bittanti e Derek Dela Fuente

TEAM 17

Il quartetto inglese composto da Martyn Brown, Rico Holmes, Allister Brimble e Andreas Tadic è idolatrato dai fan di Amiga quasi quanto lo sono i programmatori Capcom o Konami dai possessori di Super NES. Titoli quali *Project-X*, *Alien Breed*, *Superfrog* e *Body Blows*, pur essendo tutt'altro che originali, hanno positivamente colpito l'immaginario collettivo per l'eccellente uso dei tecnicismi ludici di cui sono abbondantemente saturi. È stato quindi altrettanto positivamente accolta la notizia che il seguito dei titoli sopracitati apparirà anche in formato digitale: Body *Blows 2*, *Alien Breed 2*, *Superfrog* e *Project-X* II sono imminenti. Boato della folla.



BULLFROG

I creatori di alcune pietre miliari della storia dei videogiochi (*Populous 1 & 2*, *Powermonger*) hanno già pronti tre stuzzicanti titoli. La versione digitale di *Syndicate* per Amiga CD-32 sarà tecnicamente la migliore tra quelle disponibili: oltre alla grafica in 256 colori, sono incluse rivoluzionarie possibilità, quali guardare all'interno dei palazzi e ruotare la prospettiva nelle tre dimensioni. *Magic Carpet* è invece descritto come un "velocissimo gioco 3D con eccellenti scenari alla *Comanche Maximum Overkill*". Di Creation non sappiamo nulla oltre al titolo, ma c'è chi ipotizza che si tratti del vociferato *Populous Village*.



GREMLIN GRAPHICS

Diversi i giochi sviluppati dalla software house inglese che usciranno tutti tra settembre e dicembre. Citiamo una simulazione di volo spaziale alla *Wing Commander* di cui ignoriamo al momento il titolo, anch'esso sviluppato per dare giustizia al Planar chip di cui sopra. Non meno importante è *Zool 2*, il seguito del celebre (e sopravvalutato) platform di prossima conversione per Mega Drive e Super NES, e *Utopia 2*, non il seguito dell'opera di Tommaso Moro, ma un gioco strategico che incorpora sezioni di combattimento arcade. Annunciati, in un unico CD, *The Lotus Turbo Challenge Trilogy*, che raccoglie le tre simulazioni automobilistiche più giocabili e divertenti viste su Amiga (tranne, forse, per quanto riguarda *Lotus III*), e purtroppo incompatibili con A1200. Imminente è *Nigel Mansell GP* con nuova veste grafica e, auspicabilmente, con un maggior grado di realismo. Altri titoli? *Hero Quest*, *Premier Manager* e *Litil Divil*.



THALION

La Thalion ha in cantiere due remake di giochi usciti precedentemente per Amiga: *Lionheart* e *Ambermoon*. La versione AGA del primo si annuncia estrema quanto lo era quella "vecchia". Aspettatevi decine e decine di livelli di parallasse e 256 colori su schermo per un *Rastan Saga* con piattaforme a profusione. Inoltre la Thalion assicura che la versione di *Ambermoon* sfrutterà abbondantemente le capacità del nuovo Planar chip per velocizzare il texture-mapping. Quest'ultimo è atteso per novembre.



RENEGADE

Il miglior arcade/adventure per Amiga, nonché X-Parametro nell'omonima categoria, The Chaos Engine, ha subito un re-styling grafico di una certa consistenza grazie all'occhio metallico ed esperto dei Bitmap Bros. e dovrebbe raggiungere gli scaffali dei migliori negozi di videogiochi a momenti.

Il titolo gibsoniano sarà affiancato da, udite udite, Sensible World of Soccer, Uridium II (il ritorno della Manta di Andrew Braybrook), Amazon Queen e Ruff'n'Tumble. Se fossimo su Game Power un "cenobitico" non lo toglierebbe nessuno.



US GOLD

Una nuova versione di *Flashback* è in fase di sviluppo e verrà lanciata per Natale.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS



MULTI MEDIA

Ecco alcuni titoli multimediali in programmazione per l'Amiga 32 CD: la New Media presenta il secondo capitolo del *Guinnes Book of Records*; la Optonica sta preparando *Insight Technology* (una sorta di "banca dati tecnologica"), la Virtual Entertainment ha in programma *Composer Quest*; la Xiphias convertira per questa piattaforma la sua famosa *Grolier Encyclopedia* (secondo volume); la Lascelles (non è una ditta di deodoranti) prepara un titolo adatto a tutti i collezionisti e critici d'arte: *Connoisseurs of Fine Art*; la Troika ci mostrerà i primi viaggi nello spazio con *Heroic Age of Space Flight/NASA*; la Seriat, infine, ha fatto una raccolta di francobolli in *Stamps of France and Morocco*.

ALTRI GIOCHI!

Nella tabella qui sotto abbiamo riassunto le uscite che non sono già state incluse nei riquadri relativi alle case di distribuzione:

Amiga CD Football	Plattsoft
Lemmings	Psygnosis
Defender of the Crown 2	Sachs Entertainment
Battlestorm	Titus
Prehistoric	Titus
Sim City	Maxis
Cinderella	Discus
Mud Puddle	Discus
Long Hard Day at the Ranch	Discus
Tale of Peter Rabbit	Discus
Moving Gives Me a Stomachache	Discus
Case of the Cautious Condor	Tiger Media
Global Chaos	Hex

KRISALIS

La casa dal logo con la farfallina colorata ci propone tre titoli: *Sabre Team*, *Soccer Kid* e *Manchester United*.

LAST BUT NOT LEAST

Circolano insistenti voci su altre possibili conversioni di titoli di successo per PC e console:

Drive Fractalus
Inca
Inca II
Sim Life
The 7th Guest
Ultima Underworld
Wing Commander + Secret Missions
Wing Commander II
Mortal Kombat
Gunship 2000
Daughter de Serpentes
Alfred Chicken
Microcosm

Non ci resta che incrociare le dita.

MILLENNIUM

Il titolo più ambizioso tra tutti quelli presentati è, senza dubbio, Diggers. Si tratta di un enorme gioco arcade che presenta numerosi elementi strategici destinato a far parlare molto di sé e che potrebbe diventare lo Shadow of the Beast degli anni novanta. Il gioco vanta background realizzati con sapiente uso di 24-bit copper list, oltre 256 colori su schermo, 34 livelli per un totale di oltre 32.000 locazioni, senza dimenticare una colonna sonora pompatissima con 6 pezzi di qualità digitale. Insieme a Diggers saranno disponibili altri tre/quattro titoli entro dicembre.



21ST CENTURY



Annunciati *Pinball Dreams* e *Fantasies* AGA con sonoro CD e 256 colori su schermo.

VIRGIN

La multinazionale del videogioco ha pronte le versioni digitali di *Dune* e di *Dune II* (quest'ultimo previsto anche per PC CD-ROM e Mega CD), senza dimenticare la nuova versione AGA di *Robocod* apparsa anche per A1200. Imminente il terzo episodio della saga platform: *James Pond 3* è atteso per Natale. Per finire: *Music Colour* e *North Polar Expedition*.



MICROPROSE

Già annunciato *The Legacy*, l'horror-game "diretto" dalla Magnetic Scrolls che ha recentemente riscosso un grande successo per PC. Si parla inoltre di una nuova versione con tanto di texture-mapping e grafica a 256 colori di *Formula One GP*, firmata dal Crammond. Digitalmente previsti anche *Civilization* e *B-17*.



INTERPLAY

Previsti anche per Amiga 1200, *Star Trek 25th Anniversary*, *The Two Towers* e *Castles 2* usciranno anche su disco compatto. Il primo è un eccellente gioco d'avventura già recensito, con ottimi punteggi, in versione PC che ripropone i quinquennali viaggi intergalattici dell'ormai mummificata astronave Enterprise, con tutto il suo equipaggio di ottantenni. Gli altri due sono giochi strategici e d'avventura la cui uscita è imminente.









OCEAN

Attesissimo *Jurassic Park*, trasposizione videoludica dell'ennesimo film di Steven Spielberg, prevedibile campione di incassi e trionfatore al botteghino. Costato un anno e mezzo di programmazione, *Jurassic Park*, il videogioco, è atteso per ottobre. La versione Amiga vanta una sezione 3D che nessuna console è stata in grado di rendere in maniera sufficientemente efficace, e perciò è stata eliminata. Non meno interessanti sono *Inferno* e *Dominion*, che dovrebbero sfruttare a fondo le capacità della macchina. Previsti anche *Nick Faldo's Golf*, a dire il vero una non certo entusiasmante simulazione di golf già apparsa per PC, *Sleep Walker* e *TFX*. Ultimo, ma non meno importante, England World Cup '94. Ehi, ma non non glielo ha detto nessuno che i mondiali di calcio si giocano in America?



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

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE

JURASSIC

Sentite il pavimento tremare? Sono le Dino-Star del nuovo megahit di Steven Spielberg che si avvicinano...Vincenzo Beretta è tornato da Hollywood, e ci racconta del libro, del film, degli effetti speciali, dei giochi e di come farvi il vostro Dino-Parco personale...

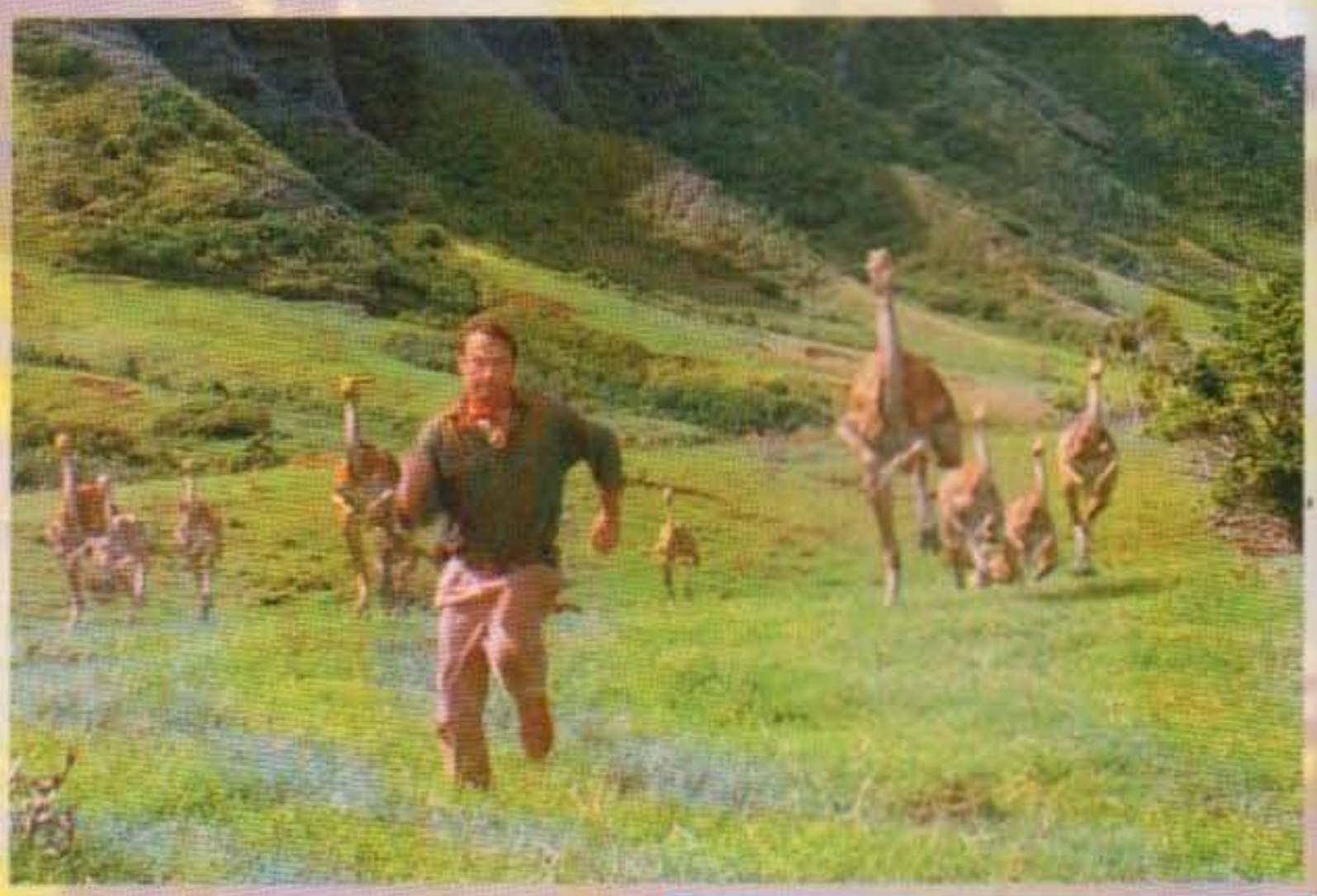
"L'idea di scrivere un romanzo o una sceneggiatura sulla possibilità di ricostruire geneticamente i dinosauri risale ai primi anni ottanta", scrive l'autore di *Jurassic Park*, Michael Crichton, nel volume *The Making of Jurassic Park*. "Nel 1981 avevo già elaborato una serie di idee, ma non riuscivo a svilupparle in una trama coerente, così accantonai temporaneamente il progetto. Poi, nel 1984, improvvisamente pensai che i dinosauri avrebbero potuto fare parte di un grande parco di divertimenti. Era la base narrativa che cercavo! In quell'anno, però, una grande "dinomania" imperversava per gli Stati Uniti, e non volevo che il mio romanzo venisse considerato un banale espediente per sfruttare questa moda. Decisi così di rimandarlo al 1985. Ma l'anno dopo la "dinomania" non era ancora passata, e nemmeno l'anno dopo ancora... Mi accorsi, così, che la passione per i dinosauri, soprattutto tra i più giovani, non era una moda, ma un elemento irrinunciabile della cultura del nostro paese. Alla fine, scrissi *Jurassic Park* nel 1989, in poco più di un anno".

La notizia che il nuovo libro di Michael Crichton sarebbe stata un'avventura con al centro i dinosauri mosse subito molte acque a Hollywood. Prima ancora che il volume fosse pubblicato, ampi estratti già circolavano negli uffici di diverse case di produzione. Crichton pensava che Steven Spielberg sarebbe stato il regista ideale per un film tratto da *Jurassic Park*, e arrivò al punto di promettere al regista di *E.T.* e *Indiana Jones* tutto il suo appoggio in sede di decisione. Alla fine, grazie anche all'opinione di Crichton, fu l'Universal di Spielberg a ottenere i diritti cinematografici sul romanzo. *Jurassic Park* non era ancora nemmeno arrivato sugli scaffali.



© UNIVERSAL

Due sequenze realizzate in computer graphic, la vera star di *Jurassic Park*.



IL FILM

Vista retrospettivamente, la scelta di Steven Spielberg pare quasi obbligata. La trama del libro unisce elementi che sembrano tratti, punto per punto, dalle opere più riuscite del regista: l'ambientazione esotica di *Indiana Jones*, la paura verso i predatori naturali de *Lo Squalo*, il sense of wonder di *Incontri Ravvicinati*, personaggi molto giovani protagonisti di una grande avventura come in *E.T.* e in *Hook*... Non c'era dubbio che Spielberg avrebbe avuto la possibilità di dare il meglio di sè, e che intorno al libro e al film si stava creando un affare di notevoli proporzioni...

Michael Crichton, che è anche regista e autore di testi cinematografici, scrisse la prima versione della sceneggiatura, con l'accordo che essa sarebbe stata rivista da una persona di fiducia di Spielberg, David Koepp. Era importantissi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARK



© UNIVERSAL

È un rinoceronte? No, è Laura Dern!: una delle poche cose in *Jurassic Park* che non ha richiesto effetti speciali...



mo avere una sceneggiatura già pronta e strutturata, prima di iniziare il laborioso lavoro di pre-produzione, perché i tecnici degli effetti speciali avrebbero dovuto sapere esattamente cosa era necessario preparare, scena per scena. Alla sceneggiatura venne allegato uno storyboard che illustrava come le varie inquadrature avrebbero raccontato la storia. Per la realizzazione dei grandi dinosauri artificiali vennero scelti gli Stan Winston's Studios, già rinomati per la realizzazione di molti degli effetti speciali di *Terminator* e *Terminator 2*.

Oggi si parla di *Jurassic Park* soprattutto per i suoi effetti in grafica computerizzata (vedi più avanti), ma nel 1990, quando il progetto venne lanciato, la grafica computerizzata non fu nemmeno presa in considerazione. Del resto, *Terminator 2* non era ancora stato completato, e *The Abyss* presentava solo una sequenza molto breve nella quale un serpentone d'acqua era stato realizzato e animato con il computer. Si decise così che alcuni effetti speciali di dinosauri visti in campo lungo sarebbero stati realizzati animando grandi "modelloni" di dinosauro con la vecchia e gloriosa tecnica a "passo uno" (che consiste nel fotografare il modello, muoverlo impercettibilmente e fotografarlo di nuovo, fino a realizzare un movimento completo). Di questi effetti venne incaricato lo specialista Phil Tippet.

Nessuno però aveva fatto i conti con l'Industrial Light and Magic. Completato il lavoro su *Terminator 2*, i tecnici dell'ILM si chiesero se non ci sarebbe stato modo di fare una "comparsata" in *Jurassic Park*. Spielberg aveva dichiarato di volere nel film almeno una scena "di massa" con dinosauri. L'ILM, di propria iniziativa, realizzò un'animazione in grafica computerizzata dello scheletro di un piccolo dinosauro che correva, e sovrappose una ventina di queste animazioni a un paio di inquadrature di esterni tropicali, in modo da dare l'illusione di una mandria di dinosauri in fuga nel mezzo di un paesaggio primordiale. Come bonus, i grafici realizzarono anche l'animazione, molto semplice, di un Tirannosauro che da lontano avanzava verso la telecamera. Poi presentarono il tutto a Spielberg e alla produzione, chiedendo un parere.

I responsabili del film non credettero ai loro occhi! Per usare le parole di Spielberg: "Nessuno di noi immaginava che le tecniche di grafica computerizzata si fossero evolute fino a quel punto". Dopo un laborioso consulto, venne deciso che la ILM sarebbe stata incaricata di realizzare almeno metà degli effetti dei dinosauri, praticamente tutti quelli in campo lungo. La "comparsata" si trasformò così, dal giorno alla notte, in un ruolo di primo piano, e

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME NASCE UN DINOSAURO DIGITALE

Il lavoro di passaggio degli effetti speciali in computer graphic sulla pellicola è stato lungo e laborioso, e ha richiesto il coordinamento del lavoro di molte persone. Lo *storyboard* del film mostrava esattamente ogni singola inquadratura, in modo che, mentre Spielberg effettuava le riprese, i tecnici della ILM potevano lavorare sapendo già come sarebbero state le immagini sulla pellicola.

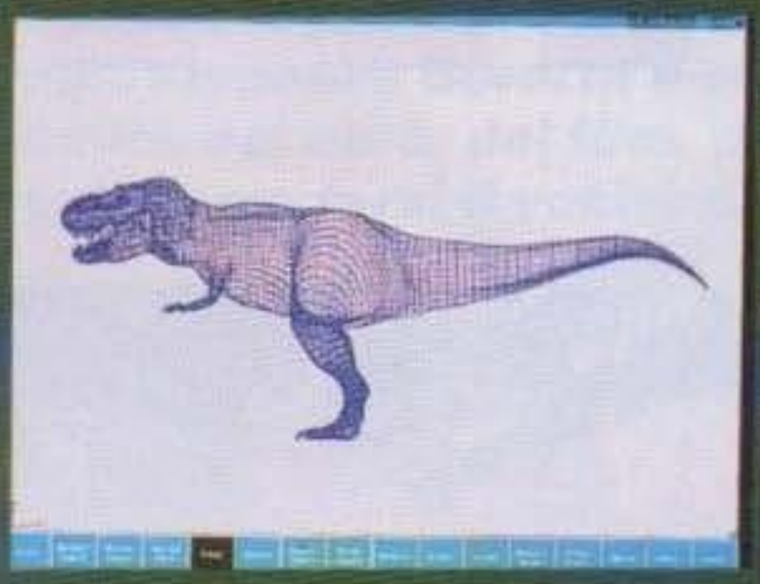
Come in *Chi Ha Incastrato Roger Rabbit*, gli attori hanno interpretato molte sequenze fingendo che i dinosauri fossero sulla scena. Sul terreno erano state tracciate delle indicazioni che mostravano, per esempio, da dove sarebbe arrivato il mostro e come si sarebbe mosso. Ogni attore veniva quindi istruito sui movimenti che ci si attendeva da lui.

La posizione di ogni oggetto sul set era stata nel frattempo registrata su una piantina, e inviata alla ILM. Gli animatori potevano quindi "computerizzare" il set e fare agire i loro dinosauri in una versione elettronica della scena utilizzando il software della Softimage. In questo modo potevano calcolare come un dinosauro si sarebbe dovuto muovere per attaccare un determinato oggetto, oppure in che momento avrebbe dovuto tendere i muscoli per saltarne un altro, e così via...

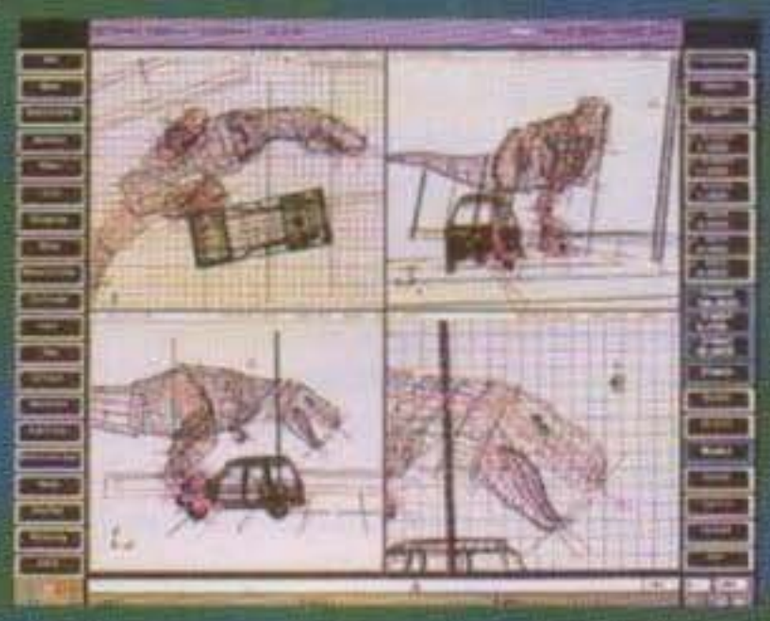
In questa sequenza fotografica vediamo insieme i vari passaggi della lavorazione.



① **Aaaarg! Un Jeff Goldblum in preda ad allucinazioni fugge dal nulla come se avesse un Cattivosauro alle calcagna! Cosa sta succedendo? Succede che i tecnici e gli animatori della ILM sono ancora al lavoro sul mostro. Un po' di pazienza, Jeff!**



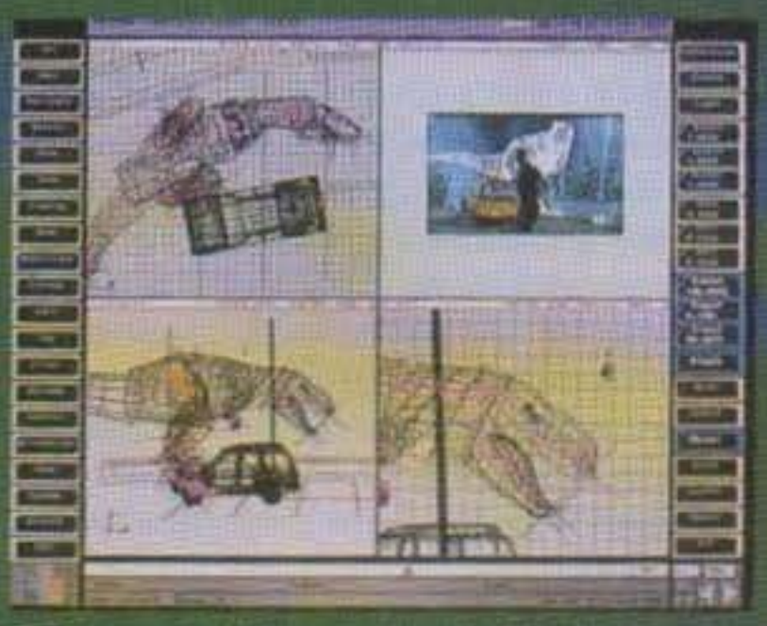
② **Un modellino estremamente dettagliato è stato analizzato con uno scanner al laser, e la griglia in fil di ferro risultante, elaborata con un computer Silicon Graphics, permette agli animatori di iniziare a sperimentare con le dimensioni dell'animale e il movimento di muscoli e pelle.**



③ **Il lavoro di post-produzione continua: il dinosauro computerizzato viene "ripreso" da diversi punti di vista, mentre le sue dimensioni sono rapportate a quelle di vari oggetti che saranno presenti sulla scena. In questo caso, la jeep attaccata dal T-Rex.**



④ **L'intelaiatura "a fil di ferro" viene quindi sovrapposta alla scena. In questa fase della lavorazione l'animale comincia a "recitare": gli animatori lo muovono fotogramma per fotogramma e decidono, in base alla sceneggiatura, come farlo comportare sulla scena.**



⑤ **È il momento della composizione finale. Nella finestra in alto a destra è possibile esaminare il risultato finale, mentre le altre tre finestre permettono di aggiustare la posizione dell'animale computerizzato (utile anche per definire l'interazione con gli oggetti sullo schermo).**



⑥ **Finalmente, alla griglia vengono aggiunti il texture mapping e l'illuminazione. Et voilà! Il Bruttosauro compare sulla scena in tutto il suo splendore. Ora Jeff ha qualcosa di veramente serio per cui preoccuparsi. Ehi, ma siamo proprio sicuri che Jeff sia vero? Non sarà mica anche lui...**

Le immagini sono © ILM - UNIVERSAL

l'ILM ebbe ancora una volta la possibilità di rendersi protagonista nell'evoluzione tecnologia degli effetti speciali. Povero Phil Tippet!

Il lavoro di pre-produzione fu lungo e laborioso. Gli Stan Winston's Studios prepararono decine e decine di schizzi preparatori di dinosauri, e investirono i milioni di dollari della produzione nella realizzazione di audioanimatroni, modellini, piccoli dinosauri robot telecomandati ed esoscheletri che avrebbero potuto essere indossati da attori. L'impresa più laboriosa fu la realizzazione del grande Tirannosaurus Rex, il più terrificante dei dinosauri di *Jurassic Park*.

I tecnici ricostruirono l'intera parte inferiore dell'animale, interamente robotizzata, in grandezza naturale. Una gru sosteneva l'enorme mole, mentre un computer comandava i movimenti del corpo e delle zampe. Il peso dell'intera apparecchiatura era tale che quando il dinosauro camminava il terreno tremava veramente! Le altre parti del dinosauro (anch'esse robotizzate) vennero realizzate separatamente, e utilizzate di volta in volta, secondo l'inquadratura, mentre le scene in cui il mostro appariva in campo lungo sarebbero state rappresentate in grafica computerizzata. Il risultato sono alcune tra le sequenze più terrificanti di tutto il film... e anche di parecchi altri!

Un secondo problema lo presentavano i piccoli ma micidiali Velociraptor (vedi box: "I dinosauri di *Jurassic Park*"), con cui i personaggi devono fare i conti a più riprese. Anche qui la soluzione fu un mix tra grafica computerizzata, parti separate del corpo e modellini in scala uno a uno, insieme ad alcune tecniche già impiegate in *Chi Ha Incastrato Roger Rabbit* che permettevano alle animazioni di "interagire" con l'ambiente. Durante le riprese del film, in alcune scene, gli attori dovettero recitare praticamente seduti sui "burattinai" che comandavano i vari modellini!

Nel frattempo erano stati decisi gli interpreti per i vari personaggi: Sam Neill (già visto in *Caccia a Ottobre Rosso*) per la parte dell'esperto in paleontologia Alan Grant, Laura Dern per la dottoressa in botanica Ellie Sattler, Jeff Goldblum per il simpatico matematico Ian Malcom (che veste sempre di nero e cita la Teoria del Caos come dimostrazione matematica che le cose comunque devono andare male...) e Sir Richard Attemborough per John Hammond, il geniale miliardario ideatore e proprietario del parco. Per i due nipotini di Hammond vennero scelti i giovanissimi Joseph Mazzello e Ariana Richards.

Terminato il lavoro di pre-produzione, durato quasi due anni, Spielberg potè finalmente iniziare le riprese vere e proprie. Per gli esterni venne scelta l'isola hawaiiana di Kauai, i cui paesaggi naturali rappresentavano perfettamente Isla Nebular, l'isolotto al largo del Costa Rica dove nel romanzo sorge il parco. Gli interni, e alcuni esterni "fittizi" vennero ricostruiti in quattro studi della Universal.

I lavori si svolsero senza incidenti e Spielberg fu in grado di completare l'intera serie di riprese con ben dodici giorni d'anticipo sugli 82 previsti, un record che spinse la Universal a comprare pagine pubblicitarie su molti giornali per congratularsi con il regista e la troupe. L'unico grave intoppo nell'intera produzione fu l'uragano Iniki, che colpì Kauai con violenza inaudita proprio l'ultimo giorno delle riprese in esterno, e isolò l'intera troupe per 36 ore. Un aiuto insperato in questo frangente venne da Fred Sorenson, un

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I FILM

La lista di film che vi proponiamo è ben lungi dall'essere completa. I dinosauri hanno colpito la fantasia dei creativi di ogni epoca, e uno dei primissimi lungometraggi che siano mai stati realizzati, *Gertie*, aveva come protagonista il dinosauro omonimo. I titoli che trovate qui di seguito sono una selezione tra quelli disponibili in Italia.

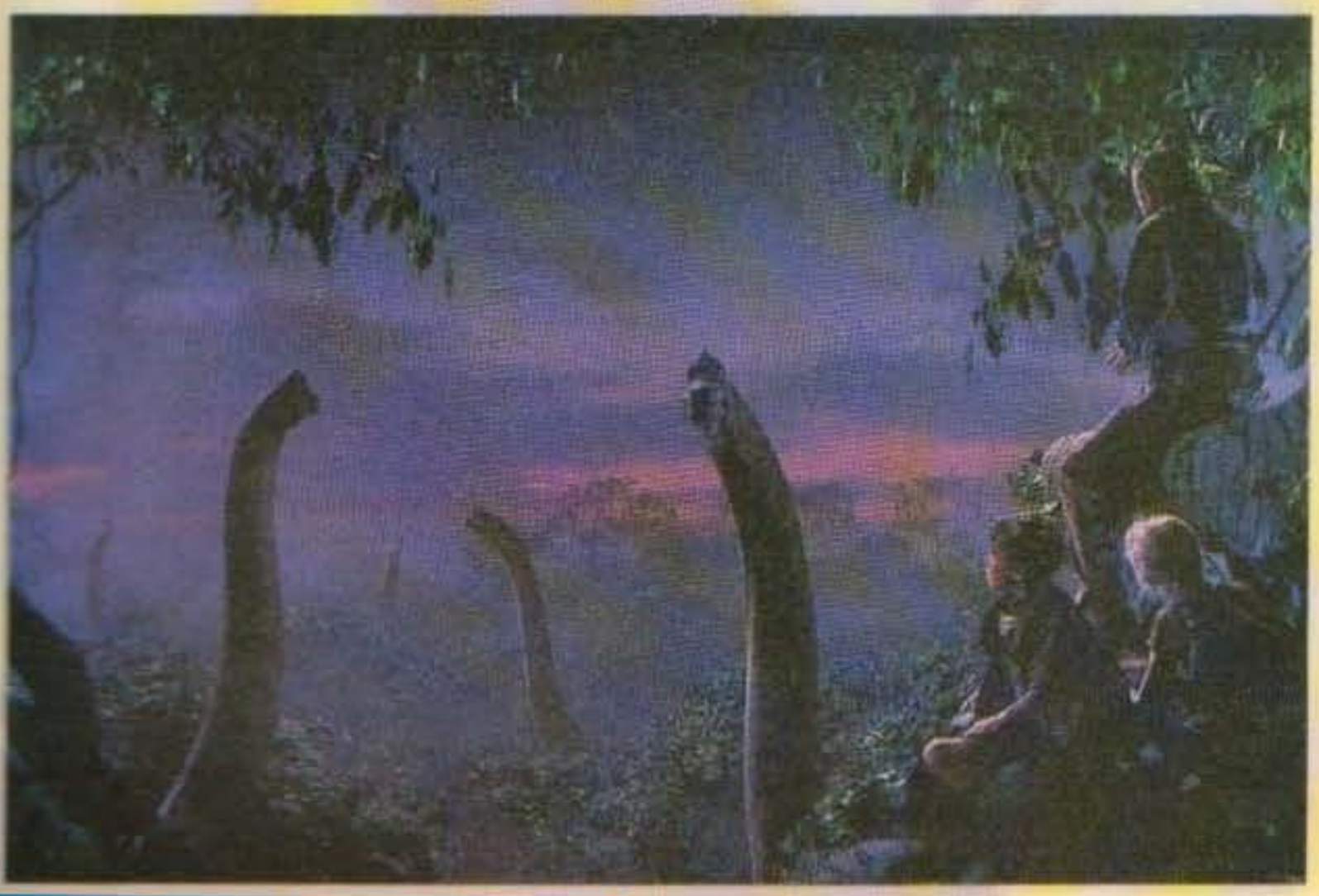
Baby - il segreto della leggenda perduta	Baby: Secret of the lost legend	1983
Centro della terra: continente sconosciuto	At rhe Earth's Core	1976
Il continente scomparso	The Lost Continent	1951
Dinosaurus	Dinosaurus!	1960
Fantasia	Fantasia	1940
Il figlio di Godzilla	Gojira no Mosuko	1964
Il figlio di King Kong	Son of Kong	1933
Gli uomini della terra dimenticata dal tempo	The People that Time Forgot	1977
Godzilla	Gojira	1954
Godzilla contro i giganti	Godzilla vs gigan	1976
Godzilla contro i robot	Godzilla vs mechagodzilla	1974
Godzilla furia dei mostri	Godzilla vs hedorah	1972
Gorgo	Gorgo	1961
L'isola sconosciuta	Unknown Island	1948
King Kong	King Kong	1933
Mondo Perduto	The Lost World	1960
Il mondo è meraviglioso	The Animal World	1956
Il pianeta dei dinosauri	Planet of Dinosaurus	1977
Prigionieri dell'antartide	The Land Unknow	1957
Quando i dinosauri si mordevano la coda	When teh dnosaurus ruled the Earth	1971
Il re dei mostri	Godzilla raids again/ Gojira no Gyakushu	1957
Reptilicus	Reptilicus	1962
Il risveglio del dinosauro	The Beast from 20000 Fathoms	1953
Rodan, il mostro alato	Rodan	1957
Sul sentiero dei mostri	One Million B.C.	1940
La terra dimenticata dal tempo	The Land that time forgot	1974
La valle dei disperati	The Beast of Hollow Mountain	1956
La Valle incantata	The Land before time	1988
La vendetta di Gwangi	Valley of Gwangi	1969
Un milione di anni fa	One Million Years B.C.	1967
Viaggio al centro della terra	Journey to the center of the Earth	1959

pilota di DC3 che fu tra i primi a trasportare soccorsi all'isola, e che non era altri che Jock, il pilota amazzonico de *I Predatori dell'Arca Perduta*! Pare comunque che in quel giorno e mezzo alla Universal abbiano sudato freddo...

Terminato il lavoro dal vivo, la troupe venne sciolta. Gli Stan Winston's Studios si ripresero i loro dinosauri, Steven Spielberg si dedicò al suo progetto successivo (*Schindler's List*) e Laura Dern e Jeff Goldblum (che avevano iniziato una storia d'amore sul set) partirono per un viaggio intorno al mondo. Toccava ora alla Industrial Light and Magic prendere le decine di metri di pellicola in cui i protagonisti si sbalordivano, gridavano e fuggivano davanti al nulla, e realizzare quegli effetti che avrebbero, infine, trasformato in "realtà" l'utopistico sogno del miliardario John Hammond...

LA COMPUTER GRAPHIC

Sebbene il lavoro di "post-produzione" di un film inizi ufficialmente con la chiusura delle riprese, la ILM aveva partecipato al progetto *Jurassic Park* praticamente fin dall'inizio. La sceneggiatura riportava con precisione quali dinosauri sarebbero stati presenti nel film, e in quali scene, quindi i tecnici avevano potuto iniziare il loro lavoro quando ancora non erano stati decisi gli attori protagonisti.



"Resuscitare creature morte da 150 milioni di anni non è mai stato un problema di hardware", ha affermato l'esperto in computer graphic Steve Williams. "Fin dall'inizio sapevamo che le moderne tecnologie potevano riuscirci. Il vero problema è stato il lavoro! Abbiamo versato tutti litri di sudore, per mesi e mesi!"

C'è da crederlo, visto che, al confronto, gli effetti speciali di *Terminator 2* sono stati definiti "piuttosto semplici" dai tecnici della ILM. "In *T2* avevamo una massa di metallo lucido di forma umanoide. Qui dovevamo rappresentare animali veri, completi di squame, colorazione, movimento dei muscoli..."

Essenzialmente, venne deciso di dividere l'animazione di ogni dinosauro in due parti: una struttura in grafica a fil di ferro, con la forma dell'animale e una superficie in texture mapping raffigurante la pelle e i muscoli. Durante le prime fasi la ILM filmò decine e decine di animali, non solo rettili ma anche uccelli e grossi mammiferi (come gli elefanti) per vedere come i vari elementi anatomici si comportavano durante il movimento.

In *Terminator 2* era stato utilizzato programma grafico chiamato *Sock*, capace di unire due network di punti in un unico modello. Una versione ancora più sofisticata di *Sock* consentì di realizzare separatamente le diverse parti del corpo dei dinosauri - testa, zampe, ventre, coscie... - e di montarle successivamente in un unico animale coerente. Un secondo programma, Enveloping, permetteva inoltre agli animatori di spostare punti che si trovavano all'interno del modello grafico, calcolando in tempo reale come l'intera struttura veniva modificata. "In questo modo abbiamo potuto simulare il gonfiarsi dei muscoli e il respiro", rivela Williams, "e incavare o gonfiare alcune parti del corpo in sintonia con i movimenti dell'animale".

La ILM costruì piccoli modellini di dinosauro, chiamati DID (dinosaur input devices). Ma invece di limitarsi a memorizzare la loro forma con lo scanner, si decise di fare un passo avanti e utilizzare un sistema ancora più ingegnoso: i modellini, farciti di microchip, vennero collegati direttamente al computer. Se la testa del modellino veniva fatta ruotare, anche la testa dell'animazione ruotava proporzionalmente. La stessa cosa valeva per ogni parte del corpo dove fosse presente una giuntura: coda, corpo, zampe... In un certo senso, alla ILM unirono così la vecchia tecnica stop-motion alle moderne tecnologie, permettendo di controllare ogni fotogramma dell'animazione senza dover modificare ogni volta il modello sullo schermo via software - un lavoro altrimenti massacrante.

Questa tecnica segnò il ritorno sulla scena dello specialista in stop motion Phil Tippet, il quale tirò probabilmente un sospiro di sollievo, dopo avere temuto per qualche mese che la computer graphic rendesse la sua specialità obsoleta!

Uno dei vantaggi della grafica computerizzata è che, una volta animato un modello, esso può essere visualizzato da qualunque punto di vista, e replicato infinite volte. Questo vantaggio permise di realizzare la sequenza "di massa" richiesta da Spielberg con un lavoro relativamente minimo. Gli animatori trovarono perfino il tempo di divertirsi a creare un'"organizzazione sociale" nella mandria di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dinosauri, con gli adulti che proteggono i piccoli e ogni dinosauro che occupa nel gruppo una propria posizione precisa.

Tra gli oggetti elaborati dal vero con lo scanner ci furono, naturalmente, i modelli di T-Rex e Velociraptor realizzati dagli Stan Winston Studios, in modo che all'occhio dello spettatore non ci fossero differenze tra i dinosauri realizzati in studio e quelli computerizzati. Questo era particolarmente importante nelle sequenze in cui le due tecniche vengono impiegate alternativamente, a distanza di pochi secondi l'una dall'altra.

Anche la fase di sovrapposizione finale della grafica sulla pellicola (vedi box: *Come nasce un dinosauro digitale*) diede non pochi grattacapi: per fare un esempio, il colore della pelle doveva variare secondo la luce presente sulla scena. Un tirannosauro di notte non ha lo stesso colore di un tirannosauro di giorno, e se l'animale passava sotto una fonte di luce la colorazione e i riflessi dovevano variare di conseguenza.

Dopo due anni di lavoro, alla stessa ILM non si aspettavano che il risultato definitivo sarebbe stato così buono. Inizialmente la speranza era di realizzare qualche buona animazione di dinosauri in corsa o al passo, con magari il collo di un brontosauro che si alzava a brucare foglie da un albero e il tirannosauro che spalancava la bocca e ruggiva. Se si pensa che l'intera sequenza finale del film è stata girata completamente in computer graphic, con dinosauri in campo lungo costantemente presenti sullo schermo e piani sequenza ininterrotti di quasi venti secondi, non si può che restare sbalorditi.

65 MILIONI DI ANNI... E DI DOLLARI!

"Un'avventura che ha richiesto 65 milioni di anni per essere realizzata...", così strilla la locandina americana del film, giocando sull'età dei dinosauri. Certamente *Jurassic Park* è il prodotto dei lunghissimi e straordinari sforzi di moltissime persone e il risultato non ha tradito le attese dell'audience americana. A un mese dalla sua uscita la gente faceva ancora la fila per vederlo e l'incasso totale (oltre ad avere già ripagato i 65 milioni di dollari investiti dalla produzione) sta veleggiando verso il record di *E.T.* Gli unici rimasti delusi, probabilmente, sono proprio i più grandi fan dei dinosauri: i bambini. Il film in America è stato infatti vietato ai minori di 13 anni, a causa di un paio di scene più vicine al *Lo Squalo* che a *Indiana Jones*.

Può darsi che, come afferma Michael Crichton, negli Stati Uniti la "dinomania" sia un fatto culturale, ma è certo che *Jurassic Park* ha contribuito a rinverdirla. Il merchandising ha trovato un terreno fertile e dal film sono stati tratti tutti i gadget immaginabili: libri, diari, magliette, zaini, tazze, dinosauri giocattolo, giochi da tavolo, perfino il dino-succhiotto (purtroppo qui Laura Dern non c'entra)...

Curiosamente, proprio nel film c'è una scena in cui alcuni scaffali espongono tutta la serie di oggetti di merchandising legati al parco già preparati dal furbo miliardario John Hammond. Una strizzata d'occhio di Spielberg alla mania che, senza dubbio, avrebbe seguito l'uscita della sua nuova pellicola!

Vincenzo Beretta

I DINOSAURI DI JURASSIC PARK

Il parco naturale creato da John Hammond ospita specie di dinosauri provenienti non solo dal Giurassico, ma anche dagli altri due periodi in cui è divisa l'era dei grandi rettili: Triassico e Cretaceo. Sebbene molti dei comportamenti descritti nel film siano ipotetici, oggi gli scienziati conoscono molte cose sulla vita di questi animali. In questo box abbiamo pensato di raccogliere alcune brevi notizie sui dinosauri che compaiono nel film e nel libro.

TIRANNOSAURO REX



Il grande carnivoro da sedici metri per otto tonnellate è da sempre il dinosauro in testa alle classifiche di gradimento dei fan. Vissuto nel periodo Cretaceo, cacciava ogni tipo di animale e probabilmente non aveva nessun avversario capace di tenergli testa. La bocca era irta di denti lunghi fino a 13 centimetri, e le muscolose zampe posteriori potevano farlo correre fino a 60Km all'ora!

TRICERATOPO



Non è facile credere che questo "rinoceronte preistorico", grande come un mezzo blindato e altrettanto corazzato, fosse un pacifico erbivoro. Vissuto anch'egli nel Cretaceo, si nutriva di foglie dure e fibrose, facilitandone la digestione con l'inghiottimento di grossi sassi. Probabilmente si procurava il cibo abbattendo gli alberi con la sua mole.

BRONTOSAURO



Un altro grande favorito, proveniente dal Giurassico. Non è l'animale più lungo che sia mai esistito (il record appartiene alla balenottera azzurra, con 33 metri), ma è comunque il più pesante: 40 tonnellate! Erbivoro, di abitudini acquatiche, trascorreva buona parte della sua giornata immerso in grandi laghi - probabilmente per alleviare la propria mole.

STRUZIOMIMO



Il nome significa "imitatore di struzzo", ed effettivamente questo animale ricorda uno struzzo senza piume. Si pensa che vivesse in branchi. La dieta era onnivora: frutti, bacche, uova e grandi insetti. Vissuto nel tardo Cretaceo, rappresenta uno dei punti di congiunzione tra i rettili e gli uccelli. Nel film viene chiamato Gallimimo.

DILOFOSAURO



Per buona parte questo animale è un'invenzione di Crichton e dei tecnici del film. Simile a una grossa iguana, viveva sugli alberi e si nutriva di piccoli insetti. Crichton gli ha aggiunto una cresta intorno al collo e la capacità di sputare veleno.

VELOCIRAPTOR



Questo tirannosauro in miniatura è una delle star di *Jurassic Park*: pensate a un incrocio tra un rettile e un piranha, munito di denti e artigli affilatissimi, più veloce di un ghepardo, e dotato, oltre che di sensi estremamente sviluppati, di una malevola astuzia animale. Grande una volta e mezza un uomo, è parente del Dehonicus, un rettile carnivoro vissuto nel Giurassico del quale si hanno pochi ritrovamenti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JURASSIC PARK
RUGGITI A 16 BIT

È stata la Ocean, la società inglese specializzata in licenze cinematografiche, ad assicurarsi i diritti sul mega-film dell'estate 1993. Il titolo Jurassic Park è stato sviluppato per tutte le piattaforme immaginabili, mentre per quelle non immaginabili è attualmente in fase di lavorazione. Sul il fronte degli home computer sono previste versioni per Amiga 500 e 1200, PC e PC CD ROM, mentre il panorama console coprirà l'intera gamma di prodotti Nintendo: SNES, NES e Gameboy. Le versioni per 8-bit si differenziano da quelle 16-bit, anche se per il momento non è possibile avere maggiori dettagli.

Il film (come accade spesso quando Spielberg si mette all'opera) ha aperto nuovi orizzonti nel settore dell'"ottava arte". Alla Ocean volevano quindi che i titoli tratti da *Jurassic Park* avessero la stessa valenza nel mondo del divertimento elettronico. Niente più platform con i diversi livelli ispirati a vari momenti della trama, ma un gioco nuovo e coerente che rispecchiasse l'atmosfera del film.

Il lavoro preliminare di ricerca e progettazione si è avvalso della piena collaborazione della Industrial Light and Magic e della Universal. Ai creativi della Ocean sono arrivati schizzi, storyboard ed estratti dalla sceneggiatura originale. Gli schizzi preliminari sono stati particolarmente importanti nella definizione dell'ambiente di gioco (il parco) e dei suoi protagonisti (i dinosauri). "Purtroppo", spiega Gary Bracey, responsabile del settore software della Ocean, "non ci è stato permesso di vedere girare le animazioni dei dinosauri. La lavorazione della *computer graphic* era top-secret, e naturalmente c'è un limite al livello di accesso concesso ai licenziatari. Abbiamo così dovuto decidere autonomamente come i nostri dinosauri si sarebbero mossi sullo schermo, ma devo dire che il risultato finale è stato sorprendentemente vicino a quanto si vede nella pellicola".

La Universal aveva chiesto espressamente una struttura di gioco che si staccasse dalla trama del film. A loro volta, alla Ocean volevano un gioco capace di "reggersi sulle proprie gambe". La soluzione a questi problemi è stata di ricreare l'ambientazione del parco e la situazione all'inizio del film (quando i dinosauri scappano dai loro recinti), e di mettere il giocatore nei panni di uno dei protagonisti. "Non ci sono avvenimenti prestabiliti: solo un ambiente di gioco e un obiettivo finale da raggiungere", afferma Jane McDermott, PR della Ocean.

Uno dei primi problemi affrontati dai programmatori è stato la dimensione dei dinosauri. "Il design del gioco è stato sviluppato partendo dall'idea che le vere stelle del film sono i dinosauri, e che il pubblico si aspetta di vedere loro sullo schermo!". Ma il terribile T-Rex è enormemente più grande dei suoi altrettanto terribili colleghi Velociraptor. Disegnare i due animali in scala avrebbe significato sminuire la presenza dei secondi. Per questa ragione è stato deciso di dividere il gioco in due parti, ognuna caratterizzata da un proprio punto di vista. La prima si svolge all'aperto, con un punto di vista dall'alto e dinosauri in prospettiva isometrica. Il protagonista di questa prima parte è il temibile Tirannosauro.

La seconda, all'interno degli edifici, è in prima persona, alla *Ultima Underworld*, e vede il giocatore impegnato a salvare la pelle contro i crudeli Raptor.

La Ocean è particolarmente orgogliosa di questa seconda sezione. "Quando vedrete il film", dice Gary

I PROGRAMMATORI

Scorrendo i nomi delle persone che hanno contribuito al progetto *Jurassic Park*, insieme ai loro ruoli, si ha la sensazione di leggere i titoli di coda di un film. Complessivamente, 21 programmatori hanno partecipato ai lavori per Amiga, PC e CD-ROM, con due team distinti per le sezioni indoor e outdoor.

NOME	RUOLO	CONTRIBUTI PASSATI
Andy Miah	Amiga outdoor	Silversword - NES
Robert Walker	Amiga indoor	Humans MegaDrive
David Chiles	PC outdoor	Viking Child - Lynx
Phil Trelford	"Recitazione"	
Les Long	PC indoor	Humans - PC
Man Sang Ho	Supporto 3D	
Bill Harbison	Sprite outdoor	Batman - Amiga
Ray Colley	Sprite outdoor	Lethal Weapon - SNES
Colin Rushby	Background outdoor	Hudson Hawk - Amiga
Jack Wakley	Background outdoor	Addams Family - SNES
Matthew Wood	Background outdoor	
Julian Holton	Background indoor	
Warren Lancashire	Background indoor	Addams Family - SNES
Craig Wade	Raptor 3D	
Martin McDonald	Raptor 3D	Hook - Amiga/PC
Dean Drake	Raptor 3D	Hook - Amiga/PC
Steve Walsh	Sequenze rendering 3D	
Dean Evans	Musica	
Ryan Kaul	Visualista	
Richard Hare	Consulente	Beauty and the Beast - SNES
David Stalker	Consulente	Beauty and the Beast - SNES



Il team di sviluppo della Ocean "quasi" al gran completo. Nel box qui vicino trovate tutti i nomi. Il gioco è stato sviluppato in Inghilterra e negli Stati Uniti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"vi accorgerete che più di ogni altra cosa *fa paura*. Il regista e gli sceneggiatori hanno costruito la trama in modo che a momenti di azione frenetica si alternino momenti di pura tensione.

Una buona parte delle sequenze si svolge in interni fiocamente illuminati, con i Raptor che inseguono i protagonisti senza tregua, e potrebbero essere in agguato dietro a ogni angolo. Questa seconda sezione ricrea nel giocatore le stesse sensazioni".

La colonna sonora è stata particolarmente curata, e studiata per sottolineare questo clima di tensione. È basata su tonalità basse, con un ritmo lento e pulsante carico di angoscia. Se conoscete la colonna sonora de *La Cosa* di John Carpenter (composta da Ennio Morricone) avete un'idea del genere di effetto provocato.

Come già detto, alla Ocean volevano che *Jurassic Park* stabilisse un nuovo termine di paragone nel settore del divertimento elettronico. "Le tecniche di programmazione impiegate sono tra le più moderne tra quelle oggi disponibili", rivela Gary.

"Le routine 3D sono fantastiche: non credo che ce ne siano di migliori. L'uso che abbiamo fatto dell'illuminazione nelle sezioni indoor non penso che abbia eguali. La luce fioca illumina a fatica i corridoi, e gli avversari spesso sono poco più che ombre". Gary ammette che "la versione per A600 non sarà così buona; non siamo riusciti a eliminare una certa scattosità. Ma su A1200 le routine sono perfette".

Sul fronte del CD, il programma avrà una colonna sonora molto più sofisticata, e, naturalmente, ottimi effetti audio. Un'introduzione animata in 3D è stata studiata appositamente per questa versione. Purtroppo non è stato possibile inserire sequenze tratte dal film, per i già descritti problemi di segretezza. "Si tratta comunque di un gioco che sfrutta appieno le potenzialità di questo media", afferma Gary, "e non una semplice versione migliorata del gioco base".

Con *Batman* e *Terminator* nel proprio albo d'oro la Ocean vanta già un'esperienza più che ragguardevole nel campo dei grossi *tie-in* cinematografici, ma *Jurassic Park* sembra avere tutte le carte in regola per diventare una pietra miliare nella storia della società inglese. Certamente lo è già per sforzi profusi e persone impegnate nello sviluppo del progetto (vedi box). Il lancio del prodotto avverrà simultaneamente in tutto il mondo, e per tutti i formati, il 1 ottobre.

I LIVELLI DEL GIOCO

Il parco genetico creato dal miliardario John Hammond è diviso in otto sezioni, o "recinti", ognuna dedicata a una specie di dinosauro.

Alan Grant inizialmente è armato solo con un'asta di metallo elettrificata, ma progredendo nel gioco può raccogliere fucili e armi pesanti. L'obiettivo principale del giocatore è portare in salvo i due nipotini di John, Tim e Lex. Inizialmente i due bambini sono dispersi nel parco, e Grant deve ritrovarli. Nell'area di gioco sono situati alcuni terminali del computer centrale, che possono essere utilizzati per monitorizzare il parco e controllare a distanza porte e cancelli.

Questa prima parte è divisa nove sezioni:









MAPPA 1 - Il recinto del T-Rex: Grant deve trovare i bambini e accompagnarli fuori da questa pericolosa area del parco. Per fuggire dal recinto è necessario usare con ingegno gli oggetti sparsi intorno, come rocce e tronchi d'albero.

MAPPA 2 - I condotti fognari: Lex si è persa nel labirinto delle fognature. Grant deve trovarla prima che diventi uno spuntino per i coccodrilli che dimorano da queste parti.

MAPPA 3 - Il recinto del triceratopo e dintorni: I bambini sono intrappolati sul ciglio di un burrone (mai che stiano a casa a guardare la TV...). Un triceratopo malato blocca la strada. Grant deve trovare un altra via per raggiungerli.

MAPPA 4 - Il recinto dello stegosauro: indovinate un po'? I bambini si sono perduti di nuovo! Grant per raggiungerli deve affrontare una terrificante frana.

MAPPA 5 - Il recinto dei gallimimi: sfuggiti alla frana, i bambini si stanno nascondendo dal grande T-Rex. Grant questa volta deve vedersela con il mostro e con un'orda di gallimimi imbizzarriti.

MAPPA 6 - Il recinto dei dilofosauri e dintorni: finalmente Grant e i bambini raggiungono il cancello principale. Ma, ahimè, questo è sbarrato. Il nostro eroe deve trovare la scheda pass, e per fare ciò entrare nel recinto dei micidiali dilofosauri.

MAPPA 7 - La gabbia degli pterodattili: Grant deve attraversare questo settore tre volte, prima di tuffarsi nella giungla.

MAPPA 8 - La giungla: in questa sezione l'obiettivo è di ritrovare il pass dalla macchina di Nedry. Grant deve passare accanto a massicci brachiosauri manovrando su una fragile zattera.

MAPPA 9 - La giungla delle nebbie: ostacoli vari (che non riveliamo per non togliervi il gusto) attendono Grant e i bambini nell'ultima sezione di gioco all'aperto.

L'obiettivo della sezione indoor in 3D è di restituire energia al parco e ai sistemi di sicurezza. Ciò richiede l'esplorazione del Centro dei Visitatori, dei tunnel sotterranei e delle caverne naturali sotto l'isola, mentre i Raptor mordono e attaccano senza guardare in faccia a nessuno...





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM PARK!

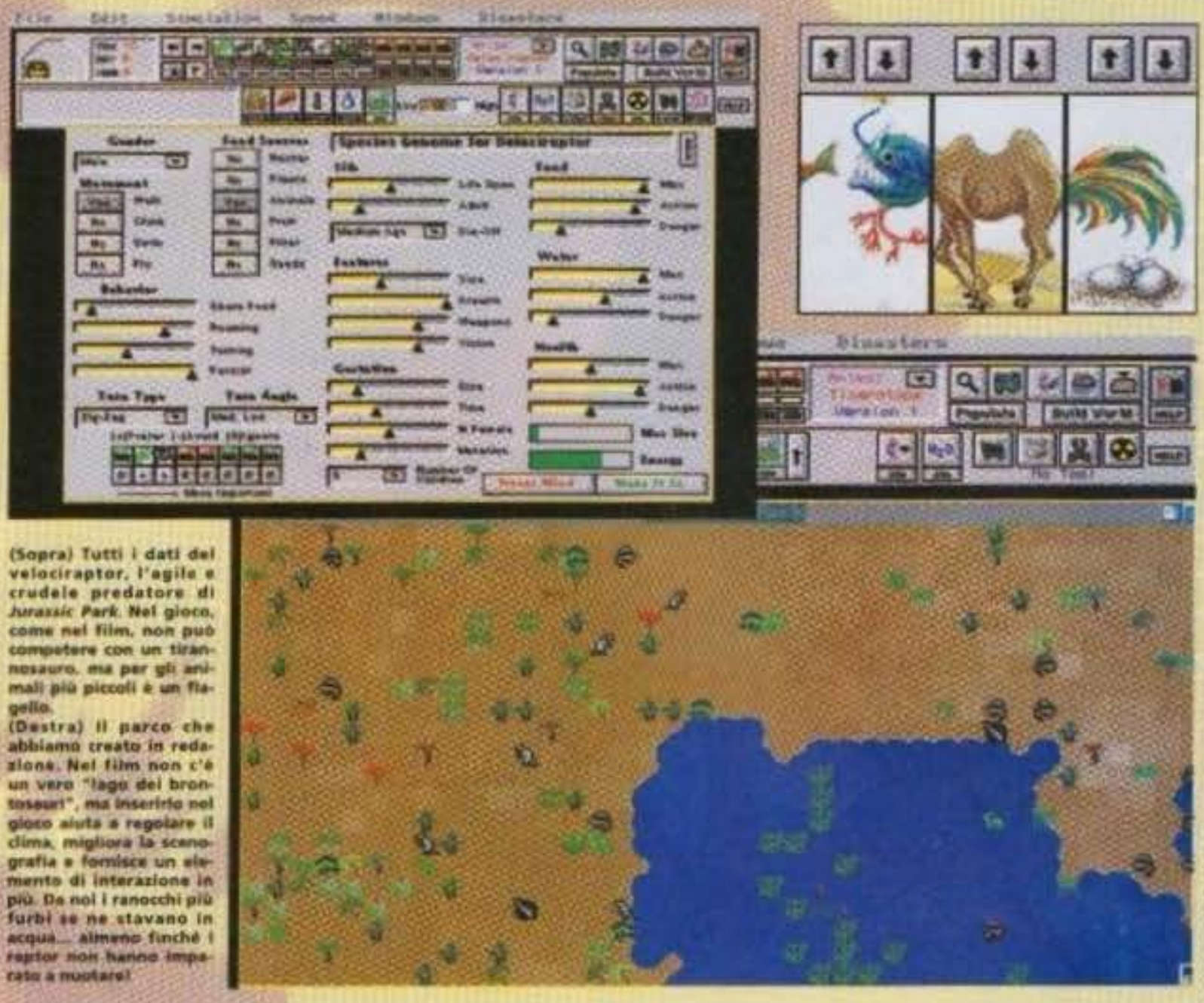
L'idea di Jurassic Park vi piace e non vedete l'ora di costruirvi la vostra riserva di dinosauri privata? Se avete in casa Sim Life, il simulatore di evoluzione della Maxis questo desiderio può trasformarsi in una sfida interessante. E poi, volete mettere l'invidia degli amici?

L'idea alla base di *Jurassic Park*, fare rivivere creature estinte ricostruendo il loro codice genetico, sembra pensata su misura per *Sim Life*, l'ultimo nato di casa Maxis. In verità, tra gli scenari presentati dal programma, ce n'è già uno che ha come protagonisti i dinosauri: *Terrible Lizards*. Un'ambientazione come *Jurassic Park*, però, presenta un paio di sfide inedite. La prima è quella di ricreare l'ambiente naturale (o "ecosistema") dell'Isla Nebular (dove il parco è situato). La seconda, estrapolata dalla trama del libro, è quella di trasformare il caos provocato dalla fuga dei dinosauri in un nuovo ambiente naturale ordinato ed equilibrato. Questo articolo presuppone che conosciate i fondamenti di *Sim Life* ed abbiate già fatto qualche esperimento per vostro conto.

L'ISOLA E L'AMBIENTE NATURALE

Il mondo di *Jurassic Park* è di dimensioni piccolissime (*tiny*). Non è necessario che sia proprio un'isola, ma se volete essere aderenti al romanzo potete "scolpirla" utilizzando i tool di editing. In ogni caso non dimenticate di mettere un grande lago al centro.

L'ecosistema del parco è quello della foresta pluviale. In *Sim Life* per costruire un particolare ecosistema occorre innanzitutto definire adeguatamente i parametri del mondo. In una foresta fluviale la temperatura media è piuttosto alta, e le precipitazioni sono abbondanti, quindi spostate questi indicatori verso l'alto. Anche l'umidità è elevata. Ciò favorisce la crescita di un'ampia varietà di piante, e, di conseguenza, la sopravvivenza di una vasta popolazione animale. Le variazioni climatiche devono essere nulle (l'isola è molto piccola). Nella sotto directory *Plants* trovate un completo set di specie tropicali. Caricatele e utilizzatele per popolare il parco di vita vegetale. Non dimenticate un paio di piante acquatiche (sottodirectory *Water*) come alghe e kelp: i vostri brontosauri dovranno avere qualcosa da mangiare! Sempre con i tool di editing, spianate alcune montagne a ovest e innalzatene altre a est: ciò garantirà che il lato "piovoso" delle catene montuose coincida con il parco. Non scatenate ancora i grandi rettili: prima attendete per qualche anno simulato lo sviluppo della vita vegetale.



(Sopra) Tutti i dati del velociraptor, l'agile e crudele predatore di *Jurassic Park*. Nel gioco, come nel film, non può competere con un tirannosauro, ma per gli animali più piccoli è un flagello.
(Destra) Il parco che abbiamo creato in redazione. Nel film non c'è un vero "lago dei brontosauri", ma inserirlo nel gioco aiuta a regolare il clima, migliora la scenografia e fornisce un elemento di interazione in più. Da noi i ranocchi più furbi se ne stavano in acqua... almeno finché i raptor non hanno imparato a nuotare!

QUANDO I RETTILI DOMINAVANO LA TERRA

Nella directory degli animali preistorici trovate alcune specie già pronte. Preparate uno zoo caricando in memoria Brontosauro, Tirannosauro, Pterodattilo, Stegosauro, Triceratopo e Dimetrodonte. Quest'ultimo non fa parte del "cast" di *Jurassic Park*, ma lo abbiamo aggiunto per equilibrare il rapporto erbivori/carnivori. Caricate inoltre dalla directory "erbivori" la rana, che useremo insieme al *filter food* per simulare una varietà di piccoli animali abitanti dell'isola (e poi le rane sono importanti nel film, perché... basta così!).

Il valore di *gene pool diversity* di tutti gli animali deve essere pari a zero, mentre la *mating difference* concessa deve essere bassa.

Popolate l'isola posizionando manualmente gli animali delle diverse specie. All'inizio animali di ogni specie devono essere posizionati in gruppo, in modo da simulare la fuga dalle rispettive zone. Non dimenticate di mettere i brontosauri nel laghetto! Per ogni specie erbivora popolate il parco con una decina di esemplari. Mettete tre o quattro tirannosauri e una mezza dozzina di velociraptor.

Ma... un momento! Non ci sono velociraptor in *Sim Life*! Niente paura, gli ingegneri genetici della *Key Biolabs* hanno ricreato il cattivosauro del film partendo da tracce di DNA presenti nella loro fantasia. Ecco le caratteristiche (legenda dei valori: o=nullo; MB= molto basso; B=basso; M= medio; A=alto; MA=molto alto; MAX=massimo).

Carnivoro di media intelligenza. Cammina. Vive nella giungla. Tempo di gestazione medio, molti figli.
Share Food: MB; Roaming: A; Turning: M; Persist: MAX; Turn Type: zig-zag; Turn Angle: medio-basso; Lifespan: M; Adult: B; Die Off: M; Size: MB; Stealth: MAX; Weapons: A; Vision: A; Gestation Siz.: MB; Time: M; Female %: M; Mutation: B; N. Children: 4; Max Food: MA; Action: MA; Danger: M; Health: M; Movimento: Walk, Climb Food Source: Animals

Il vostro obiettivo, ora, è di utilizzare gli strumenti di intervento e analisi di *Sim Life* per creare un ecosistema equilibrato partendo dalla casualità della situazione iniziale. Il primo problema che abbiamo incontrato qui in redazione è stato mantenere stabile la popolazione dei ranocchi: i velociraptor si stavano specializzando nel mangiarli, e una volta che la specie era estinta anche i predatori si trovavano in cattive acque... È stato affascinante, alla fine, vedere gli animali e le piante del nostro piccolo *Jurassic Park* nascere vivere e morire senza quasi bisogno di intervento da parte nostra. Il sogno del miliardario John Hammond si è avverato... e senza spendere più del prezzo di un 386!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!







- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO



SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la b Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE

CES & MULTIMEDIA

Il prossimo che dice che le novità riguardanti il multimedia sono solo hardware mentre il software latita riceverà un buono omaggio per crocifissione pubblica nel cortile della redazione. Montagne di programmi di tutti i generi e per tutti i sistemi (o quasi). Effetto 3DO?

Senza dubbio il nuovo incredibile sistema multimediale ha messo il sale sulla coda a tutti i produttori del settore, provocando questa "onda lunga" di interesse che ha rivitalizzato piattaforme troppo a lungo letargiche come il CD-I. Dobbiamo sottolineare come gli statunitensi abbiano creduto nel multimedia in misura molto maggiore rispetto alle controparti europee, inglesi in particolare, peraltro agguerritissime nella lotta per l'acquisizione di punti percentuali nel mercato del software tradizionale.

In questo "Big One" fanno la loro comparsa i primi *add-on* per la realtà virtuale casalinga,

The Software Toolworks

Diciotto dico diciotto nuovi programmi su CD—ROM da uno dei mattatori dell'"edutainment" di qualità. *Mario is Missing!* CD Deluxe (PC), riguardante la geografia per i bambini da 8 a 12 anni; *The San Diego Zoo Presents... The animals!* (MAC-3DO-MPC), un viaggio nel mondo animale con immagini, animazioni, testo e sonoro; *Newsweek Interactive* (PC), libreria di servizi, fotografici e non della celebre rivista; *20th Century Video Almanac* (PC), 5 CD contenenti spezzoni di video che hanno fatto la storia di questo secolo; *World Atlas* (MPC) nella versione 4 aggiornata con le ultime novità geopolitiche; *US Atlas* (MAC) giunto alla versione 3 e relativo agli Stati Uniti.

Novità anche nel campo dei giochi. *Space Shuttle* (MPC-MAC) è un'esperienza multimediale nello spazio dal punto di vista dell'astronauta; dovremo vivere ogni aspetto dell'addestramento e delle operazioni in ben 50 missioni della navetta. *Oceans Below* (MPC-MAC-3DO) non è propriamente un gioco, bensì un viaggio in soggettiva nel mondo sottomarino. *Capitol Hill* (MPC-MAC), invece, ci permette di impersonare un membro del Congresso nelle sue attività giornaliere; tra educational e gioco.





Zoologia e geografia sono gli argomenti più comuni per l'edutainment ma non mancano i titoli per i più piccoli.



World Library Inc.

Uno dei primi editori digitali. Ricordate quando per spiegare la capacità di memorizzazione dei supporti ottici dicevano che un CD-ROM avrebbe potuto contenere un'intera libreria? Bene, questi signori hanno pensato di farlo effettivamente, raccogliendo i libri più significativi della scena letteraria mondiale su sei CD, relativi a tutti i generi di interesse: *Greatest Books Collection, Barron's Book Notes, Electronic Home Library, Library of the Future Series 1st & 2nd edition* riguardanti i grandi classici e *Murder, Mystery, Magic, Terror & more*, ovvero un compendio della letteratura fantastica e del terrore. Software per DOS e Windows incluso, da un minimo di 150 volumi ad un massimo di 950 e da un minimo di $50 ad un massimo di $300. Attendiamo con ansia che qualche editore italiano segua l'esempio.

VictorMaxx Amusements

Dovrebbe essere in vendita in questo mese di settembre negli USA il sistema di realtà virtuale casalinga della VictorMaxx. Due le versioni previste: lo StuntMaster sarà dedicato ai possessori di MegaDrive e Super Nintendo, composto principalmente da un casco di tipo Visette. Il prezzo dovrebbe essere intorno ai $300, e la disponibilità in Europa è prevista per i primi mesi del '94. La versione per PC, solo annunciata, sarà più sofisticata, e si avvarrà della maggiore potenza di questi sistemi. Da verificare la disponibilità di software in grado di supportare i dispositivi e l'effettiva qualità del prodotto.

Philips

Vagonate di novità per i possessori di CD-I, alcune delle quali particolarmente succulente, grazie ad una serie di accordi messi a segno da Philips.

Video Speedway è una simulazione automobilistica su dieci circuiti nella quale i giocatori possono scegliere il tipo di veicolo, la trasmissione, circuito e tipo di competizione, con la possibilità per i vincitori di acquistare parti per migliorare le performance



Zelda, insieme a Mario, è uno dei personaggi sui quali Philips punta maggiormente per il rilancio del CD-I.





Film non interattivi e videoclip interagibili potrebbero essere un'anticipazione del futuro dell'home video.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

del veicolo. Presenti anche alcune scene digitalizzate. *Rebel Assault* della Lucas Arts è un arcade ambientato nell'universo di Star Wars, con grafica 3D renderizzata, scene del film digitalizzate, effetti sonori e dialoghi campionati. Cambi di inquadratura, zoomate, scrolling renderanno il gioco particolarmente cinematografico. *Rebel Assault* sarà disponibile anche su CD-ROM per PC e Mega CD. Direttamente dai personaggi Nintendo, sviluppati dalla Dale Disharoon Inc., arrivano *Link: the Faces of Evil* e *Zelda: the Wand of Gamelon*, primi di una auspicabilmente lunga serie di titoli patrocinati dal colosso giapponese. Presentazioni full motion a cartoni animati e accattivante dinamica di gioco saranno gli aspetti salienti di questi giochi. Per entrambi 15 livelli con fino a tre schermi orizzontali o verticali.

Voyeur è un film interattivo con ben 47000 fotogrammi di video, che corrispondono a circa 65 minuti di FMV, con grafica 3D generata e la recitazione di attori. Un thriller avvincente e, talvolta, piccante dove la frontiera tra film e gioco diviene particolarmente labile.

Interplay

L'Interplay si è lanciata con una certa convinzione nella distribuzione di software su CD-ROM MS-DOS, proponendo versione più o meno rivedute e corrette di giochi di successo. Partiamo con Infogrames, con *Alone in the Dark* e *Shadow of the Comet*, due titoli della serie lovecraftiana che hanno ottenuto un ottimo successo nelle versione su dischi e che in realtà non hanno subito sostanziali modifiche. Dalla Maxis arriva *SimCity Enhanced*, con finestre animate all'interno delle quali potremo goderci i disastri naturali, infischiarcene delle rimostranze dei cittadini e cosi' via. Tra i "fatti in casa" troviamo *The Lord of the Rings*, che presenta una colonna





Mario resta uno dei personaggi più popolari negli States e chiaramente è uno dei tramiti preferiti per l'edutainment.



Star Trek 25th anniversary è solo uno dei titoli già apparsi in formato tradizionale che si avvalgono delle superiori caratteristiche del CD-ROM.



sonora digitalizzata, l'interfaccia utente migliorata, scene in full-motion video, ed un tutorial parlato; *Star Trek 25th Anniversary*, dove potremo sentire dalla viva voce dei vari William Shatner, Leonard Nimoy e DeForest Kelley frasi fondamentali come "Scott, ci tiri su"; *Mario Teaches Typing*, un educational per l'apprendimento della dattilografia dedicato ai bambini e signorini tra i 6 e i 16 anni, dove vengono utilizzate sofisticate tecniche di animazione per dare espressioni umane al simpatico personaggio creato dalla Nintendo; *Deluxe Bridge with Omar Sharif*, uno dei migliori software per la simulazione di questo nobile gioco di carte, migliorato con scene animate riprese nella residenza parigina di Omar ed un tutorial parlato ed animato.

Quanta Press

Non si può dire che alla Quanta Press manchino di fantasia: *The Tao of the Cow*, è un vero e proprio inno alla mucca, con poesie Zen, curiosità e immagini della "Creatura degli dei più perfetta". Oltre a queste "vaccate" vengono offerti più interessanti giochi su CD-ROM, di produzione polacca, dall'agile prezzo di 19,95 $: *KLOTSKI e Pentomino*. *FracTunes* è una raccolta di 150 immagini e 250 brani MIDI non coperti da copyright. *USA Wars: World War II with Blitz Quiz* è un database storico riguardante il coinvolgimento degli Stati Uniti nella seconda guerra mondiale, con immagini, filmati, biografie, descrizioni e dati tecnici degli armamenti, ed inoltre un quiz tipo Trivial sulle notizie contenute nel CD-ROM.

Sanctuary Woods

Questi signori canadesi, distribuiti dall'Electronic Arts, sono da tenere d'occhio: si definiscono Multimedia Corporation ed hanno in cantiere numerosi progetti in collaborazione con i giganti della carta stampata, dei fumetti, della TV e del cinema. Per ora propongono un'interessante avventura per gli standard MPC e Mac, con eccellente grafica fumettistica e (incredibile!) interattiva: *The Vampire's Coffin*. I due protagonisti sono Vic-

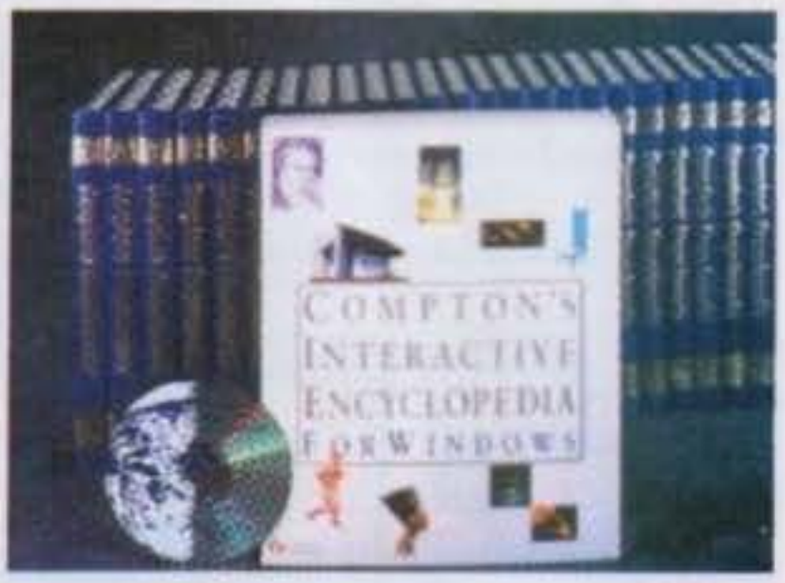


Nomi nuovi tra i produttori e volti nuovi tra i protagonisti: Vector Vector e Yondo ci accompagneranno in una serie di avventure.

tor Vector, una specie di supereroe, e Yondo, il cane digitale (?); questa effettivamente è solo la prima delle loro avventure dal momento che ne sono già state annunciate altre. Se son rose luccicheranno.

Compton's NewMedia

Forse agli italiani non interesserà particolarmente la ricetta di Gregory Peck per gli spaghettini con i frutti di mare, ma in un CD-ROM con tutte le ricette consigliate dai "ricchi e famosi" ci sarà senza dubbio qualche novità appetitosa. Parlo di *The Lifestyles of the Rich & Famous Cookbook*, curato da Robin Leech, l'ebanista delle dive. *The Sporting News - Pro Football Guide*, invece, è un almanacco del football, con fotografie, statistiche, notizie, ecc. La *Compton's Interactive Encyclopedia*, con ben 9 milioni di vocaboli, dovrebbe aver già fatto la sua comparsa sui Macintosh, con video QuickTime, suoni ed animazioni che potranno essere organizzati con l'interfaccia Virtual Workspace. *Kathy Smith's Fat-Burning System*, infine, è un titolo per gli utenti PC e Mac sovrappeso ed intenzionati a buttar giù qualche chilo senza regalare i soldi a Wanna Marchi.



DeLORME

La "De Agostini" elettronica d'oltreoceano ha sviluppato quello che modestamente definisce il più dettagliato atlante mai prodotto. In effetti 120.000 località, con



Venezuela - mountain - The Serrania de Imataca is a mountain that extends from the Guyana border to Ciudad Guayana. The

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cartine, mappe stradali, e 20.000 informazioni a carattere politico, geografico, storico, sono senza dubbio al di sopra della media.
A questo *Global Explorer* si affianca *Street Atlas USA*, un atlante stradale degli Stati Uniti contenente ben 5 milioni di strade e 1.100.000 tra fiumi, montagne, laghi e monumenti. Al massimo ingrandimento una stampa su carta richiederebbe la superficie di 10 campi da football.

Aris Entertainment

Nasce *E-World*, una serie di film interattivi creati utilizzando il sistema proprietario VideoPlay, che verranno distribuiti dall'Electronic Arts. Il primo titolo disponibile sarà *Alternating Currents*, storia di mistero e avventura articolata su 40 minuti di video. In vari punti lo spettatore potrà scegliere quale andamento dovrà avere la storia. Disponibile per ora in standard MPC AVI/Microsoft, con supporto SVGA e audio 8-16bit, sarà in futuro convertito per Macintosh QuickTime e MPEG. *Video Cube*, invece, è una nuova serie di rompicapi multimediali; il primo ad essere pubblicato sarà *Video Cube: Space*, contenente 126 file AVI (Video) per *Windows* con filmati originali della NASA.



I rompicapi sono per ora uno dei generi più sfruttati per i giochi multimediali: Aris presenta la serie Video Cube. 7th Guest docet.

EduQuest

EduQuest: an IBM company. Proprio così, Big Blue si lancia nel software, forse anche in seguito alla crisi dell'hardware. Il primo colpaccio messo a segno è la distribuzione di *Mad Dog McCree*, la conversione del coin-op dell'American Laser Games che dovrebbe essere il primo gioco d'azione per PC su CD-ROM. *Seven Days in August* è una guida alla guerra fredda, la cultura tedesca e lo status politico e sociale degli Stati Uniti negli anni sessanta, in relazione alla nascita del muro di Berlino. Interviste, immagini e giochi della cultura pop di quegli anni. *Lessons From History: A Celebration of Blackness* e *The African American Experience: A History* riguardano l'integrazione della popolazione di colore, la storia, le origini, le problematiche sociali presenti e passate. Vera e propria saggistica, che si avvale delle più recenti innovazioni informatiche; i libri della vid-generation.



Sony Imagesoft

Una quarantina di pagine di comunicati stampa: carta (di qualità) in esubero o novità da presentare? Sull'onda dell'onnipresente *Jurassic Park* ecco *Dinosaurs!* The Multimedia Encyclopedia, la guida definitiva alle creature preistoriche elaborata dalla Media design Interactive: 90 minuti di video, più di 100 illustrazioni a colori, ed oltre 100 fotografie a colori, che commentano testi esaurienti riguardanti vita morte e miracoli dei rettiloni. MPC e Mac. *Mayo Clinic Family Health Book* - Interactive edition è un "Medico in casa" tratto da un best seller americano con 90 minuti di audio digitalizzato, numerosi video, 45 illustrazioni animate, 500 illustrazioni e fotografie per diagnosticare ogni disfunzione, dalla forfora alla peste bubbonica. *ESPN Baseball Tonight* e *ESPN Sunday Night NFL* sono giochi PC previsti per il Natale di quest'anno, che con l'appoggio di seguite trasmissioni televisive americane proporranno lo sport da un'angolatura diversa. Ricordiamo inoltre *Creepy Crawlies* (MPC e Mac), la storia delle 74 creature più orrende esistenti in natura; *LifeSaver* (Mac), un corso di first-aid medico interattivo; *Grooves* (MPC e Mac), 90 videoclip da 90 secondi; *ITN World News 1992* (MPC e Mac), una guida interattiva agli eventi dello scorso anno; Image Warehouse (DOS e Mac), una collezione di immagini, sfondi, textures e clip art; *Cute'n'Cuddlies* (MPC e Mac), la guida agli animali che "amiamo amare"; *London* (MPC e Mac), una visita guidata alla capitale inglese, con animazioni immagini e suoni tipici.

Varie

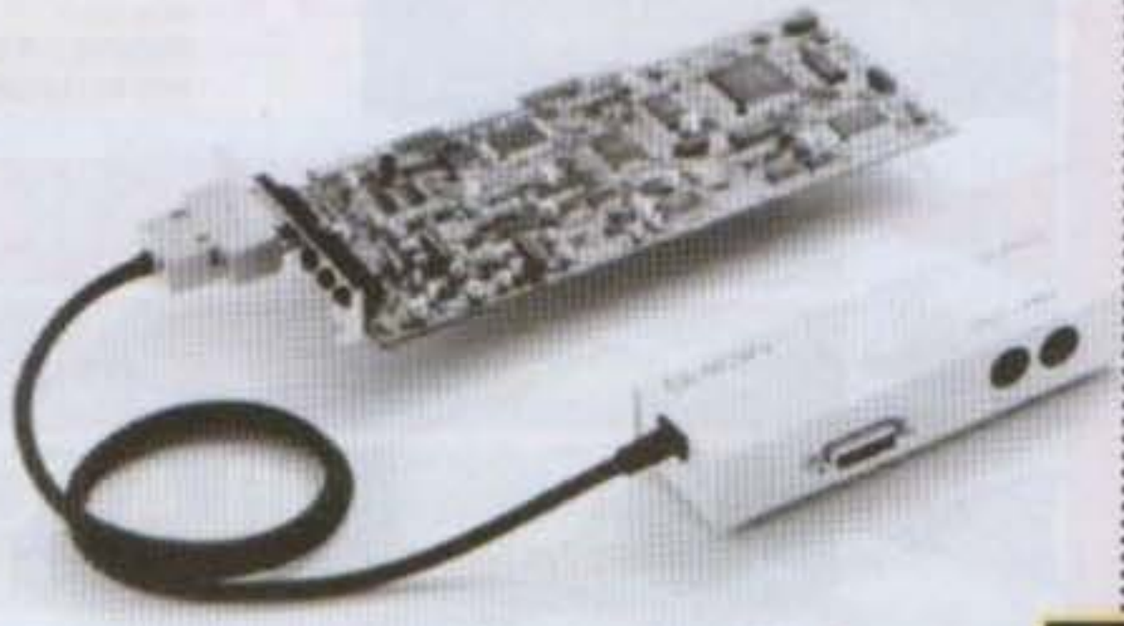
Gli etichettatori folli saranno felici di sapere che la MySoftware Company disponibile la versione CD-ROM MPC di *MyAdvanced-LabelDesigner*, con oltre 1000 immagini disponibili, studiato per offrire pieno supporto a laser e ink jet. Il lavoro sarà facilitato grazie alla possibilità di utilizzare una delle 100 etichette pre disegnate e la gestione automatica di nomi, indirizzi, prezzi ed altri dati, con interfaccia *WYSIWYG*.

Vocazione educational per la Digital Theater che produce *The Reading Carnival*, un CD-ROM per i bambini dai 6 ai 10 anni che troveranno spunti per la lettura in sei storie differenti commentate da 150 schermate, giochi, immagini ed altro ancora.

Hardware

Roland presenta due nuovi dispositivi a prezzi interessanti, almeno rispetto agli altri prodotti della casa. La RAP-10 è una scheda sonora che consente la registrazione su hard disk di due tracce in mono o di una traccia stereo fino a 44.1 KHz, con risoluzione variabile tra 8 e 16 bit. E' inoltre incluso un sintetizzatore multitimbrico a 16 voci compatibile General MIDI. Purtroppo pare che la scheda non sia compatibile SoundBlaster. L'SC-7, invece, è un modulo MIDI esterno compatibile General MIDI, che può essere collegato a PC e Mac dotati di questo tipo di interfaccia.
Creative Labs annuncia che con le SoundBlaster 16 verrà fornito gratuitamente un software di riconoscimento vocale funzionante sotto Windows, in grado di gestire un vocabolario di 1024 parole per ben 30 applicazioni (un totale di oltre 30.000 parole).
Gravis vuole stupire presentando l'upgrade software 2.0 per la UltraSound: 6,5 Mb di suoni campionati per ben 192 strumenti ed effetti speciali. Inoltre la versione 2.0 di SBOS, il software di emulazione SoundBlaster, dovrebbe essere la soluzione ai problemi di compatibilità.





Alla portata di pochi ma dalle eccellenti prestazioni ecco due nuove periferiche Roland: il modulo MIDI SC-7 (sopra) e l'eccezionale scheda RAP-10 (sotto). Dedicate più ai musicisti che ai giocatori.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

sempre tutti i videogames

PERGIOCO ®

speciale videogame del mese

Videogames R.P.G. amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami PC $=disk3 1/2

avventurosi

ami	PC	$=disk3 1/2	
45,9	72+		BILL & TED'S Excellent Advent.
...	99,90$		CONQUESTS OF THE LONG BOW
...	119,90$		FREDDY PHARKAS
...	59,90$		HEART OF CHINA
...	89,90$		HOME ALONE 2
...	69,90$		HOOK
...	109,90$		INCA
99,9	109,90$		INDIANA JONES Fate of Atlantis
...	129,90$		LOST IN TIME Parte 1 e 2
...	109,90$		LOST SECRET OF THE RAINFOREST
99,9	100,90$*		MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
...	79,90$		NIPPON SAFES INC.
49,9	...		ROBIN HOOD
69,9	89,90$		SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,90$		TEX PIOMBO CALDO
...	99,90$		WILLY BEAMISH

fantascienza

...	79,90$	CAPTIVE
69,9	79,90$	DUNE
79,9	...	EXODUS 3010 The First Chapter
...	79,90$	FREE D.C.
...	69,90$	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS!
...	99,90$	MATRIX CUBED
...	109,90$	MERCENARIES
...	79,90$	MIDWINTER II Flames of Freedom
...	119,90$	REX NEBULAR
...	109,90$	RINGWORLD
69,9	69,90$	SHADOWORLDS
...	69,90$	SPACE 1889
...	99,90$	SPACE QUEST IV
...	119,90$	SPACE QUEST V Next Mutation
...	59,90$*	SPACE WRECKED
...	99,90$	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
...	99,90$	STAR CONTROL II
...	99,90$*	STAR TREK 25th Anniversary
69,9	79,90$	THE KOSHAN CONSPIRACY

fantasy

...	89,90$	ABANDONED PLACES
...	99,90$	BANE OF THE COSMIC FORGE
69,9	...	BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
...	119,90$	BETRAYAL AT KRONDOR
79,9	...	BLACK CRYPT
119,9	119,90$	BLADE OF DESTINY
...	109,90$	CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
69,9	...	DRAGON'S LAIR III
...	99,90$	ERIC THE UNREADY
99,9	99,90$	KING'S QUEST V
...	119,90$	KING'S QUEST VI
39,9	...	KNIGHTMARE
89,9	...	LEGEND OF KYRANDIA
...	109,90$	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
...	69,90$	LOOM
59,9	...	LORD OF THE RINGS
49,9	...	LORDS OF TIME
69,9	79,90$	LURE OF THE TEMPTRESS
...	119,90$	MIGHT AND MAGIC IV
99,9	99,90+	PALADIN II
69,9	...	PIRACY
...	89,90$	PROPHECY OF THE SHADOW
...	99,90$	QUEST FOR GLORY I
...	109,90$	QUEST FOR GLORY III
...	79,90$	THE BARD'S TALE CONSTR. SET
...	69,90$*	THE KEYS TO MARAMON
...	99,90$	THE MAGIC CANDLE III
...	99,90$	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2

console e miniature ... tutti i giochi

CD ROM

PC

AFTER DARK TRILOGY	109900
AMERICAN HISTORY Vol. 1	109900
BATTLE CHESS	99900
BETWEEN HEAVEN AND HELL II	79900
CARMEN SANDIEGO DE LUXE	99900
CAUTIOUS CONDOR	89900
CD GAME PACK II	99900
CONAN THE CIMMERIAN	99900
CRYSTALIA	149900
DARWIN	149900
DAY OF THE TENTACLE	109900
EUROPEAN RACERS	119900
FULL BLOOM (Mac)	69900
GAMES 1993	49900
GIF IT NEWS	49900
INCA	149900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JUST GAMES! JOYSOFT	29900
JUTLAND	139900
KING'S QUEST V	79900
LAN MASTER	69900
LOOM	69900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129900
MARS EXPLORER	99900
MEGACLIP	39900
NATURAL WONDERS	119900
OCEAN LIFE Western Pacific	59900
QUICKTOONS (Mac)	89900
RINGWORLD	99900
ROTOR	99900
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	149900
SHAREWARE APRIL 1993 Vol. 1	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.I	109900
SHERLOCK HOLMES VOL.III	139900
SPACE QUEST IV	99900
SPACE TIME AND ART (Mac)	169900
THE 7th GUEST	139900
TIME ALMANAC 1992	229900
ULTIMA I-VI	79900
VIDEOS FOR WINDOWS	69900
WILLY BEAMISH	99900
WORLD ATLAS	99900

MACINTOSH

BEAUTY AND THE BEAST	109900
HOW COMPUTERS WORK	139900
IRON HELIX	169900
SEYMORE BUTTS	129900
WHO KILLED SAM RUPERT	79900

BOARD GAMES e Role games

Videogames R.P.G. amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami PC $=disk3 1/2

ancora fantasy

ami	PC	$=disk3 1/2	
...	99,90$		ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
...	99,90$		ULTIMA UNDERWORLD
...	109,90$		ULTIMA UNDERWORLD II
...	99,90$		ULTIMA VII
...	129,90$		ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
...	89,90$		WEEN
...	39,90$		WIZARDRY IV Return of Werdna
...	79,90$		WIZARDRY TRILOGY I,II,III
...	69,90$		WIZARDRY V Heart of Maelstrom
69,9	69,90$		WORLDS OF LEGEND Son of Empire

fantasy AD&D

...	79,90*	DEATH KNIGHTS OF KRYNN
...	24,90+	DRAGONS OF FLAME
69,9	69,90$	EYE OF THE BEHOLDER II
...	109,90$	EYE OF THE BEHOLDER III
...	79,90*	GATEWAY SAVAGE FRONTIER
89,9	89,90$	THE DARK QUEEN OF KRYNN
...	119,90$	UNLIMITED ADVENTURES AD&D

horror

...	109,90$	ALONE IN THE DARK
49,9	...	ARACHNOPHOBIA
99,9	99,90$	DARK SEED
...	99,90$	DAUGHTER OF SERPENTS
69,9	79,90$	DYLAN DOG Attraverso specchio
...	79,90$	MANIAC MANSION
...	129,90$	SHADOW OF THE COMET
...	89,90$	THE DARK HALF
...	139,90$	THE LEGACY
...	119,90$	VEIL OF DARKNESS
...	89,90$	WAXWORKS

Indagine

...	109,90$	BLUE FORCE
...	79,90$	CRUISE FOR A CORPSE
69,9	89,90$*	DICK TRACY
69,9	79,90$	GUY SPY & Crystals Armageddon
24,9	29,90$	HILL STREET BLUES
59,9	...	ITALIAN NIGHT
79,9	89,90$	KGB
...	109,90$	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
...	79,90$	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
...	109,90$	POLICE QUEST I
...	109,90$	POLICE QUEST III
...	129,90$	RETURN OF THE PHANTOM

sexy

89,9	...	LARRY I
...	89,90$	LARRY V

storici

...	129,90$	DARKLANDS
69,9	89,90$	ROME AD92
...	79,90+	ROME Pathway to Power

testuali

...	109,90+	LOST TREASURES OF INFOCOM
...	79,90+	LOST TREASURES OF INFOCOM II

vari

...	89,90$	AN AMERICAN TAIL
...	99,90$	ASHES OF THE EMPIRE
...	89,90$	ETERNAM
...	79,90$	LIFE & DEATH
...	79,90$	LIFE & DEATH II The Brain
39,9	...	SABRE TEAM

negozio — PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA

ALIEN 17

A un anno dalla loro comparsa, ben lungi dal rivelarsi un fenomeno effimero, i ragazzi del Team 17 sono oggi una realtà riconosciuta della scena software per Amiga. Derek dela Fuente vola in Inghilterra a incontrare il loro capo, Martyn Brown, e a mettere il naso nei progetti futuri del gruppo, giochi per PC inclusi.

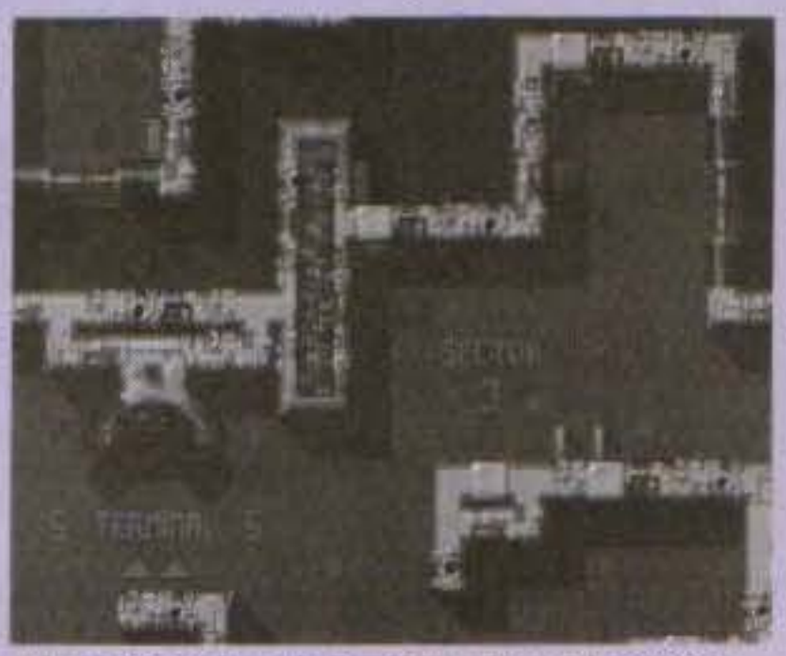
Il Team 17 è apparso sulla scena da poco più di un anno, ma ha già avuto modo di incidere il proprio nome nell'albo d'oro dei migliori gruppi di sviluppatori software. Titoli come *Alien Breed*, *Super Frog*, *Body Blows* e *Project X* sono stati successi immediati e duraturi, e ogni nuovo gioco targato Team 17 viene atteso dal pubblico con curiosità e aspettativa.

Martyn Brown, leader incontrastato dei ragazzi del Team, rivela come la decisione di tuffarsi nella difficile giungla degli sviluppatori di software professionale sia nata quasi per caso:

"Per essere sinceri, nessuno di noi ha mai avuto esperienza di ciò che significa gestire una software house, abbiamo fatto esperienze in altri campi, comunque: Mick Robinson, per esempio, ha lavorato nel campo della vendita al dettaglio (Mick ha fondato una grande catena di negozi di software nell'Inghilterra settentrionale nel giro di pochi anni, NdR). Anche Debbie e io abbiamo avuto delle esperienze simili, oltre a quelle di programmatore, nel mio tempo libero. Ho impiegato alcuni anni alla formazione di "17bit", un gruppo di sviluppo public domain unico nel suo campo, cinque anni fa, attraverso il quale sono entrato in contatto con un sacco di gente di talento... Penso che sia iniziato tutto in quel periodo.

Abbiamo deciso di formare il Team 17 perché, dopo aver dato un'occhiata al mercato Amiga, abbiamo pensato che avremmo potuto fare decisamente di meglio, ma non volevamo formare semplicemente un team di sviluppo; la nostra esperienza nel campo della vendita al dettaglio ci poteva servire per capire esattamente quali fossero i prodotti che avrebbero venduto e quali no: non potevamo cominciare davvero a lavorare prima di aver creato un gruppo di distribuzione con un controllo completo su ogni aspetto di questo lavoro".

Il team è naturalmente soddisfatto della considerazione ottenuta dai propri titoli. Secondo Martyn, è positivo che, nonostante la rapida ascesa verso la gloria, nessuno si sia fatto montare la testa dal successo: "Tutti abbiamo ancora, più o meno, i nostri piedi piantati per terra.!"



Alien Breed 2 riprende l'ambientazione del primo gioco.



I frame di animazione di Body Blow 2 fanno presagire schiaffoni interessanti...

"Trovare la ragione precisa per cui abbiamo avuto questo successo non è molto facile... Penso che sia la conseguenza di una serie di giochi giusti, pubblicati al momento giusto, con il giusto livello qualitativo, che è poi la cosa più importante. Penso che gli utenti Amiga abbiano a lungo pensato '...Se soltanto qualcuno facesse questo o quello...' e noi l'abbiamo fatto, una specie di attesa che è finalmente terminata. I possessori di un Amiga si possono fidare di noi e possono essere sicuri che faremo tutto il possibile per creare i prodotti migliori per questa piattaforma".

Una delle caratteristiche peculiari del Team 17 è il gran numero di collaboratori che lavorano all'estero.

Da un certo punto di vista, si può dire che il Team è un'industria a livello europeo! Tutto ciò, naturalmente, crea non pochi problemi al gruppo di coordinamento.

"Si tratta forse di uno dei punti di cambiamento più importanti del futuro della nostra casa: noi miriamo a riunire attorno a noi più programmatori interni (una volta che ci saremo trasferiti nei nuovi uffici), e ad avere più controllo sullo sviluppo del software di quanto ne abbiamo avuto in passato".

"Abbiamo sempre cercato di accontentare i nostri collaboratori, ad esempio sul luogo in cui preferiscono lavorare; di questi tempi, con la diffusione dei modem, lavorare con persone lontane non costituisce più un grave problema, anche se mi capita spesso di essere in giro per l'Inghilterra o per l'Europa...

FUORI I NOMI!

Mick Robinson	**Direttore Manageriale**
Martyn Brown	**Direttore Creativo**
Debbie Bestwick	**Vendita/Marketing**
Paul Sharp	**Manager di Produzione**
Andy Robinson	**Controllo Ordini/Trasporto/Playtesting**
Craig Jones	**Servizio Clienti/Marketing/Playtesting**
Chris Halliday	**Servizio Clienti/Trasporto/Playtesting**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non è necessariamente uno svantaggio ma preferirei, forse, viaggiare un po' di meno".

Il vantaggio di permettere alla gente di lavorare dove preferisce, è che si trova in un ambiente familiare e completamente adatto allo sviluppo creativo, permettendo loro di fare quello che vogliono quando vogliono. Nel caso del Team 17, afferma Martyn, ha sempre funzionato piuttosto bene, "anche se abbiamo scoperto che ci sono alcune persone che hanno bisogno di essere un po' spronate in alcuni momenti, per dare il massimo".

In questo momento non ci sono collaboratori interni, ma le cose cambieranno presto: Martyn spera di poter riunire nei prossimi mesi, un gruppo di sviluppo a tempo pieno negli uffici della Team 17. Questo gruppo coprirà le aree Amiga, PC, Mega Drive e Super Nintendo, e lavorerà insieme a un paio di validi grafici.

Una delle curiosità più grandi riguardo ai futuri prodotti del Team 17 è se i giochi per PC attualmente in fase di sviluppo sapranno sfruttare le potenzialità della macchina come in passato è accaduto con l'Amiga.

"Per essere onesti", dice Martyn, "il nostro progetto PC è più che altro una scommessa: l'abbiamo fatto partire e speriamo che funzioni. Per noi si tratta di qualcosa di alieno e l'aspetto ludico è totalmente differente, a causa delle specifiche hardware della macchina; è molto difficile creare dei giochi d'azione o arcade e la figura tipo del giocatore su PC è di una persona a cui interessa soltanto giocare con simulatori di volo o GdR, ma io non sono molto d'accordo...

Non so se faremo un successo simile, anche per via di questa diversità di mentalità dei giocatori PC...

Probabilmente la maggior parte di loro non darà nemmeno un'occhiata ai nostri prodotti, perché in loro non c'è nessun Guybrush Threepwood, nessun drago o F-16, ma i giochi che stiamo sviluppando (*Alien Breed/Body Blows*) sono stati migliorati dalla grafica VGA... Il sonoro è stato veramente un problema e ci stiamo ancora lavorando; è a causa della quantità di schede sonore e della quasi totale mancanza di standard. La velocità non è un problema: *Body Blows* e *Alien Breed* presentano entrambi uno scrolling senza salti o sfarfallii, su 386 o processori superiori. Non so se supporteremo 286, può darsi che produrremo delle versioni solo in seguito. Supporteremo certamente le caratteristiche della macchina su cui il gioco sta girando: per esempio su un 486, *Body Blows* ha delle animazioni a 70 frame al secondo, ed è una velocità circa tre volte superiore a quella della versione Amiga".

Tutto il codice dei giochi che verranno pubblicati per PC è stato integralmente riscritto. I programmatori del Team 17 non hanno tenuto quasi nulla del codice originale per Amiga. Secondo Martyn, il problema di tante conversioni è che esse non sono altro che un riversamento di codice da un sistema all'altro. "Se volete trasferire un buon gioco da una macchina all'altra dovete riscriverlo basandovi sulle specifiche peculiari della macchina per la quale state facendo la conversione. Non ha senso utilizzare un codice che era stato scritto pensando a specifiche tecniche completamente differenti".

Parlando dei titoli Amiga attualmente in produzione, Martyn afferma di essere veramente soddisfatto di come stanno andando le cose: "Siamo contenti di *Alien Breed 2*. Il codice è nuovo, ma utilizza una notevole quantità di routine sviluppate da Andreas negli ultimi quattro anni, routine che sono servite per la creazione di *Super Frog*, *Project-X* e *Alien Breed*, naturalmente migliorate e ottimizzate, in tutto questo tempo. Proprio grazie a questo possiamo concentrarci maggiormente sul gioco e inserire tutte le caratteristiche che vogliamo. *Alien Breed 2* sarà molto più grande e interessante del primo, con più atmosfera. Ci saranno quattro possibili personaggi selezionabili e un occhio in più alla storia. Se la gente si è divertita a giocare *Alien Breed* non potrà fare a meno di amare questo seguito. Stiamo anche preparando una versione per Amiga 1200 con la grafica del chipset AGA e più sonoro e azione.

Body Blows 2 offrirà l'opportunità di controllare una dozzina di nuovi personaggi, durante un torneo intergalattico. I personaggi vengono da ogni parte dell'universo, ognuno con le sue mosse speciali, i suoi poteri e le proprie abilità. Sarà ambientato su diverse locazioni spaziali e pensiamo che le versioni per AGA e VGA saranno veramente splendide: stiamo usando un nuovo grafico norvegese per i background. Anche questo gioco utilizza una serie di routine che avevamo già impiegato,e che sono state migliorate nel tempo, e la cosa dovrebbe risultare chiara una volta che il gioco sarà finito. Penso che *Body Blows 2* supererà in molti aspetti il suo predecessore, a giudicare dal feedback che abbiamo avuto".

Uno dei sogni del Team 17 è pubblicare per il mercato delle console, e ora sembra giunto il momento buono. "È un periodo frustrante per quanto riguarda le console", dice Martyn. "Avevamo bisogno di soldi e di esperienza, e queste esigenze hanno portato via tempo. Ma ora dovremmo essere sulla strada giusta". "Probabilmente riusciremo a sviluppare *BB2*, *AB2* (almeno in parte) e *Super Frog* per console. Uno dei problemi principali è che sembra che sia la Sega che la Nintendo si preoccupino soltanto di quanto un gioco potrà vendere, senza porre abbastanza attenzione alla sua effettiva qualità e penso che questa sia in parte la causa dell'incredibile quantità di brutti giochi che escono per console. Alcuni di essi sono fantastici, ma solo alcuni... Noi diamo un'occhiata a tutti questi prodotti e pensiamo: -Mio Dio, ma noi possiamo fare molto, molto di meglio - Un atteggiamento che avevamo già avuto anni fa per la scena Amiga. Chi vivrà vedrà, naturalmente non trasporteremo assolutamente niente per le conversioni".

Le notizie sulle vicende del mercato Commodore vengono seguite con attenzione dal Team. Ovviamente tutti sperano che il 1200 ingrani decisamente. "Certamente noi non saremmo dove siamo, senza l'Amiga, e questo è un fatto. Non ho sentito nulla di



L'atteso F1 Challenge (che ora si chiamera F17 Challenge) in lavorazione.





Due schermate di F17 Challenge; giocabilità arcade ma grande accuratezza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ufficiale dalla Commodore riguardo alla situazione, ma ad ogni modo noi pensiamo di continuare a supportare gli utenti finché ci sarà un mercato. Per rispettare l'istinto di sopravvivenza, ci stiamo interessando anche ad altre piattaforme, durante la nostra evoluzione, come i PC o le console".

Martyn è restio a parlare degli obiettivi "strategici" del Team per il natale '93 e per il '94. "In genere non ci poniamo obiettivi di questo genere, ma abbiamo tutta l'intenzione di avere successo con la serie di titoli budget, e penso che ci riusciremo, soprattutto grazie alla solidità dei primi titoli... E non bisogna dimenticare che entro un anno in questa serie appariranno anche *Super Frog* e *Body Blows*; sarà molto competitiva... Voglio dire: date un'occhiata a *Alien Breed Special Edition*: è stato in vetta alle classifiche dei titoli budget per sei mesi! In un sol colpo abbiamo avuto dalla nostra l'8% del mercato budget Amiga con un SOLO titolo! Speriamo anche che le uscite di Natale di *Alien Breed 2* e *Body Blows 2* riscuotano lo stesso successo degli originali".

"Abbiamo cominciato con *Alien Breed Special Edition* lo scorso novembre, una versione adattata e riveduta dell'originale... Come ho già detto, ha avuto un grande successo fin dalla sua uscita. Il prossimo sarà *Project-X*, che è stato un grande titolo quando è uscito, nel febbraio del '92. È stato anch'esso riveduto e aggiornato per renderlo un po' più semplice e solido per quanto riguarda i difetti di gioco che la gente ha tanto criticato. Dopo di questo uscirà *F1 Challenge*, un ottimo gioco di corse in perfetto stile *Lotus*, con un sacco di opzioni, una buona grafica e un valore notevole: è inedito e molte altre case hanno fatto uscire titoli simili di qualità inferiore e a prezzo "pieno". Dopodiché uscirà *Qwak!*, un giocabilissimo titolo di piattaforme in stile *Bubble Bobble* pieno di bonus, sia per uno che per due giocatori: ci aspettiamo che riscuota un grande successo. Quindi abbiamo *Assassin*, completamente riveduto con un maggior numero di livelli, più compatti e piccoli; questa volta l'eroe avrà una pistola, al posto dei boomerang. Metteremo a posto tutte le cose che non funzionano e aggiungeremo altre cose per la nuova versione. Ci sono anche *Apache* e *Cardiax*, due sparatutto/azione che usciranno più avanti, e molto altro ancora.

I titoli budget usciranno una volta al mese, attorno al 17 (ovviamente!) e costeranno, secondo il gioco e il contenuto, da 9.99 Sterline a 10.99 o 12.99 Sterline". Attualmente non è possibile stabilire se verranno importati in Italia, e a che prezzo.

La nostra curiosità finale riguarda l'esperienza del Team 17 con la macchina ammiraglia della Commodore. Se potessero cambiare una cosa del sistema Amiga, cosa modificherebbero?

Martyn non ha dubbi: "Se potessimo cambiare un aspetto del sistema Amiga, sarebbe l'hardware (beh, tu hai detto UNA cosa...). No, seriamente, mi piacerebbe vedere un nuovo chip grafico con texture mapping e un nuovo chip sonoro, tutto per 200 Sterline, ma non ci conto molto..."

Derek dela Fuente



Alien Breed 2 più frame di animazione.



Alcuni personaggi di Body Blows 2.

TUTTI GLI SVILUPPATORI

Andreas Tadic	Programmatore	Alien Breed 2	AM	Svezia
Rico Holmes	Grafico	Alien Breed 2	AM	Svezia
Junior McMillan	Programmatore	Body Blows 2	AM	RU
Danny Burke	Grafico	Body Blows 2	AM	RU
O. P. Rosenlund	Grafico	Body Blows 2	AM/PC	Norvegia
D. Broadhurst	Programmatore	Overdrive	AM	RU
Haydn Dalton	Grafico	Overdrive	AM	RU
Allister Brimble	Musica	Vari	/	RU
Holodream	Programmatori	F1Challenge	AM	Italia
R. Heasman	Grafico	Little Sods	AM	RU
Jose & John	Programmatori	Little Sods	AM	RU
J. Woodhouse	Programmatore	Qwak!	AM	RU
John Mitchell	Grafico	Cardiax	AM	RU
Dave Mariner	Programmatore	Cardiax	AM	RU
AVM	Programmatori	Alien Breed	PC	RU
Gary Symons	Programmatore	Body Blows	PC	RU

Naturalmente ci sono anche un sacco di freelance, ogni tanto, come Tobias Richter, Eric Schwartz e Bjorn Lynne (più conosciuti nell'ambiente delle demo). Cerchiamo sempre nuovi talenti e ci stiamo espandendo molto rapidamente. Speriamo presto di poter firmare un contratto con la Digital Illusions per assicurarci i loro prodotti sotto il marchio Team 17.



Body Blows 2: più personaggi, più mosse, più azione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI EDISON SONO TORNATI

Tentacolo Viola, l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo. E solo tu puoi fermarlo. Viaggia attraverso il tempo con tre eccentrici personaggi in questa avventura grafica veramente stravagante in stile cartone animato e con più di 100 bizzarri effetti sonori.



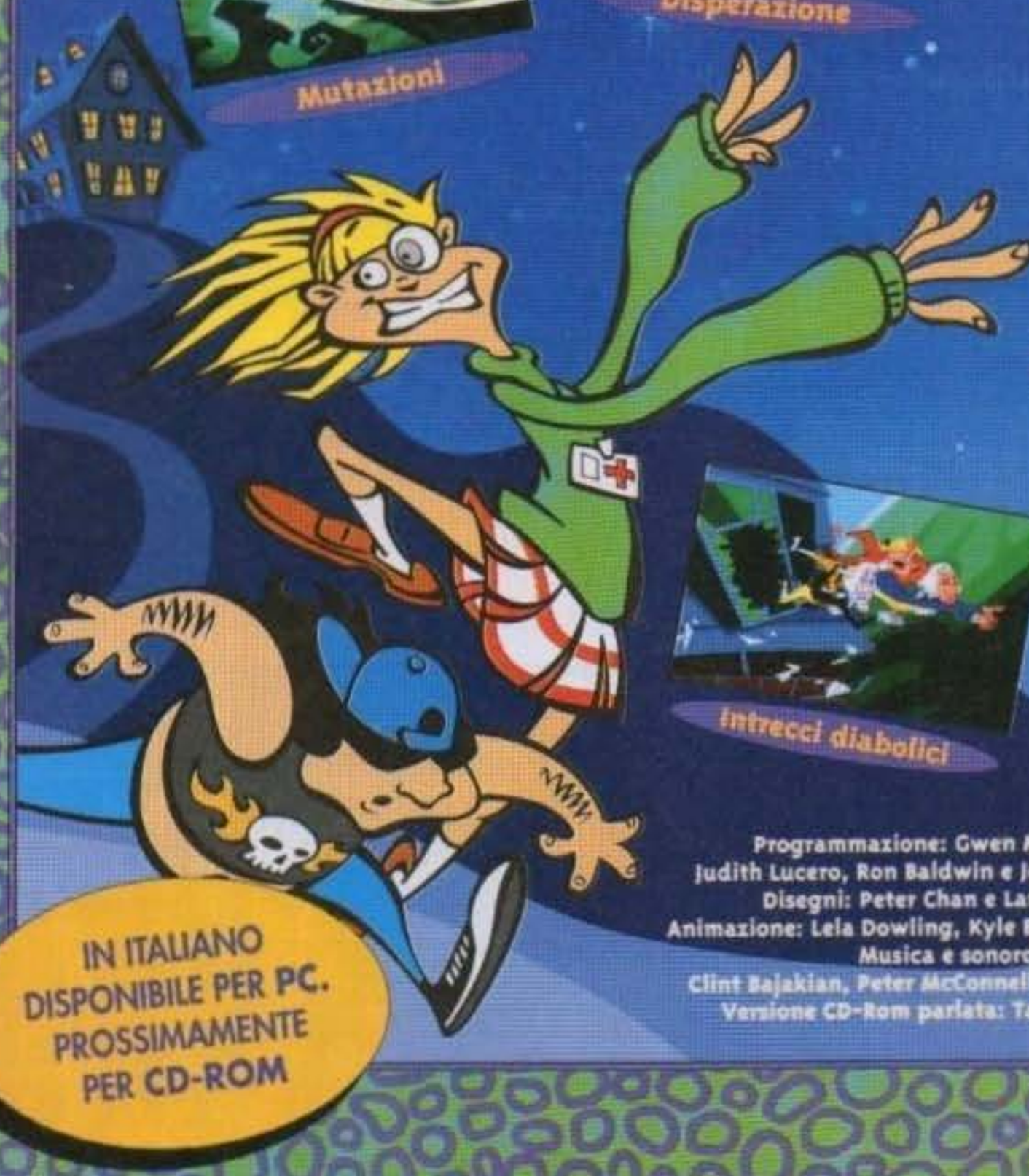
Emozioni


Mutazioni



Disperazione


Avventure mozzafiato




Azione incalzante

Intrecci diabolici


Atmosfera romantica

IN ITALIANO
DISPONIBILE PER PC.
PROSSIMAMENTE
PER CD-ROM

Programmazione: Gwen Musengwa, Judith Lucero, Ron Baldwin e Jonathan Ackley.
Disegni: Peter Chan e Larry Ahern.
Animazione: Lela Dowling, Kyle Balda e Jesse Clark.
Musica e sonoro:
Clint Bajakian, Peter McConnell e Michael Land.
Versione CD-Rom parlata: Tamlynn Barra.

LUCAS Arts

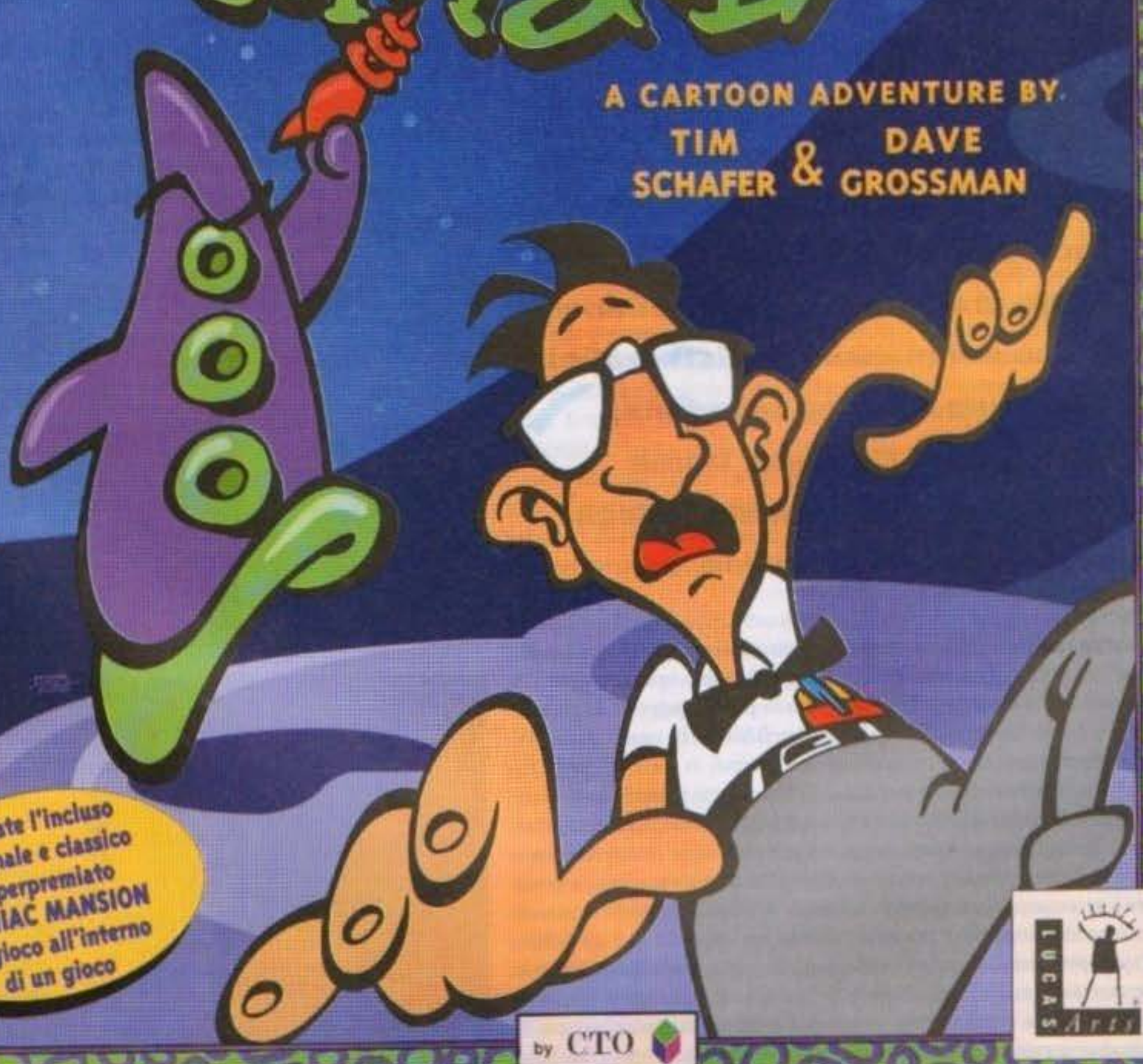
http://www.oldgamesitalia.net/ Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Maniac Mansion

Day of the Tentacle™

A CARTOON ADVENTURE BY
TIM SCHAFER & DAVE GROSSMAN



Cercate l'incluso originale e classico superpremiato MANIAC MANSION un gioco all'interno di un gioco

by CTO

LUCASArts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

CIELI D

Con il movimento cyberpunk nel suo momento di massimo fulgore (nonstante i menagramo che ne decretano la prossima scomparsa e i puristi che ne negano addirittura la nascita) non c'è da stupirsi se da qualche tempo i nostri monitor sono popolati da città sterminate e futuri ultratetri. *Beneath A Steel Sky*, della Revolution, si preannuncia come uno dei titoli più caldi del prossimo inverno, grazie anche alla collaborazione di uno dei massimi artisti grafici della scena fumettistica mondiale: Dave "Watchmen" Gibbons. Derek "Street Samurai" Dela Fuente indaga per conto della *K Corporation*...

Era destino che Dave Gibbons un giorno visitasse il mondo dei videogiochi. "Dave ha un figlio appassionato di videogiochi quindi immagino che ciò abbia contribuito a spingere Dave verso i giochi per computer", rivela il boss della Revolution Charle Cecil. "Suo figlio, Dan Gibbons, ha avuto certamente la sua importanza. Dave, i cui lavori sono apprezzati in tutto il mondo, sta scrivendo un fumetto che farà da introduzione al gioco. Tutti i giochi hanno bisogno di una buona introduzione che funga da scenario. Solitamente si tratta di un libro ma in generale la maggior parte dei giocatori non lo legge completamente e certe volte si tratta di una vera e propria seccatura. Se si vuole rendere un gioco interessante è necessario dare al giocatore un bel po' di informazioni e farlo tramite un fumetto è un'idea originale. È presentato in maniera impeccabile, è coloratissimo ed ha un aspetto professionale: si vede che è un prodotto di classe. Un mio amico, che non aveva mai letto un fumetto in vita sua, ne è rimasto affascinato. Dopo averlo letto voleva assolutamente sapere cosa sarebbe successo in seguito. Il fumetto introduce e guida il giocatore nel gioco e questo è molto importante. Dave ha scritto il fumetto mentre il concetto di base è nostro. Lavoriamo con la Virgin in società con Dave, che segue il disegno e contribuisce con commenti e consigli. Se si vuole rendere un gioco veramente appetibile bisogna dare ai giocatori la possibilità di vagliarlo attentamente e il modo in cui è strutturato il fumetto rende interessante il gioco. Dave ha un ruolo di consulenza, ci viene a trovare, dà un'occhiata al gioco e ci dispensa idee e suggerimenti. È stato molto utile avere un aiuto esterno e visto che si tratta del migliore disegnatore di fumetti al mondo cosa possiamo chiedere di più? Il contributo che può dare alla nostra società è immenso e il suo effetto sul progetto è stato positivo.

In *BASS* abbiamo seguito certe regole: una di queste è che le coincidenze non esistono e se si verificano si tratta di un caso. Durante il disegno di un gioco è molto semplice aggiungere alcune coincidenze, ma ciò lo rende più facile sia per il giocatore che per il disegnatore e a noi ciò non piace. Se si inseriscono troppe coincidenze in un gioco non è necessario pensare a ciò che è successo precedentemente e a quali ripercussioni potrebbe avere.

Tutto è stato studiato, dall'inizio alla fine. Ogni personaggio ha il proprio posto e la propria storia, l'intero universo di gioco ha la sua storia".

Dave è entrato in contatto con l'industria dei computer quando una rivista inglese pubblicò un articolo su Alan Moore, scrittore di *The Watchmen*. I disegni pubblicati furono moltissimi ma Dave, che li aveva creati, non era stato nemmeno menzionato. Il fatto che lo scrittore vivesse in America mentre Dave si trovava a poche miglia dalla redazione fu davvero molto imbarazzante per il giornale e quando Dave li con-

L'ambietazione di Beneath a Steel Sky è stata più volte definita "cyberpunk", ma Gibbons ha in realta creato un feeling visuale inedito.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

'ACCIAIO

tattò, pubblicarono un articolo su di lui. In seguito illustrò anche una copertina della rivista.

"Conosciamo Dave da diversi anni e *BASS* ricorda molto lo stile di *The Watchmen* ed è proprio così che lo vogliamo. Riteniamo che la sua esperienza possa servire all'industria dei computer e possa aiutarci considerevolmente.

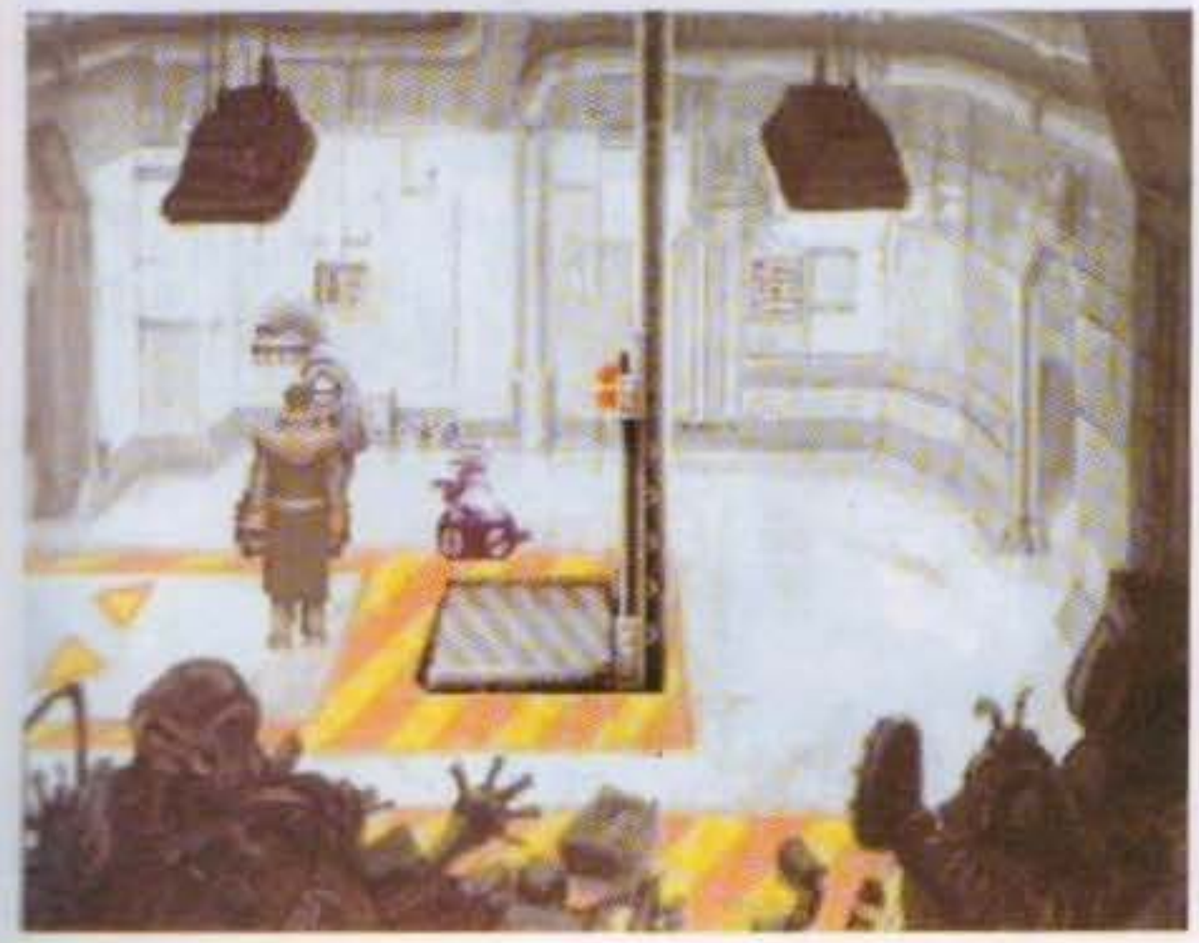
Ricordate *Rogue Trooper*? Per quanto ne so Dave ne è il creatore. Una società ha pubblicato un gioco con lo stesso nome e Dave è stato coinvolto in minima parte ma non penso che abbiano usato il suo talento. Tra l'altro non ho nemmeno visto il gioco".

Invece con *BASS* la collaborazione con Dave è stata davvero molto stretta. Il gioco è ambientato in un futuro prossimo, contiene molte idee interessanti e forse potrà anche trasmettere delle idee, utilizzando lo stile di *The Watchmen*. All'interno del gioco si fa ampio uso di flashback che spiegano perché sono accadute certe cose.

"Se osserviamo le avventure degli americani, i nostri maggiori concorrenti, sono davvero molto superficiali rispetto a ciò che stiamo facendo. Quando si inseriscono degli enigmi, questi devono essere totalmente logici, ma in molti giochi ciò non accade. Una compagnia per cui io nutro il più grande rispetto è la Sierra che non è nostra rivale in quanto produce giochi per un mercato specifico. Alcuni amano i loro giochi, altri li odiano, ma ciò che fanno lo fanno bene. Non per nulla stiamo convertendo *King's Quest 6* sull'Amiga per conto loro! Per quanto riguarda altre società, come la SSI e la Westwood, dovrò convincervi con i fatti è vero, ma vedrete, quando uscirà il nostro gioco, che abbiamo molto di più da offrire. Le nostre trame sono più complete di quelle americane. Come ho già detto, ogni personaggio ha la propria storia e sappiamo esattamente cosa stava facendo prima dell'inizio dell'avventura: magari non servirà ai fini del gioco ma è necessario per garantire una certa continuità. Nulla nel gioco si contraddice, la continuità è il primo requisito". Una delle cose che alla gente è piaciuta di più in *The Watchmen* è che se si guardava una via da un certo angolo, si tornava indietro e la si guardava da un'altro, ogni cosa era al suo posto - tutti i dettagli erano perfetti. Alla Revolution hanno cercato di riprodurre questa verosimiglianza in *BASS*.. "*Lure of the Temptress*, il nostro ultimo gioco, che ha ottenuto un buon successo, è poca cosa in confronto a *BASS*. Ci sono sei sezioni nel gioco e la logica di ogni sezione supera la logica totale di *Lure*. Nel gioco succedono tantissime cose ma pur essendo molto complesso *BASS* non confonde il giocatore. Supponiamo, ad esempio, di entrare in una fabbrica e di fermare la catena di montaggio: tutti smetteranno di lavorare in ogni reparto perché ogni sezione dipende dalle altre. Nessuno dei nostri concorrenti ha mai raggiunto una tale complessità! Noi possediamo la tecnologia migliore del mondo e non lo dico con leggerezza in quanto ci sono tanti elementi che compongono un gioco. Il motore, la grafica, il suono, il disegno e la giocabilità sono ingredienti essenziali. Il nostro motore, il Virtual Reality Engine, è il migliore al momento. Nessun altro nel nostro campo possiede personaggi che "vivono" la propria vita, tutti, e intendo proprio tutti, Sierra, LucasFilm (a parte la Origin che usa un approccio diverso) utilizzano sequenze animate azionate dal giocatore. I nostri personaggi invece sono intelligenti. Abbiamo aumentato la complessità dai tempi di *Lure*".



L'interazione con gli atri personaggi dovrebbe essere la più sofisticata mai apparsa in un'avventura.



Un'altra caratteristica della Revolution è, che a differenza di molte società americane, molti dei loro programmi vengono scritti in codice macchina. Anche la Sierra programma certe parti in C ed è per questo che la societ inglese è stata incaricata di convertire i loro giochi. "Le loro avventure per Amiga sono state convertite usando il C perciò hanno sentito il bisogno della nostra esperienza! Il C è troppo lento sull'Amiga".

"Dal punto di vista grafico potrete giudicare voi stessi ma riteniamo che la nostra grafica sia eccellente. Anche il sonoro, grazie all'utilizzo di un team di compositori, è ottimo. Il testo è incisivo ed è stato scritto dalla stessa persona che ha scritto *Lure*. Abbiamo la sensazione che il gioco incorpori un certo stile europeo: è intelligente e divertente e pensiamo di avere un sicuro vincitore tra le mani. Il gioco è davvero molto vasto".

Lo scenario è molto semplice. Il protagonista del gioco è Robert Foster. Il fumetto darà tutte le informazioni necessarie per iniziare l'avventura. Siete cresciuti in un'area al di fuori delle città ecologicamente protette e siete molto diversi dalle altre persone. Un bel giorno alcuni militari atterrano e vi portano con loro, non sapete per quale motivo. Giunti in città vi accorgete che è governata da uno strano computer coadiuvato da un gruppo di uomini. Il sistema non sembra funzionare molto bene e il vostro compito consiste nello scoprire il perché, qual è la vostra funzione e a cosa serve il computer. Durante il gioco si chiariscono le ragioni della vostra presenza in città e vengono svelate le vostre origini.

La trama si svela in maniera chiara e intuitiva, rivelandosi ricca di sorprese e

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di pericoli. "La possibilità di interazione con i personaggi e gli oggetti è vastissima e ci sono anche alcune trame secondarie che non distolgono però l'attenzione dal gioco. Ritengo che l'interfaccia sia ottima e che si sia lavorato molto sui dettagli. Ci sono voluti quasi tre anni e il progetto è partito dalla Mirrorsoft. Certo, è cambiato qualcosa rispetto all'idea originale ma lo scenario è rimasto inalterato. Il gioco ha essenzialmente due punti di forza: il primo è dato dall'interazione con il testo e il secondo dalla manipolazione degli oggetti. Potrebbe essere necessario utilizzare un certo numero di oggetti interconnessi per raggiungere il vostro obiettivo. Siccome i personaggi sono credibili si è maggiormente coinvolti. È un gioco molto aperto, non certo lineare".

I progettisti hanno cercato di evitare i vicoli ciechi ma è possibile morire, a patto però che si faccia qualcosa di veramente stupido. Se ciò accade il giocatore potrà rendersi conto di quanto è stata sciocca quell'azione...

Cecil è davvero contento del lavoro dei suoi: "Penso che questo gioco piacerà a molte persone e qui alla Revolution siamo davvero fieri del nostro lavoro!!!"

Dave Gibbons è probabilmente il più acclamato disegnatore di fumetti vivente. Nato a Londra nel 1949, ha iniziato la sua carriera nel 1973 come uno dei principali collaboratori della rivista *2000 AD*. Tra i suoi personaggi più famosi ricordiamo *Dan Dare*, *Rogue Trooper*, *Harlem Heroes* e *Dr. Who*. Nel 1982 ha cominciato la collaborazione con l'americana DC Comics disegnando il famoso *Lanterna Verde* e le strisce di *Superman*. Il suo lavoro con Alan Moore (il più famoso scrittore di fumetti inglese) gli ha valso il Jack Kirby Comic Award nel 1987 come migliore artista per il mitico *The Watchmen*.

Ha anche lavorato con Frank Miller (creatore di *Batman: The Dark Knight Returns*) sul famoso *Give Me Liberty*. L'ho incontrato negli studi della Virgin inglese, e dopo esserci messi comodi abbiamo parlato dei suoi numerosi progetti.

D: Tu sei un noto disegnatore di fumetti, cosa ti ha fatto approdare ai videogiochi?

R: Devi sapere che ho lavorato ad un fumetto chiamato *The Watchmen* che ha vinto una montagna di premi ed è stato tradotto in diverse lingue. Questo fatto ha suscitato l'attenzione dell'industria del software e sono stato avvicinato da un paio di software house per fare dei disegni. Si erano accorti, come me del resto, di certe similitudini tra i fumetti e i giochi per computer. Per esempio, entrambi utilizzano solitamente un tipo di trama attivo e grafica dotata di una certa immediatezza. Nel corso degli anni penso di aver perfezionato uno stile che può trasmettere delle idee in forma grafica con un certo successo. Un'altra ragione è data da mio figlio, ora tredicenne, che dall'età di sette anni è un appassionato di computer. Ho avuto dei contatti con la Ocean che aveva intenzione di produrre un gioco su *The Watchmen* e ho parlato con molte altre software house, una delle quali era l'Activision, e fu lì che ebbi i primi contatti con Charles Cecil, ora responsabile della Revolution.

D: Veniamo subito al punto... Che impatto hai avuto con il gioco?

R: Funziona in maniera analoga alla stesura di un fumetto. Generalmente ci sono uno scrittore e un disegnatore e il risultato finale è il loro parto comune. È molto difficile dire dove finisce il testo e dove iniziano i disegni. Quindi sono sempre stato abituato a collaborare ed è ciò che è successo con la Revolution... un lanciarsi idee avanti e indietro fino ad arrivare a un consenso. Loro sapevano che volevano fare un gioco stile *Blade Runner*, avevano una vaga idea della trama e mi diedero una traccia breve e confusa di quello che sarebbe stata la storia. Io ho cercato di raffinarla e ho aggiunto nomi, idee e possibili sviluppi. Loro in cambio hanno scelto i più appropriati ed io ho cominciato a lavorare su quelli. Ho contribuito molto alla trama del gioco. Infine è stato necessario preparare la parte visiva e io avrei dovuto disegnare le schermate e le locazioni. Una delle cose che più mi piace fare in un fumetto è disegnare le locazioni. Per tornare a *The Watchmen*, una delle caratteristiche più apprezzate era che tutte le locazioni erano coerenti. In altre parole se qualcuno entrava da una porta, quando ne usciva si trovava ancora nello stesso posto. Questo, nei fumetti, non è affatto scontato! Mi piace che i dettagli siano come nella vita reale. Tutti gli elementi visibili delle locazioni rimangono inalterati e la sola cosa che cambia è la prospettiva riferita al punto in cui ci si trova. Mi piace disegnare ambienti tridimensionali credibili perciò ho disegnato tutte le schermate che sono poi state colorate da un altro artista, Les Pace, sotto la mia direzione. Ogni schermata viene dalla mia testa. Ovviamente ci sono degli elementi aggiunti dalla Revolution perché, sebbene io sappia come rendere visivamente attraente un'immagine, i programmatori hanno dovuto adattarla alle specifiche del gioco.

D: Hai dovuto rifare i disegni utilizzando il mouse?

R: Ho creato molti dei personaggi e mi è sembrato che l'unico modo per disegnarli fosse utilizzare una tavoletta grafica (DPAINT) visto che questo sarebbe stato il loro aspetto finale. Sarebbe stato molto bello fare un disegno dell'eroe con un costume ricco di dettagli ma, una volta ridotto alla dimensione di uno sprite, non sarebbe stato di nessuna utilità. Perciò ho disegnato in formato ridotto cosa che ho trovato molto interessante e difficoltosa perché il volto di uno sprite è composto solamente da un certo numero di punti e con una palette limitata è stata una vera sfida riprodurre certe espressioni. Un'altra cosa che mi piace nell'essere creativo, abbastanza paradossalmente, sono le limitazioni. È stimolante sentirsi dire "non si può fare in quel modo, prova a farlo in maniera differente". Ho anche potuto dare dei consigli sul testo del gioco avendo scritto e disegnato un fumetto che descrive l'ambientazione prima che il gioco inizi e che forma parte del manuale.

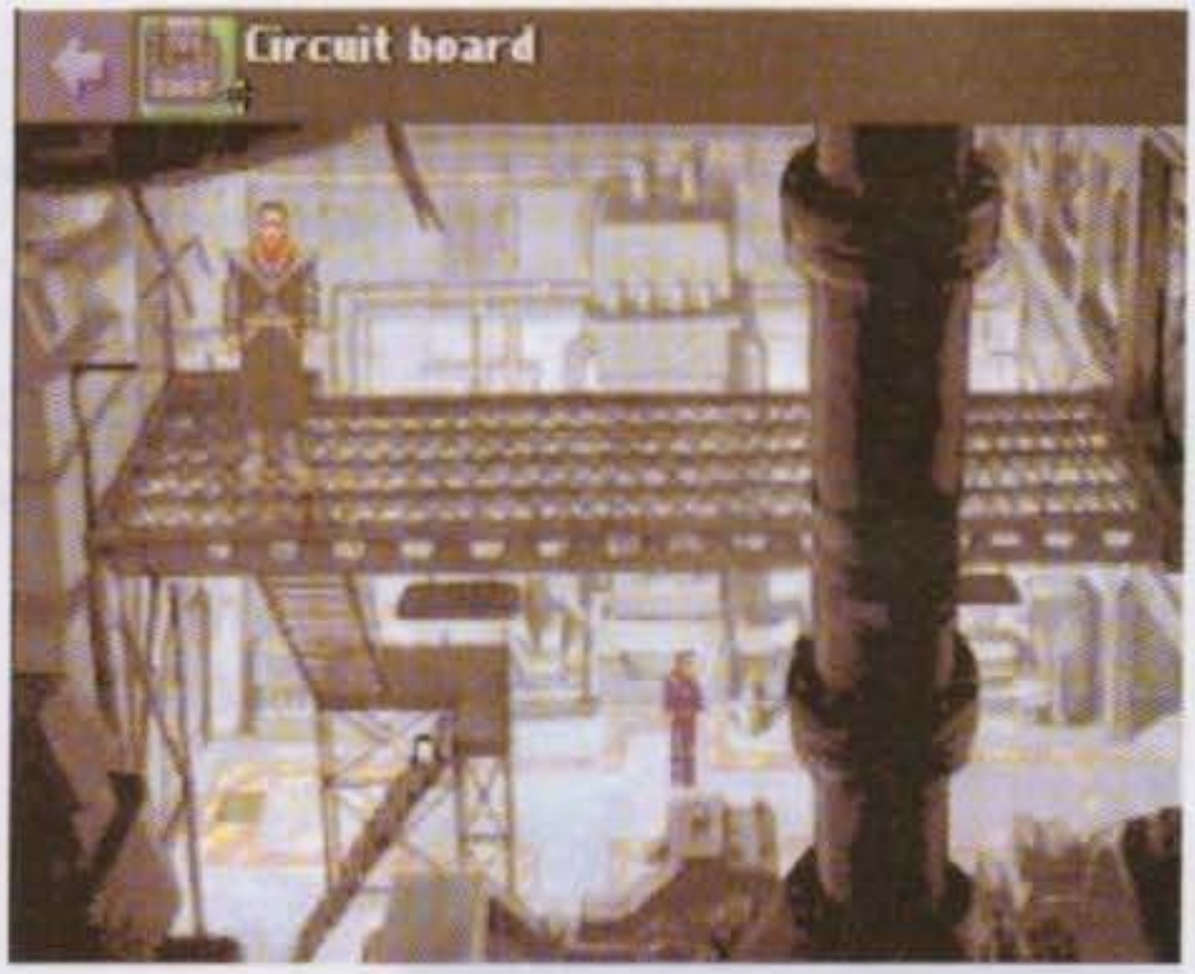
D: È stato difficile usare il mouse al posto della penna?

R: Non molto. In un certo senso è stato un sollievo perché non hai a disposizione un numero infinito di linee. Quando si utilizza un computer per disegnare si ha a disposizione solo un numero finito di pixel. Quindi molte cose difficili da disegnare, come particolari anatomici, non lo sono affatto parlando di sprite. Con pochi dettagli si possono rendere molti disegni interessanti e realistici.

D: Pensi che la grafica su computer possa comunicare le emozioni di quella su carta?

R: È differente. Una delle cose che più mi affascina delle schermate, una volta digitalizzate e mostrate su un monitor, è la loro luminosità. Sembrano diventare tridimensionali. Una delle cose che ho molto curato nei disegni sono le sorgenti luminose, in altre parole mi sono assicurato che le luci e le ombre fossero realistiche. Quando il disegno è trasformato in una schermata sembra risplendere. È stato un grande sollievo scoprire che la digitalizzazione migliora il mio lavoro. È una sensazione diversa rispetto ai disegni tradizionali ma è molto interessante ed eccitante.

D: C'è una grossa differenza tra lavorare nell'industria del software e con i tuoi col-





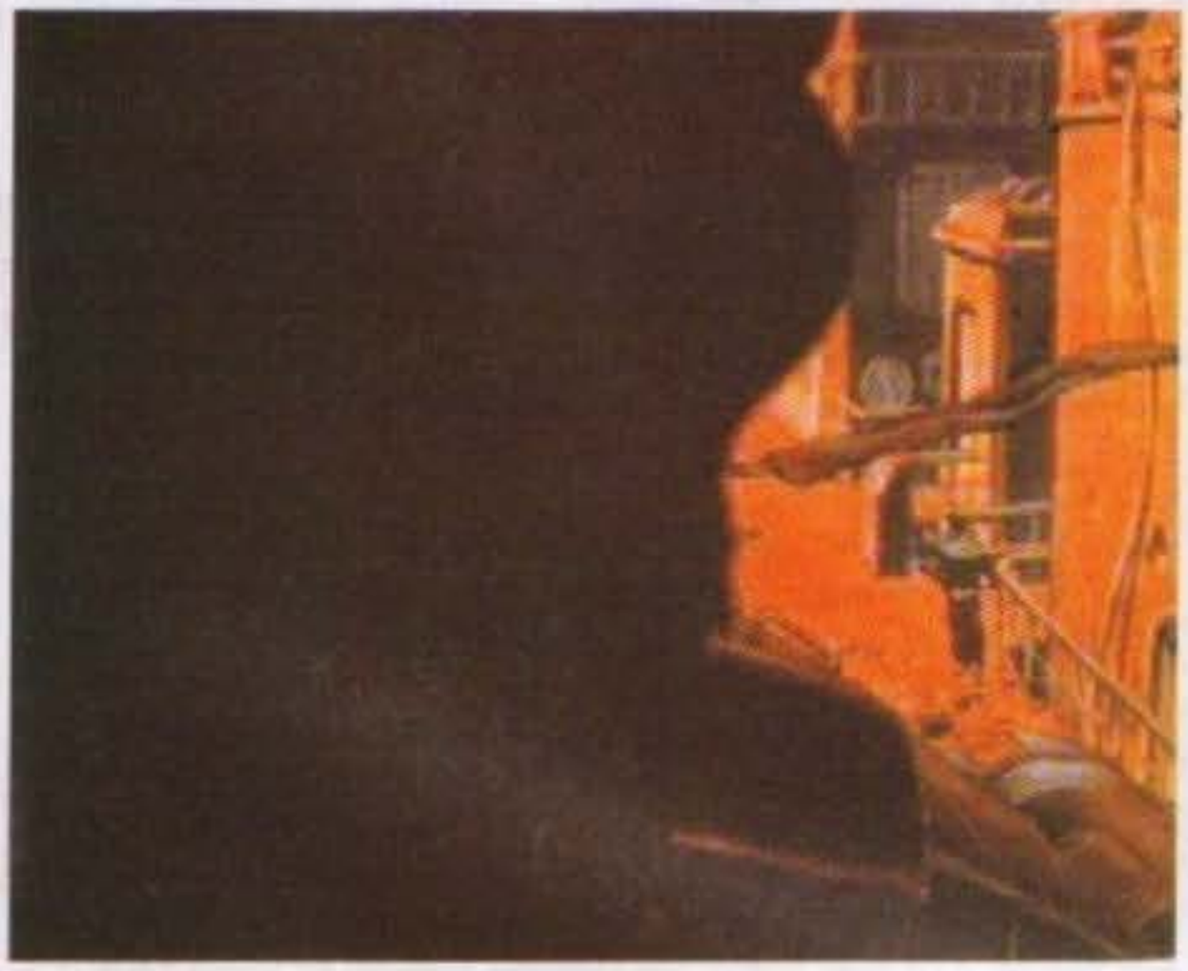
(in alto) la "scheda circuti" è l'attrezzo universale in possesso del nostro eroe può attivare un gran numero di dispositivi

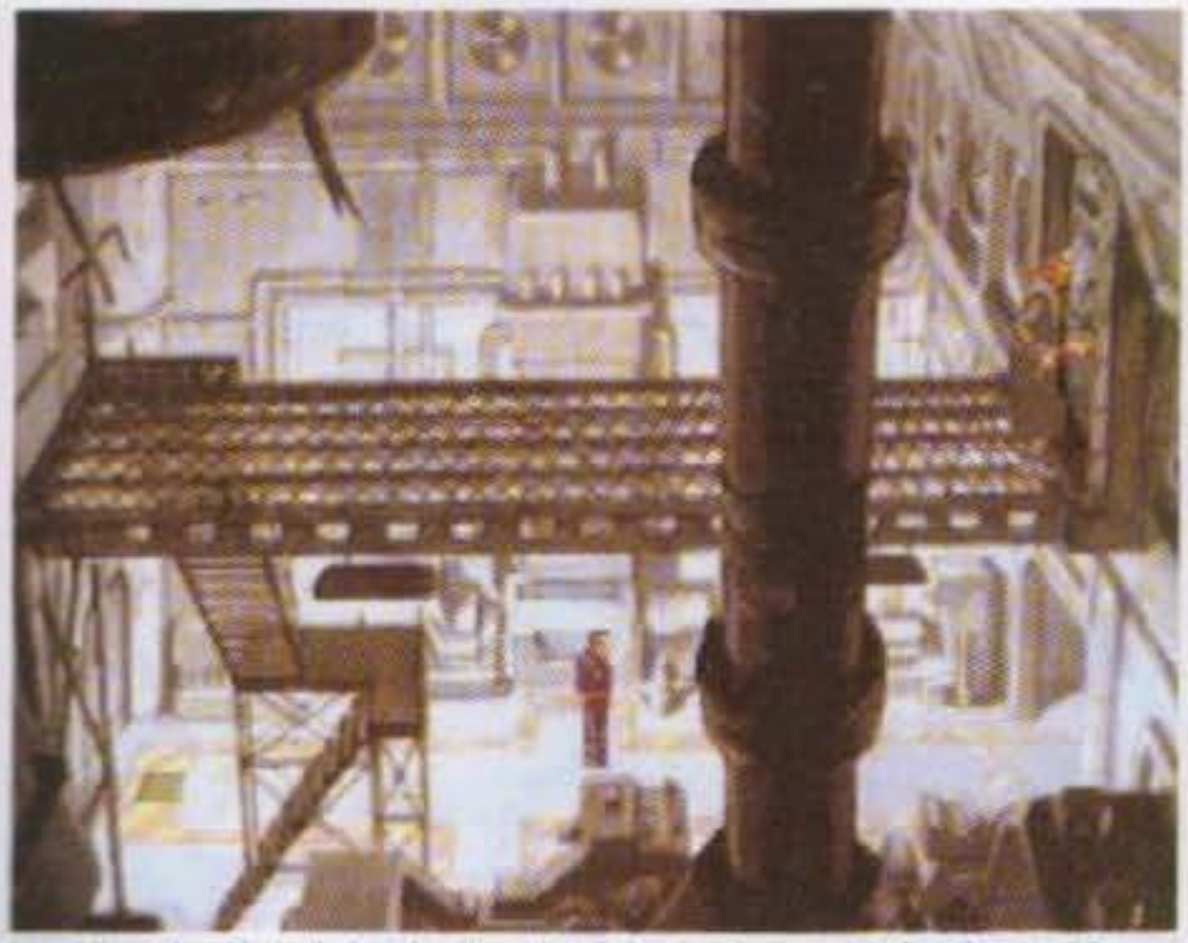
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

laboratori abituali?
R: Si basa tutto sulla collaborazione. La cosa più importante è il prodotto finale. Devi lasciare da parte il tuo ego perché puoi combattere per una delle tue idee ma devi aver sempre come fine il bene dell'intero progetto. Non c'è davvero una grossa differenza, è una questione di compromessi. Sono stato molto fortunato con le persone con cui ho lavorato. Infatti è stato per me un utile insegnamento perché precedentemente avevo avuto solo una conoscenza superficiale del settore, da consumatore. Conosco molte cose sulla grafica su computer e anche cose sulle storie interattive. Ho imparato come strutturare gli eventi in modo da renderli giocabili.
Se paragoniamo i videogiochi al cinema siamo allo stadio dei film muti e in bianco e nero. C'è un immenso potenziale e si possono fare cose incredibili, ma è molto difficile indovinare adesso quali possano essere. Anche i giochi più validi ed interattivi che esistono sono mediocri in termini assoluti sebbene alcuni siano costruiti ingegnosamente. Ciò che mi interessa è scoprire esattamente quali elementi di un dramma interattivo interessano ai giocatori, come poterglieli fornire, con quale livello grafico e con quale grado di complessità. Penso che sia una forma artistica completamente nuova e non penso di essere presuntuoso nel dirlo. Siamo alla preistoria. Sono interessato ad approfondire quest'area perché le capacità e l'interesse che possiedo sembrano fatte su misura.
Del resto non penso che tutto deva essere "fotograficamente realistico". Non credo che sia questa la strada da seguire. Ho sentito dire che il full motion video è magnifico ma in realtà penso che qualcosa fatto con la grafica sia più coinvolgente di una cosa fatta semplicemente con foto o immagini filmate.
D: Hai sempre voluto essere un artista?
R: Si, ho sempre desiderato diventare un disegnatore di fumetti. Non ho mai voluto fare lo scultore o il pittore. Ciò che mi ha sempre interessato è narrare delle storie con le immagini.
D: Si vedono numerosi professionisti e scenografi cinematografici lavorare sui videogiochi. Si tratta di un passaggio logico?
R: Si, certo. Il computer è una fonte di divertimento perciò le persone capaci di narrare delle storie possono ora sviluppare le loro idee sul computer. Molte professioni possono dare il loro contributo nella produzione di questa nuova forma artistica.
D: Ci siamo, ecco il domandone... Qualche possibilità di vedere un videogioco sui *Watchmen*?
R: Quando *The Watchmen* fu pubblicato per la prima volta c'era molto interesse. La Ocean era interessata ad acquistare la licenza per produrre un gioco ma non era sicuro che sarebbe uscito un film. Molti fumetti sono diventati dei giochi ma di solito sono usciti prima i film come nel caso di *Batman* o delle *Tartarughe Ninja*. Quindi le probabilità sono poche a meno che *Watchmen* non diventi anche un film: penso che ne uscirebbe un gran bel gioco. C'è un gioco di ruolo negli Stati Uniti che sembra andare molto forte e sicuramente hanno fatto un ottimo lavoro di ambientazione e ricerca. Perciò può succedere di tutto. Il difetto di *Watchmen* è che si tratta di una storia finita perciò è difficile valutare quanto possa essere interattiva. Giochi come *Batman* o *Superman* possono andare avanti all'infinito con storie differenti. Ci vorrebbe molto studio. Detto questo, non so se mi piacerebbe essere coinvolto. Il fumetto ha detto tutto ciò che c'era da dire. Ci hanno offerto vari modi per sfruttarlo ed espanderlo ma non ci interessa. È giusto lasciarlo così com'è.
D: Quanto dipendi dagli sceneggiatori?
R: Inizialmente era più facile trovare lavoro come disegnatore ma da *The Watchmen* in poi sembra che il mio nome abbia un certo richiamo. Ho scritto diverse storie: *Rogue Trooper*, World's Finest con Superman e Batman, *Alien's Story* che uscirà quest'anno e anche *Batman contro Predator*. Il mio prossimo passo sarà uscire con qualcosa che ho scritto e disegnato. La prossima cosa a cui sto lavorando è in collaborazione con Frank Miller. È un seguito di *Give Me Liberty* e si intitola *Martha Washington Goes to War*.
D: Così pensi che l'industria dei videogiochi non sia ancora stata esplorata nella direzione e nell'area in cui operi, non è così?
R: Dico solo che trovo interessante il fatto che stia attirando gente dall'esterno. Le persone che si occupano di grafica su computer vengono da un ambiente informatico. La grafica che è stata prodotta in passato appartiene a ciò che io chiamo la "scuola naive". Non lo dico in modo critico o snob. C'è nell'arte una "scuola naive" in cui si disegna ogni filo d'erba e ogni dettaglio. Orbene, molta grafica per computer è fatta in questo modo, se c'è un muro di mattoni ecco tutti e quattrocento i mattoni. Ovviamente nessuno può dire che non si tratta di un muro di mattoni. Del resto è un modo semplice di lavorare sul computer perché si possono disegnare dieci mattoni e copiarli ripetutamente. Penso che non sia un buon modo di usare il computer e tende a sembrare molto irrealistico. Se io dovessi disegnare il muro, lo raffigurerei nella prospettiva corretta ma disegnerei solo pochi mattoni. La mente di chi osserva tende ad uniformare la scena e intuisce che si tratta di un muro di mattoni. È un'esperienza di gran lunga più appagante per lo spettatore rispetto alla visione di tutti i mattoni ed è anche la ragione per cui spesso si preferiscono i bozzetti di un artista al suo lavoro finito. Sono idee come questa che vorrei portare nella grafica per computer. Le sempre più numerose persone che entrano nel settore da altri campi espanderanno la mentalità e ancora una volta abbiamo la similitudine con i primi anni del cinema quando le piccole risorse sembravano sufficienti finché il settore non si sviluppò ed espanse. Spero che l'industria dei videogiochi si muova in questa direzione.
D: Ma in che modo hai lavorato con la Revolution? Come consigliere oppure avete fatto delle lunghe riunioni, vi siete scambiati delle idee, eccetera?
R: Un po' di tutto ciò. Una delle cose più interessanti per fare *BASS* è stato trovare il modo migliore di farlo. Penso inoltre che il fatto di non sapere come avrebbe dovuto essere strutturato un gioco per computer abbia giovato. Non conosco le limitazioni del loro lavoro. Per esempio, posso suggerire qualcosa e sentirmi rispondere che "non si può fare" ma dopo averci riflettuto un bel po' è possibile che tornino e dicano "si, si può fare" oppure "se lo cambi leggermente funzionerà". Ho passato molte ore con loro, ci siamo scambiati delle idee, ho presentato dei bozzetti, adattato alcune cose, e così via.
D: Quindi hai disegnato anche alcune locazioni e sfondi del gioco?
R: Si, sebbene il fumetto sia un'introduzione al gioco e si svolga in locazioni diverse. Lo stile del fumetto è simile al gioco. Una cosa interessante è che nella versione per CD ROM verranno utilizzate alcune delle mie strisce ma al posto delle lettere i personaggi parleranno e saranno anche animati...





Sopra: l'orrendo schianto che introduce l'avventura. Il gioco è anche presentato da un fumetto di Dave Gibbons.

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

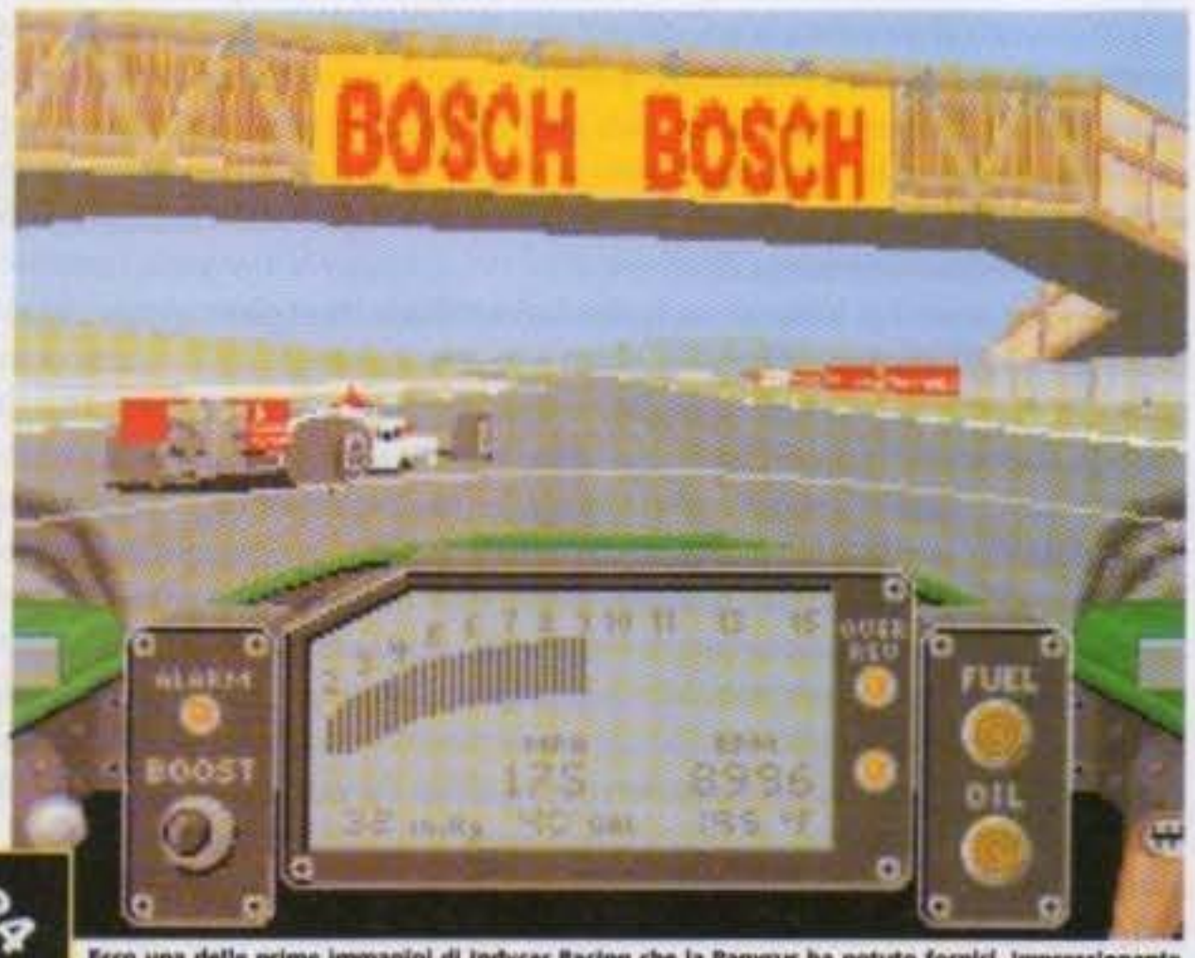
http://www.oldgamesitalia.net/

PAPYRUS

Indy in po

No, non è un'avventura contro i nazisti alle 1000 miglia, bensì un nuovo gioco di simulazione automobilistica di Formula Uno con grafica e caratteristiche senza precedenti: riusciranno i ragazzi della Papyrus a stabilire un nuovo standard con *IndyCar Racing*? Riusciranno a conquistarsi il titolo di eredi del mitico *F1GP* cram-mondiano?

Uno degli aspetti negativi di scrivere un articolo di questo genere è l'attacco: non è possibile, infatti, parlare della Papyrus e di questo loro nuovo sforzo videoludico, *IndyCar Racing*, senza cominciare dicendo qualcosa del tipo: "nel 1989 l'uscita di *Indianapolis 500* segnò una vera e propria svolta nel campo delle simulazioni automobilistiche su PC: i 286 dell'epoca vennero sfruttati al meglio, con una grafica e una giocabilità senza precedenti...ecc. ecc."
Fate conto, quindi, che abbia già scritto una simile introduzione, in modo da poter passare più tranquillamente a parlare di quello che interessa maggiormente sia me che voi: il gioco.
Cominciamo col dire che Dave Kaemmer, game designer, socio fondatore e vice presidente della Papyrus Publishing, Inc., ha impiegato circa un anno e mezzo per la realizzazione di questo gioco e pensa di passare ancora qualche mese nella rifinitura del programma e nella riproduzione delle piste che saranno incluse nei data-disk: un lasso di tempo decisamente medio-alto contro i quattro-otto mesi necessari, in genere, alla realizzazione di un gioco più "tradizionale" (sparatutto, piattaforme, ecc.). D'altronde è inevitabile: *IndyCar Racing* è, di fatto, un simulatore di volo su una pista da formula uno. Due differenze fondamentali con il caro e vecchio *Indy500* sono: la quantità di piste (in *Indy500* c'era solo l'ovale di Indianapolis, mentre in questo gioco dovrebbero esserci tre o quattro piste più tutti gli altri percorsi mondiali nei data-disk) e l'approccio: potrete decidere se pilotare effettivamente, in modo realistico, una macchina da Formula Uno comodamente seduti nel vostro salotto, o giocare un livello più "arcade", semplificato, alla portata immediata di tutti i tipi di videogiocatore.
Non c'è dubbio che Kaemmer sia un vero perfezionista: il materiale usato nella riproduzione dei vari circuiti è enciclopedico e va dalle cartine topografiche alle fotografie prese personalmente sul posto: alberi, tribune, cartelli...Tutto è stato riportato fedelmente così come nella realtà. L'intero ambiente ("environment", come direbbe un inglese) è stato realizzato con un nuovo sistema di texture mapping sviluppato dalla Papyrus, il *3D Super Texture*: tutti i poligoni, realizzati dal grafico Adam Leve-



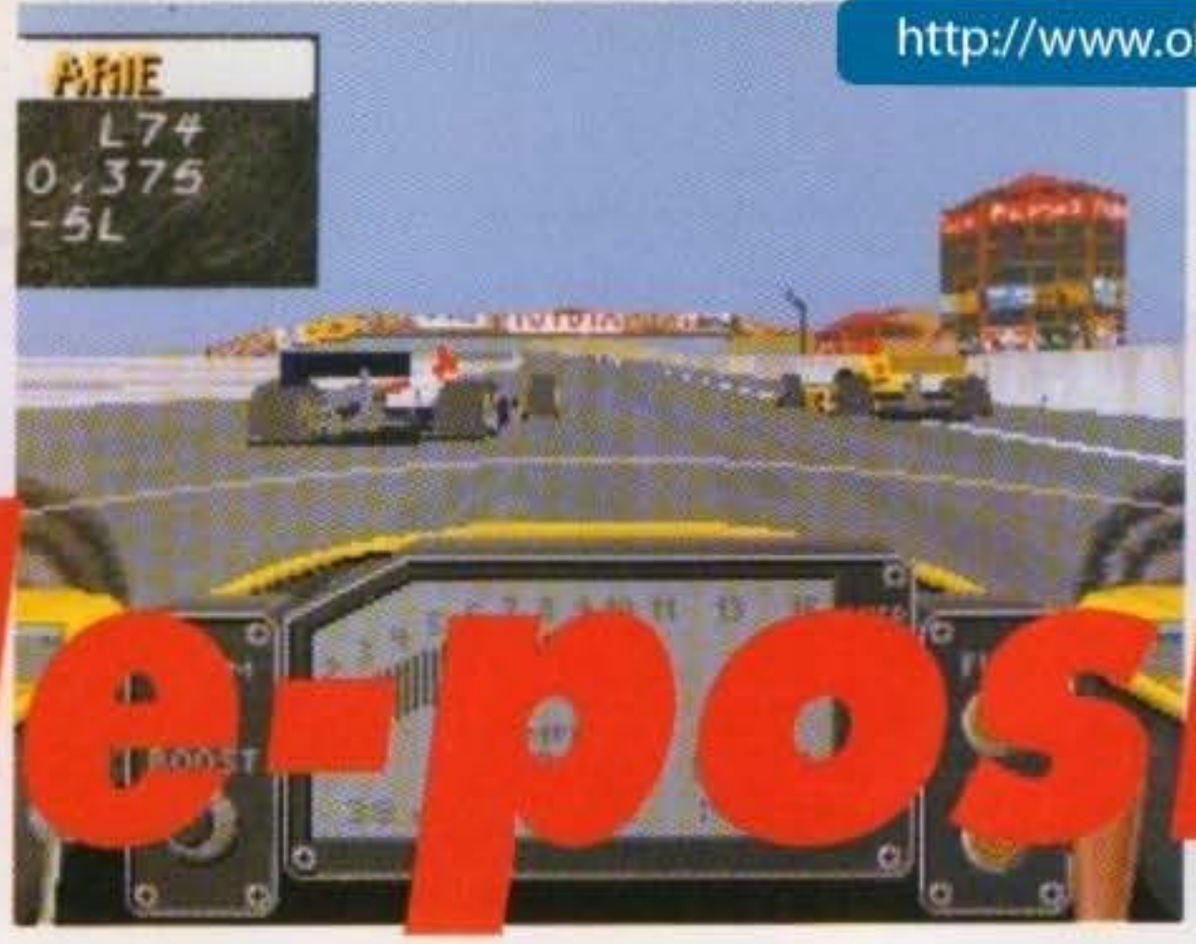
Ecco una delle prime immagini di Indycar Racing che la Papyrus ha potuto fornici. Impressionante vero?



Prego notare il texture mapping sulla superficie a poligoni dell'automobile: le scritte sono mozzafiato! Speriamo che sia mozziafiato anche il gioco...

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

http://www.oldgamesitalia.net/





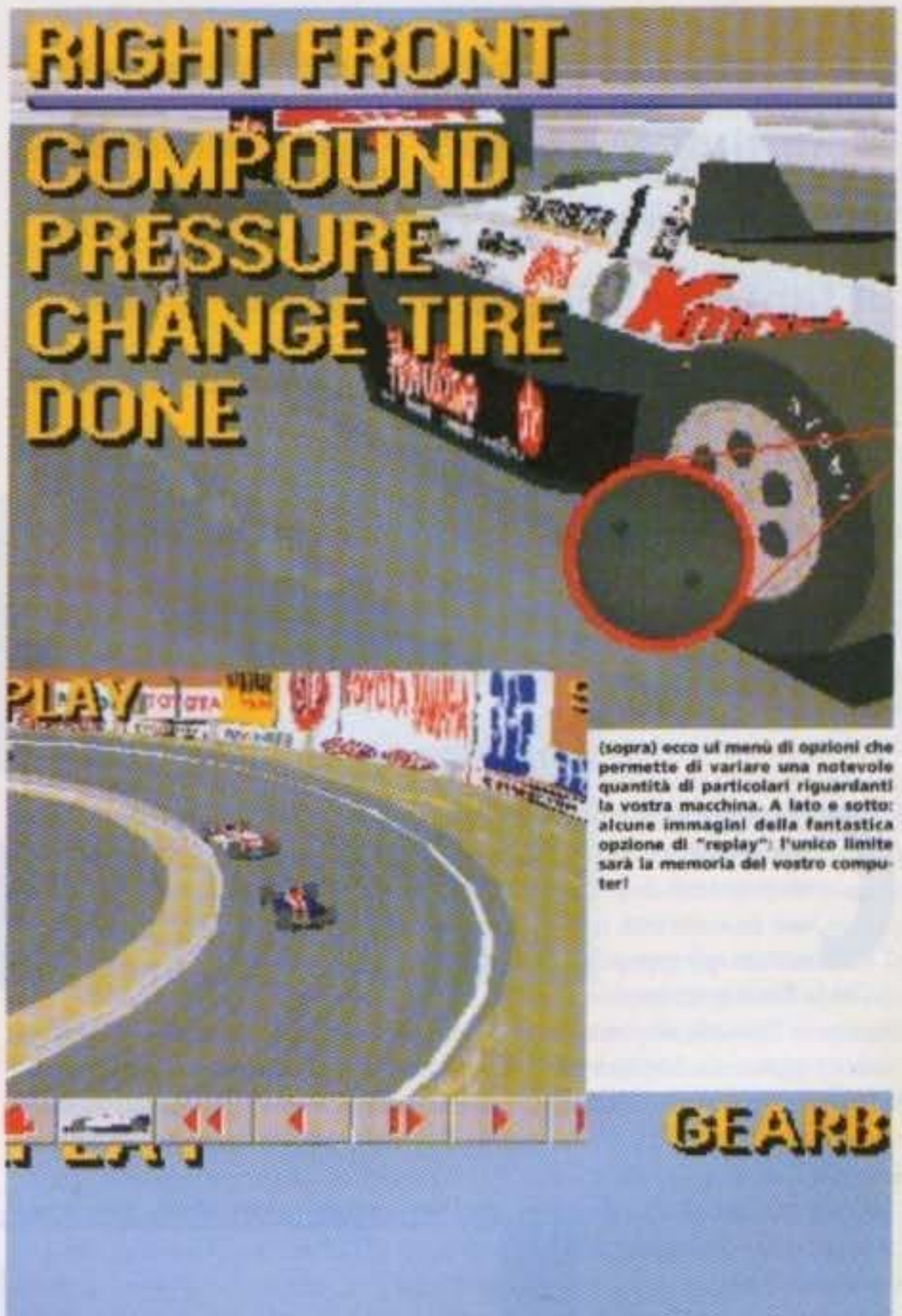
Pole-position

sque, sono stati ricoperti con una grafica accuratissima realizzata dallo specialista di casa Papyrus Doug McCartney. Ricordiamo anche John Wheeler, responsabile della sezione replay, particolarmente utile: è possibile salvare un numero virtualmente infinito di "scene" lunghe fino a trenta secondi.

Naturalmente il codice è stato migliorato almeno quanto la grafica e le routine di texture (fosse così per ogni gioco il vecchio Bittanti avrebbe meno argomenti per il suo K-Box... Ma saremmo tutti più contenti, credo!...): il realismo è la parola chiave, anche se, come già detto, al contrario del nonno *Indy500*, in *IndyCar Racing* è possibile giocare a un livello più "accessibile" e meno maniacale. Il funzionamento delle auto di Formula Uno è stato studiato attentamente dai programmatori in modo da poter implementare tutte le variabili immaginabili all'interno del gioco. Basti pensare alle possibilità di variazione che abbiamo sulla macchina stessa: in un gioco "normale", una volta cambiati gli alettoni e il tipo di gomme e aver deciso se avere marce automatiche o manuali possiamo cominciare a correre e sperare di aver fatto la scelte migliori. Una parte fondamentale di *IndyCar Racing*, invece, è proprio scoprire, pista dopo pista, quali sono le combinazioni vincenti (tra le tantissime variabili a disposizione per modificare l'assetto della propria automobile) per avere più scatto, più velocità, più tenuta di strada, e così via. (giusto per fare un paio di esempi sono contemplate le variabili riguardanti il tipo di gomma, la pressione, la miscela del carburante, ecc.)

La simulazione tiene conto delle variazioni orizzontali (curve della pista, ecc.) ma anche di quelle verticali: all'apice di un dosso la macchina sarà più leggera e si appesantirà alla fine della discesa... Anche le telecamere con cui è possibile visualizzare la gara sono molteplici e il gioco prevede l'uso di praticamente qualunque tipo di joystick, di tasto o di accessorio di comando; insomma sembra proprio che *IndyCar Racing* sia destinato a doppiare il successo del suo predecessore ponendosi una spanna sopra a qualunque altro titolo dello stesso genere e dello stesso periodo. Ve lo immaginate *IndyCar Racing* sul 3DO? Ah, che brutta cosa l'impazienza!

Yuri Abietti



(sopra) ecco ul menù di opzioni che permette di variare una notevole quantità di particolari riguardanti la vostra macchina. A lato e sotto: alcune immagini della fantastica opzione di "replay": l'unico limite sarà la memoria del vostro computer!



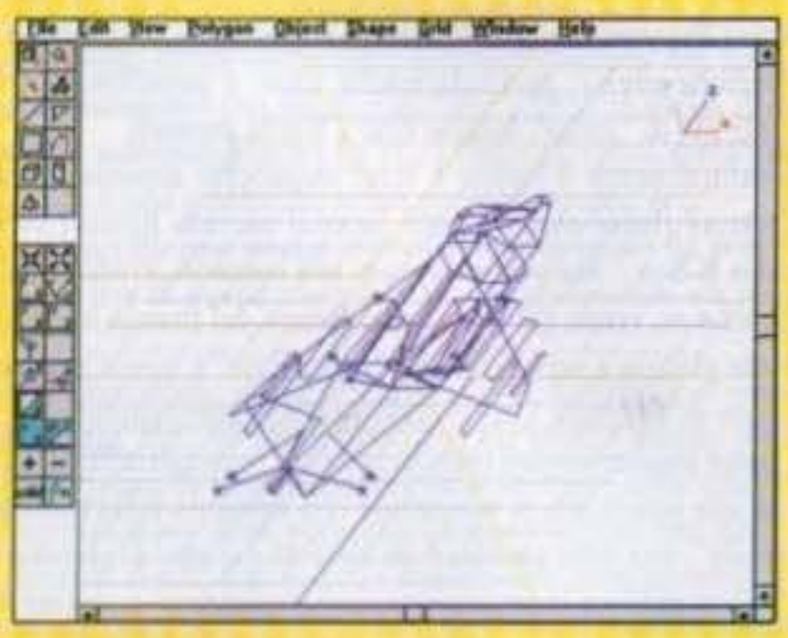


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT S

La Simis permette a tutti gli appassionati di *Microsoft Flight Simulator* di trasformare in realtà i loro... voli di fantasia! *Flight Simulator Construction Kit* è l'utility più completa per chi, non accontentandosi del "precotto" vuole dare la sua impronta al simulatore di volo più famoso di tutti i tempi.



L'editor poligonale permette all'utente di ricreare le sagome 3D viste in tanti simulatori... un passo in più verso la laurea di ingeniere aeronautico.

Con la crescita di potenza dei PC compatibili i patiti di simulazioni di volo sono riusciti a ottenere soddisfazioni sempre più grandi. Sono stati presentati una serie di programmi, simulazioni civili e militari, estremamente vari. In molti casi, poi, sono stati sviluppati dei dischi di aggiunta per permettere agli appassionati di prolungare il proprio divertimento.

Ora la Simis (responsabile di *AV8B Harrier Assault* e di *Mig-29*), in collaborazione con la Domark, sta cercando di concentrare tutte le simulazioni uscite in un unico programma. Stanno infatti lavorando ad un *toolkit* che renderà possibile, per i fan delle simulazioni aeree civili e militari, non solo creare gli scenari in cui far volare i propri aeroplani, ma addirittura creare gli aeroplani stessi, il loro abitacolo e anche, nel caso di simulazioni militari, il tipo di nemici che si desidera incontrare.

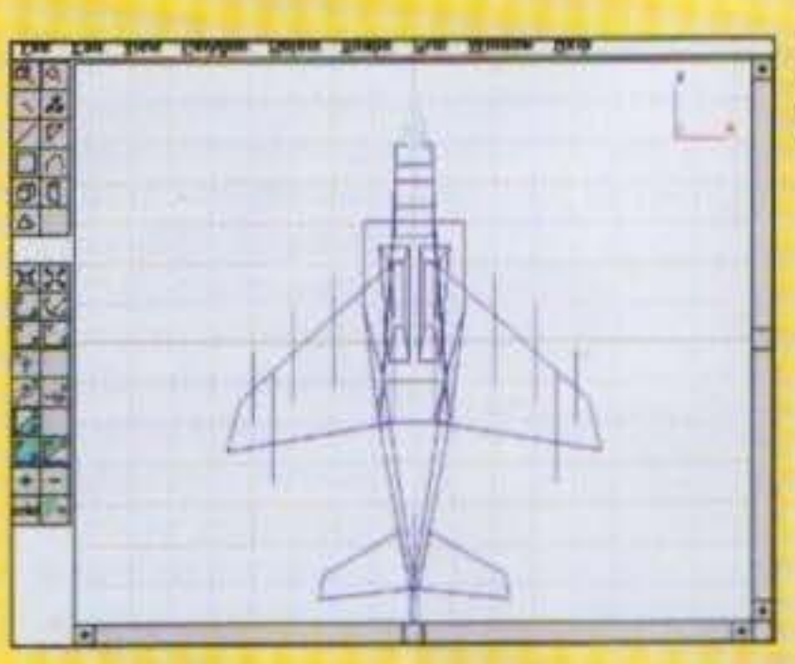
Il programma, per far girare il quale sarà necessario utilizzare almeno un 386, potrà essere lanciato direttamente da Windows, per quanto riguarda la sua fase "creativa". Viceversa per quanto riguarda la visione delle simulazioni realizzate bisogna lanciare il programma direttamente dal DOS, questo non solo perché il



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

http://www.oldgamesitalia.net/

IMULATOR CONSTRUCTION KIT



L'editor non è difficile da usare di un normale programma grafico e ha quasi altrettante opzioni.

DOS è più veloce di Windows, ma anche perché il programma della Microsoft non supporta la funzione di doppio-buffering.

Sotto Windows il "flight simulation kit" lavora a pieno schermo, e non ammette il lavoro in multi-tasking. La library di sagome in dotazione con il programma potrà essere aumentata in futuro, grazie alla commercializzazione da parte della Simis, di un certo numero di dischetti aggiuntivi..

Il programma sarà strutturato per editori. Ci saranno l'editore dell'abitacolo, l'editore per i colori, l'editore delle sagome, l'editore dei terreni, l'editore dei modelli aerodinamici e l'editore del mondo.

L'editore degli abitacoli permette di selezionare che tipo di numerazione adottare per tutte le strumentazioni, scegliendo tra una rosa di serie numeriche digitali o analogiche. Tutte queste serie numeriche possono essere importate in qualche programma di disegno come il *Deluxe Paint*, da qui modificate e nuovamente esportate (in formato PCX), pronte per essere inserite nel vostro abitacolo sempre più personalizzato. Questo naturalmente solo per i più esigenti tra voi, dato che le opzioni presenti nell'editor degli abitacoli vi permettono di ricreare le condizioni presenti sulla stragrande maggioranza di aerei. Fanno eccezione quei velivoli dall'abitacolo molto speciale, quali per esempio gli Harrier. Una o due strumentazioni di questi apparecchi non compaiono infatti nel simulator kit.



Oltre alla strumentazione di bordo c'è la possibilità di creare anche la finestra sul mondo esterno, nella quale potremo includere qualsiasi particolare e dettaglio.

L'editore dei colori è quello che potremmo definire una utility autoesplicativa. Tutti gli oggetti nel mondo del *Flight Simulation* kit sono ombreggiati, e i loro colori mutano a seconda dell'ora del giorno in cui ci si trova. I colori in generale possono essere manipolati liberamente, tranne che per alcuni oggetti che hanno dei colori predefiniti immodificabili.

L'editor delle sagome usa una sorta di sistema CAD. Questo consente di editare sagome in 3D sullo schermo. Queste possono essere ritoccate molti modi. Per esempio potete caricare una sagoma dalla library e modificarla in modo da farla aderire ad un'altra differente. Potete creare una superficie squadrata, delle linee, dei poligoni e poi estruderli. Potete cancellare parti di oggetti ed inserirli in altri, e ancora avrete la possibilità di raggruppare diversi oggetti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT SIMULATOR 5.0 ATTERRA A VELE SPIEGATE...

FS 5.0 è giunto tra i mortali, e sembra deciso, in un annata che ha già visto l'ottimo ATP, a fare ancora più felici gli appassionati del volo "civile" (dei quali anche noi vantiamo un esemplare in redazione...).
Ogni aspetto del gioco è stato migliorato, come ci si attende da un prodotto che fin dalla sua prima apparizione è stato sinonimo di eccellenza. La rappresentazione grafica del paesaggio è il primo aspetto del programma con cui si viene a contatto, e le immagini di questa pagina dovrebbero parlare da sole.
Sono tratte dai primi due dischi-scenario disponibili, Paris e New York, mentre altri sono attesi entro breve. L'obiettivo dichiarato dei programmatori è di permettere ai giocatori, un giorno, di volare in tutto il mondo, con corrette variazioni di fuso orario e condizioni meteorologiche. Le innovazioni di questa edizione includono:

- **Un nuovo sistema di gestione della latitudine e della longitudine.**
- **Un pilota automatico capace di fare atterrare l'aereo autonomamente.**
- **Elementi del paesaggio che aumentano in dettaglio quando il giocatore si avvicina.**
- **Nuove routine di simulazione delle condizioni meteorologiche, controllabili dal giocatore.**

Il paesaggio include variazioni nella luminosità del cielo, luci, stelle, oggetti a terra e città illuminate.
Le aree geografiche previste per il prossimo futuro includono San Diego, Chicago, Washington D.C., Los Angeles e San Francisco. Flight Simulator 5.0 è disponibile da agosto, al prezzo di $65.95 (circa L.100.000), mentre i dischi scenario costeranno $39.95 (circa L.60.000). I requisiti minimi sono un processore 386 o superiore, DOS 3.2 e 9Mb liberi su hard disk, con almeno 1Mb di memoria espansa disponibile.
Altrettanto atteso è il più volte annunciato Microsoft Space Simulator, che condurrà i giocatori là dove nessun computer è mai giunto prima. Maggiori dettagli sul prossimo numero.

Umberto Colapicchiano





No, non è *Strike Commader*

a formarne uno solo nuovo.

Nel programma si possono applicare anche trucchi tipici dei programmi di CAD, come per esempio il "mirroring" per la creazione di immagini speculari, usando il quale durante la creazione delle ali potrete risparmiare molto tempo: sarà sufficiente creare un ala ed applicare il mirroring su questa per averne immediatamente due.

L'editor dei terreni permette di creare colline, montagne, fiumi, vallate ecc. usa quello che alla Simis hanno definito "terreno reale", ovvero terreno simulato, ma basato su immagini "vere". La Simis sta infatti contrattando con la Ordinance Survey e la National Grid per poter utilizzare le loro carte geografiche per la creazione dei terreni nel simulation kit. I problemi di licenze sono comunque piuttosto intricati e, a tutt'oggi ancora non si sa se i diritti di utilizzo di quelle mappe verranno ceduti o meno. Non è da escludere la possibilità che venga realizzata una versione Deluxe che conterrà diversi mega di dati relativi al terreno, molti in più di quanti non siano contenuti nella confezione base

L'editor dei terreni include molte delle utility che caratterizzano i programmi di grafica pittorica bitmap, e dà una visione cartografica del terreno. È possibile selezionare un qualsiasi punto sul terreno e alzarlo di quanto si vuole. In questo modo creare una valle fluviale è un gioco da ragazzini. Usando una funzione particolare, presa anch'essa dai programmi di grafica pittorica, è possibile passare su una serie di montagne e spianare ciò che è necessario per creare la vostra valle. Il terreno è suddiviso in griglie quadrate di 50 chilometri di lato. Ciascuna griglia confina con quattro griglie identiche in modo da poter formare uno scenario più vasto continuo. Ogni "fetta" di terreno comunque è abbastanza larga da permettere di evitare il più possibile di incappare in pause estenuanti per il caricamento dall'Hard Disk di nuove porzioni di scenario, cosa che ogni tanto capita nei normali simulatori di volo. In generale comunque l'attesa per il caricamento è minima, e viene ulteriormente ridotta in presenza di memoria cache e, naturalmente, di processori particolarmente veloci.

L'editor dei modelli aerodinamici controlla la creazione dei modelli di volo. In questo programma è possibile cambiare pressoché qualsiasi aspetto dell'aereo che ne possa influenzare il modo di volare. È possibile modificare la superficie delle ali, il centro di gravità, il tipo di motore e la sua posizione nell'aereo...

L'editor del mondo infine fa da "collante" e serve ad unire tutti i pezzi differenti. In questa sezione potete caricare il terreno, quindi gli oggetti in 3D che avete deciso di mettergli sopra, definire in che modo questi si debbano comportare ecc.
Per esempio se avete creato una simulazione militare tramite l'editor del mondo potrete regolare il comportamento degli aerei avversari. O ancora, potrete controllare la logica e l'andamento dei rifornimenti e della ricostruzione di una base nemica che avete distrutto, controllando il flusso di convogli che verranno inviati in quella base. L'intelligenza artificiale degli aeroplani nemici non può comunque essere in alcun modo modificata. Ciò significa per esempio che non potrete mai dire ad un Me109 che manovre effettuare e quando farle. Potrete però selezionare il tipo di comportamento globale del vostro avversario scegliendo in una rosa di algoritmi che andranno dall'aggressivo all'"attacca solo se sei attaccato". Gli algoritmi disponibili dipende anche dal tipo di aereo selezionato.

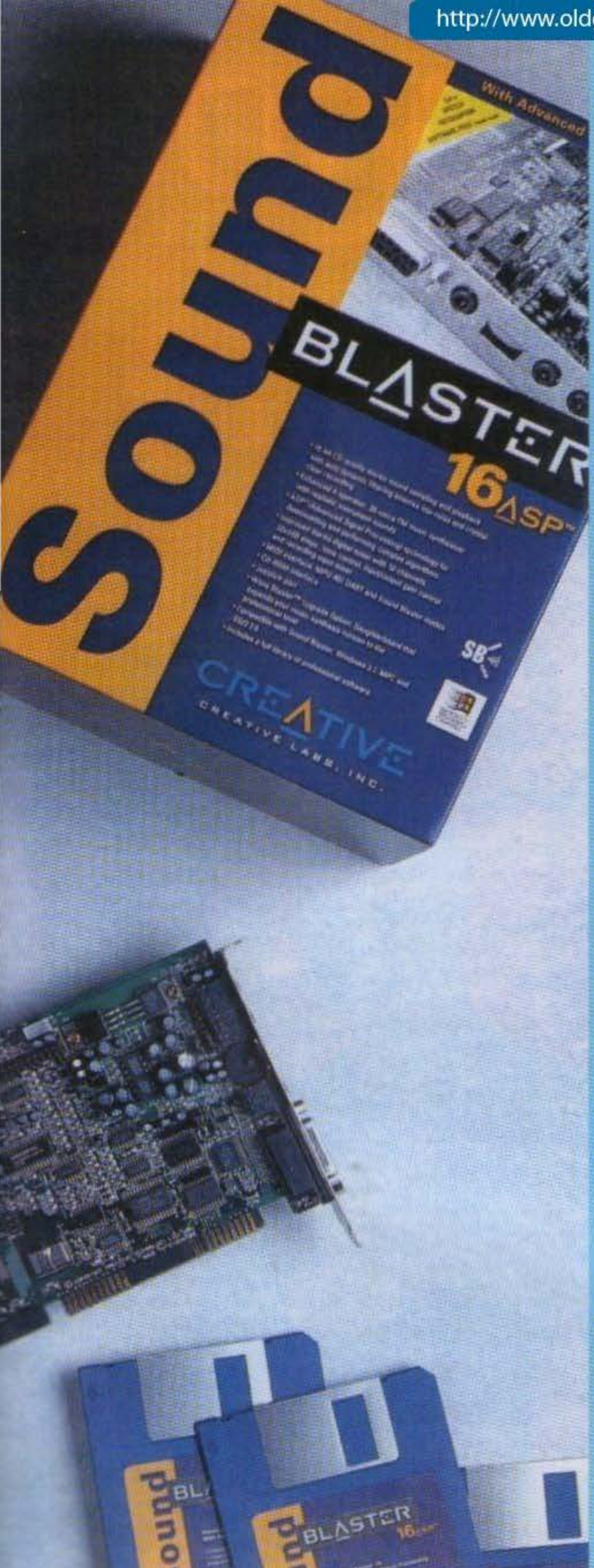
Gli effetti sonori saranno tutti nel diffusissimo formato ".WAV", e la scheda sonora consigliata è senz'altro una Sound Blaster. Non è previsto un editor sonoro, ma alla Simis garantiscono che file in formato .WAV editati con altri programmi potranno essere tranquillamente importati. La massima risoluzione consentita sarà la 1024x768 in 256 colori. La possibilità di utilizzare il programma anche sotto Windows ne renderà l'impiego ulteriormente più semplice, soprattutto grazie alla possibilità di gestire tutte le operazioni con l'ausilio del mouse. Una volta realizzato e commercializzato il programma non sarà comunque cristallizzato e definitivo. La Simis ha infatti promesso l'uscita periodica di dischi di upgrade, che potranno modificare qualsiasi aspetto del *Flight Simulation Kit*.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GOLDEN SOUND CARD - Ver. 2.5 & Pro II

L'UNICA SCHEDA MULTIMEDIALE COMPATIBILE CON I 4 STANDARD DI SUONO E MULTIMEDIA PC, INCORPORATO CHIPSET CON EFFETTI SURROUND

- MPU-401 (UART MODE) MIDI
- GSIMT-32 INSTRUMENTS
- SOUND BLASTER
- MULTIMEDIA PC & ADLIB CARDS

1. COMPATIBILE CON MULTIMEDIA PC SOFTWARE
2. COMPATIBILE 100% SOUNDBLASTER SOFTW.
3. SUPPORTA MICROSOFT WINDOWS 3.1 E MULTIMEDIA EXTENSIONS 1.0
4. COMPAT. MPU-401, GS/MT-32 INSTRUM.
5. STEREO SURROUND EFFECT PER VERS. PRO II
6. SAMPLING RATE STEREO IN 24.00 KHZ PER VERSIONE PRO II MONO IN 20.80 KHZ OUT 48HZ PER VERSIONE GS 2.5 MONO
7. INTERFACCIA CD-ROM AT-BUS
8. VOICE OUTPUT
9. VOICE INPUT
10. MIXER EFFECTS
11. FM IC CHIPS - FM CHANNEL
12. IRQ'DMA & I/O SELEZIONABILE
13. MULTIMEDIA FUNCTION BOX (OPZIONALE)
14. GAME I/O PORT
15. MONITOR PER REGISTRARE

Vers. 2.5 L.139.000 **Vers. PRO II L.179.000**

SUPERBLASTER **L. 99.000**
SCHEDA MUSICALE ADLIB COMPATIBILE

SOUNDBLASTER **L. 219.000**
VERS. STEREO; COMPRESI NELLA CONFEZIONE 2 VIDEOG. ORIG. + 1 CD ENCICLOPEDIA

SOUNDBLASTER PRO 16 BIT DELUXE ED. **L. 299.000**
VERSIONE STEREO16 BIT + IN OMAGGIO 1 CD ENCICLOPEDIA

SOUNDBLASTER PRO 16 BIT ASP **L. 349.000**
VERSIONE STEREO16 BIT + IN OMAGGIO 1 CD ENCICLOPEDIA

INTERFACCIA VGA > SCART

PERMETTE DI COLLEGARE UN QUALSIASI PC CON SCHEDA VGA O UN PORTATILE AD UN TELEVISORE CON PRESA SCART!

NOVITÀ !!! L. 99.000

CD ROM INTERNO "CREATIVE" ORIG. PER SB **L. 399.000**

KIT MULTIMEDIALE "SPECIAL PACK" **L. 799.000**
COMPRENDE: SOUNDBLATER PRO + CD ROM INT. + CASSE STEREO + 7 CD ROM

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TUTTI PREZZI SONO IVA ESCLUSA.

Tutti i marchi, nomi e loghi sopracitati appartengono ai loro legittimi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO

PROSSIMAMENTE





© 1993 SIMULMONDO srl
SIMULMAN © 1993 Francesco Cavalli
TEX WILLER © 1993 SERGIO BONELLI EDITORE
DIABOLIK © 1993 ANNA E LUCIANA GIUSSANI
L'UOMO RAGNO © 1993 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, Inc.
All Rights Reserved

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVENTURES

LE GRANDI NOVITÀ DELL'AUTUNNO

Le Simulmondo Adventures compiono un anno di vita, e dopo il successo che ci avete tributato, abbiamo deciso di darvi ancora di più!
Da settembre in tutte le edicole, troverete grandissimi cambiamenti su tutte le nostre serie e, tra pochi mesi, potrete interagire altri due miti del fumetto italiano ed internazionale:
MARTIN MYSTÈRE e L'UOMO RAGNO!

A SOLE 16.900 LIRE DUE DISCHI PC E AMIGA UN ASTUCCIO DA COLLEZIONE E UN ALBO INTERATTIVO

• **STILE DELLE AVVENTURE INTERATTIVE**
Nuovo e più emozionante coinvolgimento nell'interazione delle avventure! Moltissime animazioni stupende!

• **GRAFICA STUPENDA**
Rendering, ray tracing, grafica disegnata ad aerografo e animazioni digitalizzate!

• **COLONNA SONORA INTERATTIVA**
Gli effetti speciali sono legati alle situazioni che state simulando!

• **DIALOGHI INTERATTIVI**
Importanza decisiva nelle scelte dei dialoghi!

• **INSTALLAZIONE**
L'installazione dell'avventura è diventata la più semplice possibile! Anche chi non ha mai giocato potrà accedere facilmente al gioco!

• **LOAD & SAVE**
Potrete salvare e ricaricare le situazioni che state giocando in qualunque momento dell'avventura!

• **ALBI INTERATTIVI**
Gli albetti sono diventati più completi e densi di informazioni tecniche e aiuti!

• **LINEA CALDA**
La linea calda raddoppia! Da settembre viene estesa di un'ora: dalle 17 alle 19!

A SETTEMBRE IN EDICOLA TEX SUPERSPECIALE «PIOMBO CALDO»





PROSSIMAMENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN MAR
UN OCEA

Derek dela Fuente va a visitare gli uffici della SOFTWARE SORCERY e ci svela i progetti in cantiere per il prossimo futuro: giochi di alta qualità per CD-ROM, simulazioni militari e... un grande amore per il mare!

La Software Sorcery venne fondata da James R. Jones III e da sua moglie nel "lontano" 1989. Il primo gioco ad essere sviluppato fu *Sea Rogue*. Il capo-programmatore di quel progetto era Anthony Ignacio, che oggi dirige il settore sviluppo del software. "Per oltre un anno la società è sopravvissuta sugli sforzi di un programmatore, un grafico e una scrittrice (Cathy Jones), oltre che su quelli miei e di mia moglie. Oggi la nostra società dà lavoro a 20 persone, ed è in costante crescita".

Prima *Sea Rogue*, poi *Jutland*... Sembra che alla SS abbiano una predilezione per i giochi con ambientazione marinara. Ciò dipende da un confessato amore di Jones per il mare. "Sono stato in marina, con il ruolo di istruttore, per più di dieci anni, e molti dei miei dipendenti hanno fatto esperienze simili. Sarebbe stato un peccato non sfruttare questa base di conoscenze: il risultato sono i due titoli attualmente in lavorazione: *Jutland*, che ricostruisce la famosa battaglia navale del primo conflitto mondiale, e *AEGIS - Guardian of the Fleet*, una simulazione che pone il giocatore al comando di un moderno incrociatore da battaglia della marina americana".

Altri titoli in programma mostrano però un ampliamento degli orizzonti della Software Sorcery. *Fantasy Fiefdom* è un gioco di ruolo ambientato nell'Inghilterra medievale, con "sequenze" in Spagna, Francia e Terrasanta. *Dead Zone Jr.*è un'avventura dinamica a sfondo fantascientifico che unisce elementi tipici dei giochi di ruolo a sequenze d'azione in 3D poligonale. Il giocatore dovrà riuscire a fuggire da una sorta di cimitero spaziale di relitti utilizzandone le varie parti per costruire una navicella funzionante. Ci saranno scene di combattimento, effetti sonori digitalizzati, parlato, tecniche di rendering e una colonna sonora di prima qualità. Incidentalmente, il "cimitero dei relitti" ci ricorda - ma guarda un po'! - un'altra famosa leggenda del mare.

Parlando di *Sea Rogue*, il gioco ricevette ottime recensioni in America, ma non venne mai distribuito ufficialmente in Europa. Questo perché la Software Sorcery preferisce distribuire autonomamente i propri titoli, e all'epoca non era ancora sufficientemente grande per intraprendere uno sforzo oltreoceano.

Jutland, come gli altri titoli, apparirà in formato CD-ROM. Non sarà incentrato unicamente sul famoso scontro navale, ma ricostruirà tutta la campagna che condusse le due flotte a confrontarsi.

"Il giocatore avrà la possibilità di misurarsi in una serie di battaglie", spiega Jones. "Di costruire nuove navi e di riparare quelle danneggiate. Lo scopo è di arrivare allo scontro finale con la flotta nelle migliori condizioni possibili e, come sempre, di confrontarsi con la realtà storica".

La scelta di utilizzare il CD come media non rischia di penalizzare la diffusione del titolo? Secondo Jones, no.

"Ultimamente il mercato è stato inondato da simulazioni di guerra navale di ottima qualità. Il momento sembra quindi appropriato per fare un passo in più. *Jutland* conterrà tutti gli "extra" che è lecito attendersi da un gioco su CD, come voce digitalizzata, filmati d'epoca e eccellenti effetti sonori, ma non abbiamo voluto limitarci a questo. La grafica sarà in S-VGA e ci saranno numerose viste del campo di battaglia. Abbiamo sfruttato al





(sopra) Jutland: una delle immagini digitalizzate che accompagnano il programma. (sinistra) Dead Zone Jr.: avventura azione e fantascienza in formato CD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DI BYTE NO DI CD...

massimo la capacità di immagazzinamento del CD. Naturalmente il cuore del gioco rimane la simulazione militare, che abbiamo cercato di rendere il più dettagliata e storicamente accurata possibile senza sacrificare il fronte della giocabilità".

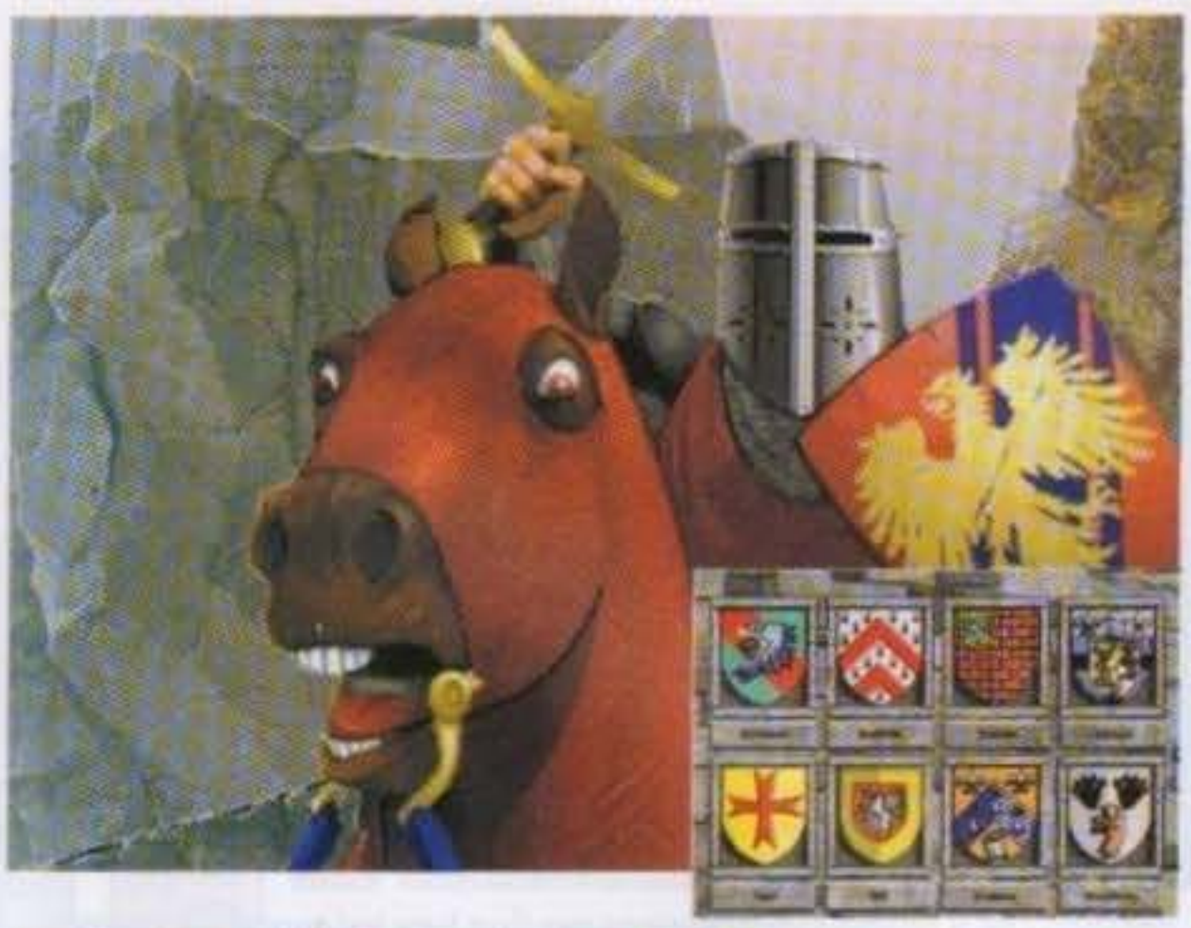
Per *Jutland* si parla di oltre 100Mb di gioco! Effettivamente è difficile pensare a un altro modo di proporre questo titolo. Alla Software Sorcery progettano comunque di pubblicare una versione ridotta del gioco, su floppy disk, entro l'inverno.

La ricerca storica è stata estremamente approfondita, e il programma pullula di dati e tabelle ricavate da autentici manuali d'epoca. Per ogni classe di vascello sono stati inseriti dati sulla corazzatura, la gittata dei vari tipi di armi, la velocità, gli archi di tiro, i tipi di siluri imbarcati... Non sono stati fatti compromessi. Durante il playtest, ignari giocatori hanno applicato nei loro scontri le stesse tattiche applicate dagli ammiragli tedeschi e inglesi nella realtà, una prova in più - secondo Jones - del realismo del programma.

Una delle caratteristiche più interessanti sarà l'ampiezza della schermata principale. Tutte le azioni del giocatore si svolgeranno qui, e questo ha dato ai programmatori la possibilità di proporre a pieno schermo la maggior parte delle immagini digitalizzate, per un migliore effetto.



Ancora Jutland: il programma è accompagnato da un'accuratissima ricerca iconografica.



Anche *AEGIS - Guardian of the Fleet* metterà i giocatori al comando di una nave da guerra - in questo caso un moderno incrociatore lanciamissili. Le unità di classe AEGIS imbarcano il più sofisticato sistema di controllo tiro antiaereo del mondo, capace di guidare decine di missili contemporaneamente contro altrettanti bersagli in volo. Il gioco si concentra sul comando di una singola unità, e "costringerà" i giocatori a diventare esperti in settori della guerra moderna come guerra elettronica, raccolta e analisi dei dati, e impiego dei sistemi d'arma più sofisticati. Anche qui il programma includerà parlato ed effetti sonori digitalizzati. La grafica sarà in SVGA e i giocatori potranno accedere a un completo *database* ricco di informazioni sulla guerra navale contemporanea.

Insieme a *Dead Zone Jr.*, *Fantasy Fiefdom* è il gioco che si distacca dalla linea di simulazioni navali della Software Sorcery. Il programma si presenta come un mix di generi diversi: ci saranno gioco di ruolo e avventura, ma non mancheranno sezioni politico/economiche, costruzione di castelli, reclutamento di truppe, guerre, tornei... Ancora una volta la grafica sarà in S-VGA.

Jones rifiuta paragoni con altre società, come Origin o MicroProse. "Abbiamo giocato ai titoli realizzati da altre società, come *Task Force 1942* della MicroProse e *Great Naval Battles* della SSI, e l'esperienza di questi due titoli è stata naturalmente d'aiuto anche a noi. Ma non mi sembra il caso di fare confronti. Qui alla Software Sorcery abbiamo deciso di concentrare i nostri sforzi su una piccola gamma di titoli di alta qualità, e di coprire diversi generi di gioco. Non paragoniamo il nostro lavoro a quello di altre società".

Tutti i titoli di cui abbiamo parlato sono attesi entro i primi mesi del 1994, con *Jutland* che probabilmente apparirà durante l'autunno. A parte *Jutland*, non è certo per il momento se versioni ridotte dei giochi verranno più tardi distribuite anche in formato floppy disk.



(sopra) Fantasy Fiefdom un mix di generi sulla strada tracciata tanto tempo fa da "Defender of the crown".

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

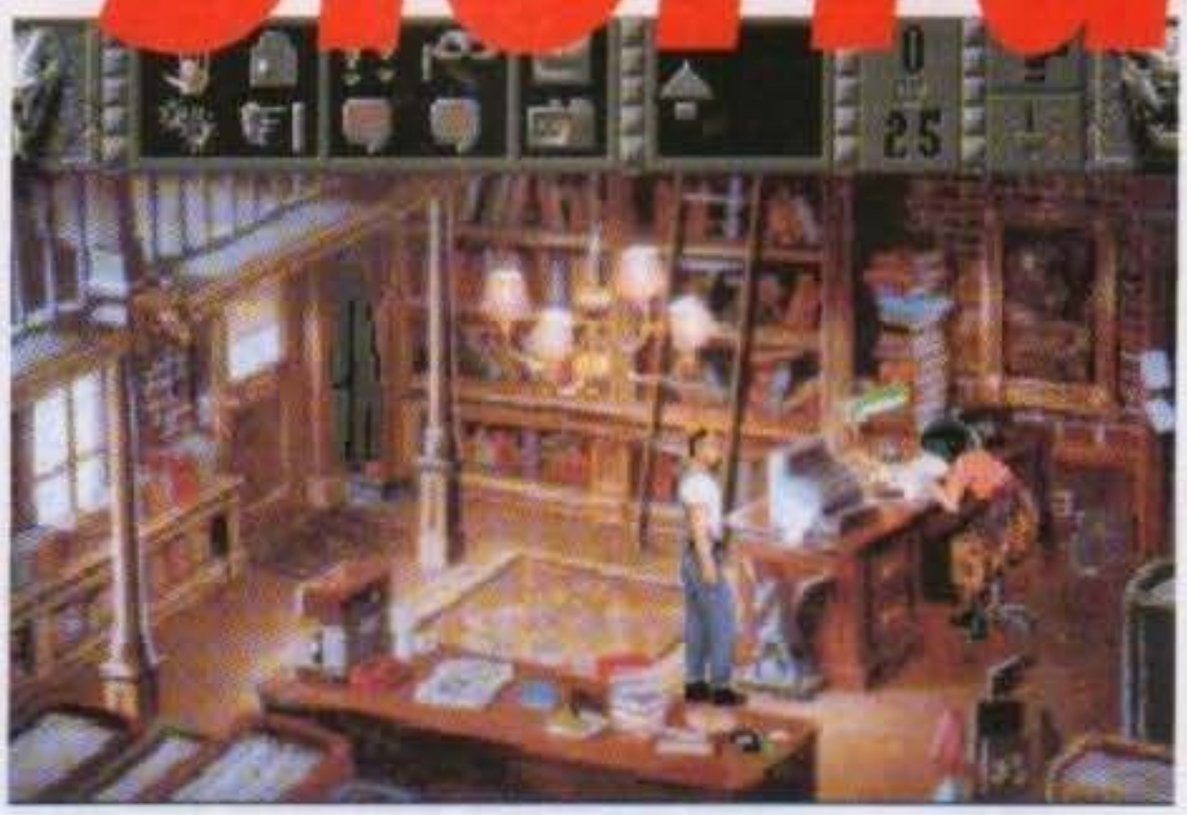
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ombre scure sulla Sierra

Nella loro costante proposta di nuovi generi narrativi, i creativi della Sierra questa volta hanno deciso di ricreare le tetre atmosfere e il disperato romanticismo dei romanzi gotici moderni. Il nostro inviato Derek Dela Fuente fa capolino da una bara e ci porta le ultime notizie dalla terra delle ombre...



Un nuovo personaggio arricchisce la scuderia Sierra, apparendo come protagonista in una trama di mistero e orrore neogotico che rappresenta, dichiaratamente, la prima avventura a sfondo horror/psicologico della software house americana. Se vi affascinano le atmosfere di film come *Angel Heart*, *Batman* e *Dracula*, e di libri come *Intervista con il Vampiro*, allora *Gabriel Knight* potrebbe essere per voi il titolo più "caldo" del 1993.

L'avventura è diretta a un pubblico adulto, anche se la Sierra sottolinea che ciò è a causa di alcune scene horror e dell'atmosfera generale del gioco, ricca di grande tensione psicologica, e che l'avventura non presenta situazioni scabrose che potrebbero offendere la moralità del giocatore. Gli autori dichiarano di avere utilizzato uno stile grafico volutamente stilizzato, accompagnato da tecniche di "regia" cinematografica sia nella scelta delle inquadrature, sia nella stesura della sceneggiatura..

Il protagonista, il Gabriel Knight del titolo, è un giovanotto dal nome vagamente misticheggiante costretto, controvoglia, a gettarsi in un intrigo degno di Dylan Dog. La trama è ambientata nella New Orleans del 1993, ed è incentrata intorno a una serie di brutali omicidi che sembrano in qualche modo legati ai riti del Voodoo. Gabriel viene coinvolto nella vicenda da una serie di strani e terrificanti incubi che, in qualche oscuro modo, sembrano essere legati a ciò che sta accadendo nella città della Louisiana. Come in ogni buona trama neogotica, dai romanzi Annie Rice in poi, non manca una forte componente romantica. In *Gabriel Knight* essa è incarnata dal nuovo amore di Gabriel, Malia, una ragazza che, oltre che avere il nome che è tutto un programma, è indagata ufficialmente in relazione agli omicidi. A complicare definitivamente la storia c'è l'apparente coinvolgimento nell'avventura della stessa famiglia di Gabriel, nella persona del nonno Harrison Knight. Perché i quadri dipinti dal nonno raffigurano scene che sembrano tratte dagli incubi di Gabriel? Cosa c'è di vero nella leggenda che parla di un'orrenda maledizione che grava sulla famiglia Knight? E perché nessuno è mai riuscito a scoprire quale fosse il passato del nonno prima che egli giungesse a New Orleans? Pane per i denti degli avventurieri professionisti, soprattutto considerando che il tempo a disposizione per fare luce sul mistero è limitato...



Il gioco utilizza un'evoluzione della famosa interfaccia utente punta-e-clicca della Sierra, con schermate in 3D e viste dall'alto della mappa della città per gli spostamenti "strategici" (sistema già visto con buon effetto in *The Lost Files of Sherlock Holmes* della Electronic Arts). La grafica sarà in alta risoluzione

I giochi della Sierra sono caratterizzati da una forte struttura narrativa, e *Gabriel Knight* non sembra fare eccezione. La Sierra fa molto affidamento sulla qualità di questo titolo, ed ha annunciato che oltre alla tradizionale versione per IBM ne verranno sviluppate una per CD-ROM con parlato digitalizzato, una per 3DO e una per Macintosh. L'uscita della versione PC è attesa per la fine di settembre. Le viscide amebe qui in redazione non vedono l'ora!

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente
100 programmi didattico scolastici
L. 49.000
Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

OFFERTA SPECIALE STAMPANTI

Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi colore
L. 699.000
Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi B/N
L. 600.000
Star LC 20 9 aghi b/n
L. 330.000
MPS 1550 9 aghi color Parallela IBM
L. 390.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768 **L. 299.000**
Scanner ManualeGS 4500 **L. 299.000**
Vidi PC 12 real Time digitizzer **L. 200.000**

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L.	199.000
80 Mb 3 1/2	L.	399.000
107 Mb 3 1/2	L.	429.000
127 Mb 3 1/2	L.	449.000
170 Mb 3 1/2	L.	479.000
215 Mb 3 1/2	L.	499.000

AMIGA 500/600

Kikstart 1.3: Sistema operativo ROM
L. 49.000
Espansione 512 Kb (porta a 1 MB)
L. 49.000
Espansione 1,5 Mb + clock
L. 130.000
Antivirus/Virus detector
L. 29.000
Espansione 2 MB interna
L. 150.000
Mouse opto/meccanico 250 Dpi
L. 39.000
Mouse infrarossi
L. 49.000
Emulatore 286/16 Mhz At Atonce Plus
L. 200.000
Kikstart 3.0 (rende compatibile l'Amiga 500 con l'Amiga 1200)
L. 90.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI
L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000
Compreso Splitter Pal

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY
DA L. 29.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280
PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942
OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante L. 170.000

Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms
40 MB L. 399.000 - 60 MB L. 480.000
80 MB L. 599.000 - 120 MB L. 850.000



Midi professional 3 in 2 out trough
L. 40.000



Nuovo stereo digifizer
56 mhz Stereo Home Kit Music
100" mono L. 179.000



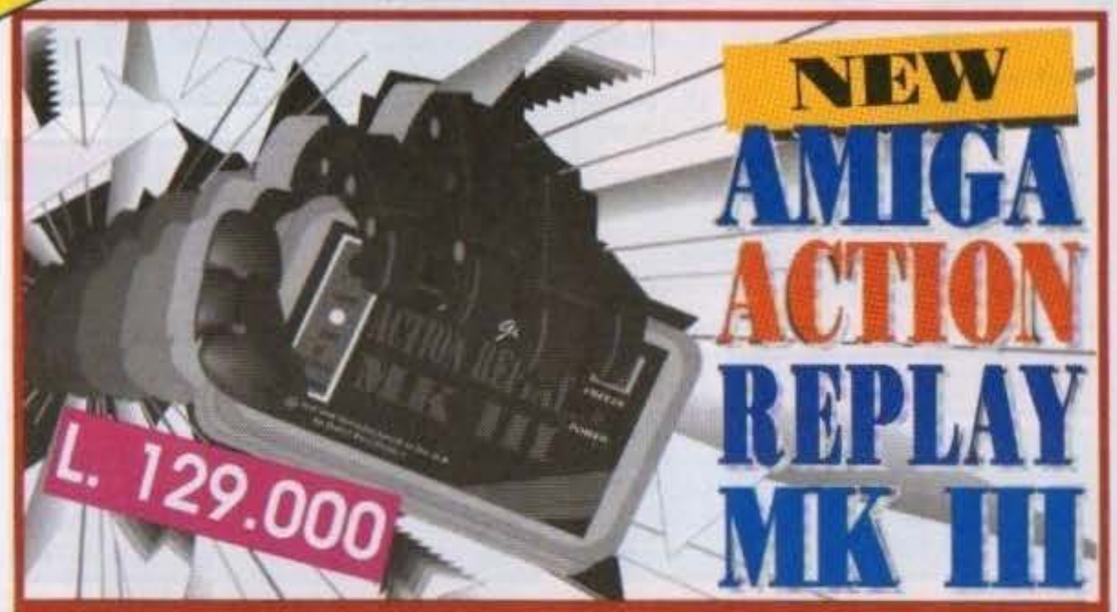
Espansioni 2 MB per A2000 L. 150.000

Genlok interno per A2000 L. 89.000
Genlok Microgenius Sempro L. 200.000

Drive esterno
per A500/A600/A1200
L. 160.000

Nuovi Controller SCSI per A2000 L. 290.000

UNA PIOGGIA DI OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE PER A600/A1200/A2000



CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200



un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512,
256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 749.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante per A1200	L. 134.000
Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico	L. 600.000
Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm	L. 279.500
Digitalizzatore Stereofonico Home Kit Musik 56 Mhz stereo	L. 199.000
Espansione A600 e A1200 esterne PCMCA 2 Mb	L. 350.000
4 Mb	L. 490.000
Offerta speciale dischi DD 100 pezzi	L. 89.000
HD 100 pezzi	L. 120.000
Genlock Maxigent y/c se/ardo 2 CVBS IN/OUT 1 SVHS IN/OUT A1200 e A4000 cromakey incorporato via software	L. 899.000
1 K III Action Replay per A500	L. 139.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000

ESPANSIONI PER AMIGA 1200

Espansioni per A1200 con coprocessore matematico 32 bit

Espansione di memosria 4 MB 32 bit
Coprocessore matematico opzionale
Clock in tempo reale con batteria a tampone
32 bit zero Wait State RAM ad alta densità
5 volte più veloce di un A500

GARANZIA 18 MESI

• PC 1204 4MB con clock	L. 468.000
• PC 1204 4MB con clock e 20Mhz 68881 FPU	L. 648.000
• PC 1204 4MB con clock e 25Mhz 68882 FPU	L. 698.000
• PC 1204 4MB con clock e 33Mhz 68882 FPU	L. 738.000
• PC 1204 4MB con clock e 40Mhz 68882 FPU	L. 798.000
• PC 1204 4MB con clock e 50Mhz 68882 FPU	L. 878.000

Non invalido le garanzie

NOVITÀ PER AMIGA 1200/600/4000

Televideo ricevi videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante	L. 170.000
Genlok Microgenius Sempro	L. 399.000
Midi professional 3 in 2 out trough	L. 60.000
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono	L. 179.000
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms	
40 MB L. 399.000 — 60 MB	L. 480.000
80 MB L. 599.000 — 120 MB	L. 850.000
Nuovi Controller SCSI per A2000	L. 290.000
Espansioni 2 MB per A2000	L. 199.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

CONFIGURAZIONI PC

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 256Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite: Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.540.000

OFFERTA
PC 386 sx
2 MB Ram VGA
Super MS Dos 5.0
2 Seriali, 1 Parallela,
Mouse e tastiera estesa

HD 40Mb	L. 750.000
HD 50Mb	L. 990.000
HD 80Mb	L. 1.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interna	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterno o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO IL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MITICO!!!
VENDO SUPER NINTENDO
A LIRE 279'000
TEL. 085-692569

ECCEZIONALE!!!
VENDO AMIGA 600
A L. 399.000
TEL 085-692569
ANCHE DI NOTTE

A L. 599.000
Vendo stampante
HP DESKJET 510
a getto d'inchiostro
monocromatica
CHIAMA SUBITO
LO 085-692569

VENDO!
COMPUTER 386 DX40MHz
128K cache, HD 120 Mb
4 Mb RAM, 1 Drive 1"44
VGA 1 Mb, Monitor Colore.
Il tutto a lire:
1'999 000!!!
Tel. 085-692569

VENDO DRIVE HD DA 1,64 Mb.
FUNZIONA CON TUTTI I MODELLI DI AMIGA. FORMATTA DISCHETTI SIA A 880 Kb CHE A 1,64 Mb.
L. 179'000
TEL: 085-692569

AFFARISSIMO!!
VENDO AMIGA 1200 A L. 679.000
TEL. 085-692569

SOUND BLASTER 16 bit
OFFRO A L. 490.000
085-692569

ECCEZIONALE!!!
Vendo HARD DISK per AMIGA 600 e AMIGA 1200 da 120 Mb a £ 599'000
Tel: 085-692569

Vendo espansione interna per AMIGA 500 o 500+ da 512kb A L. 49.000
CHIAMARE LO 085-692569

VENDO SIMM 1Mb
A L. 79.000
E SIMM DA 4Mb
A L. 299.000
TEL. 085-692569
ORE UFFICIO

CHE COSA HANNO IN COMUNE TUTTI QUESTI ANNUNCI ?

Affare: Vendo espansione interna per AMIGA 600 da 1 Mb a £ 89'000. Chiamare il numero 085-692569.

- VENDO POWERBOOK MAC 4 MB RAM - 40 MB HARD DISK
- A LIRE: 2790 000
TEL 085-6

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Un CD alla DYNABYTE

Anche l'Italia sta lentamente entrando nel settore CD-ROM. I pionieri azzurri di questo nuovo media sono i programmatori della Dynabyte, la società di sviluppo genovese che negli ultimi mesi ha già raccolto notevoli consensi dentro e fuori le patrie frontiere con l'avventura grafica Nippon Safes.

Striker è il titolo del gioco CD-dedicato che la Dynabyte sta attualmente realizzando con la consociata 5G, una società di sviluppo di Palermo. "Abbiamo scelto la 5G", spiegano alla Dynabyte, "perché l'esperienza nel settore CD di questa società è quanto mai convincente". La 5G ha già realizzato, in passato, un catalogo interattivo dedicato agli aspetti artistici di Palermo.

"L'intenzione di base è stata quella di dare all'utente la migliore qualità di immagine e audio, realizzando un gioco dove l'intuito e l'intelligenza fossero stimolate dall'identificazione con il personaggio, diventando l'utente stesso il protagonista", dichiarano alla Dynabyte. Qualità in immagine e audio significa sfruttare nel modo migliore le opportunità messe a disposizione dalle nuove tecnologie. *Striker* è caratterizzato da audio digitale Sound Blaster, parlato digitalizzato in italiano, effetti sonori digitalizzati e un buon numero di animazioni. Il gioco gira in ambiente *Windows*, una scelta dovuta al diffondersi di questo standard e dal fatto che la gestione della grafica è stata affidata al programma MicroSoft. Il gioco girerà con una risoluzione di 640 x 480, su 256 o 32.000 colori.

Allo stesso modo, la gestione del sonoro su Sound Blaster o Sound Blaster compatibile è anch'essa affidata a *Windows*. Questo espediente ha risolto diversi problemi legati all'implementazione della grafica e dell'audio nel programma.

In *Striker* il giocatore interpreta un uomo fuggito di prigione. Siamo nel prossimo futuro, e la Terra è stata invasa da una razza di esseri malefici. Il protagonista, naturalmente, non sa nulla di quanto è accaduto durante la sua prigionia, e si trova inaspettatamente immerso in un contesto alieno e pericoloso. La trama non è fissa, ma sviluppata in una serie di intrecci e sottotrame. le azioni del giocatore hanno un peso determinante su quanto accade durante l'avventura.



Il progetto ha richiesto circa 3000 ore di lavoro-uomo per essere realizzato, con una parte di studio/ricerca pari a circa il 30% del totale. Alla Dynabyte affermano che se questo nuovo prodotto avrà l'accoglienza che si aspettano, certamente ci saranno grosse novità in futuro, sia nel settore del game designing, sia in quello sonoro e musicale. Auguri!

Vincenzo Beretta





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

085 692569

.. IL NUMERO DI TELEFONO

di *DHS*, leader nella vendita per corrispondenza

ORDINI E INFORMAZIONI



085 - 692569
segreteria ordini 24h 3 linee
085 - 692527
informazioni 9-19



085 - 692527
fax 24 h



085 - 60328
bbs 24 h hst 16,8 k
085 - 694814
bbs 24 h v32 bis 14,4 k

AMIGA 1.200 L. 679.000, AMIGA 600 L. 399.000, AMIGA 4000/30 HD 80 Mb 2Mb RAM L. 2.490.000, AMIGA 4000/40 HD 120 Mb 6Mb RAM L. 3.790.000, ESPANSIONE 512 Kb L. 49.000, ESPANSIONE 1Mb per A500+ L. 79.000, **ESPANSIONE 1 Mb per A500 L. 89.000**, ESPANSIONE 2Mb interna per A500 L. 199.000, RAM ZIP 1 Mb L. 100.000, PCMCI CARD per A1200 e A600 da 4Mb L. 449.000, ESPANSIONE INTERNA per A1200 da 4Mb 32 bit possibilità di montare coprocessore matematico L. 490.000, **DRIVE HD 1,64 Mb per tutti i modelli di Amiga L. 179.000**, SCHEDA ACCELLERATRICE per A1200 68030 33 MHz ESP. 128Mb RAM E COP.MAT. L.749.000, COPROCESSORE MATEMATICO 68882 A 25 Mhz L. 199.000, HARD DISK da 30Mb per A600-1200 L. 349.000, HARD DISK da 40 Mb per A600-1200 L. 449.000, **HARD DISK da 120Mb per A600-1200 L. 599.000**

	SCHEDA	CPU	CACHE	RAM	HD	VGA	MONITOR	PREZZO
SUNSET 386S	OPTI 386SX	SX 40	8Kb	2Mb	60Mb	256 Kb	MONO	1.299.000
SUNSET 386D	OPTI 495SX	DX 40	128Kb	4Mb	120Mb	OAK 1Mb	COLORE	1.999.000
SUNSET 1486	OPTI 495SX	DX 33	256Kb	4Mb	170Mb	OAK 1Mb	COLORE	2.599.000
SUNSET 2486	OPTI 495SX	DX2 50	256Kb	4Mb	170Mb	TSENG L.B.	COLORE	2.999.000
SUNSET 3486	OPTI 495SX/3	DX 50	256Kb	4Mb	230Mb	TSENG	COLORE	3.190.000
SUNSET 4486	OPTI 495SX/3	DX2 66	256Kb	16Mb	230Mb	TSENG L.B.	COLORE	3.890.000

CHIEDERE PER ALTRE CONFIGURAZIONI

SUNSET

GAMEBOY con 1 gioco L. 159.000, **GAMEGEAR L. 199.000**, MEGADRIVE con 1 gioco L. 269.000, SUPERNES L. 279.000, **NEOGEO L.579.000**, SUPER MAGIC DRIVE drive backup per MEGADRIVE L. 690.000, **PROFIGHTER drive backup per SUPERNES L.690.000, MULTI GAME HUNTER drive backup per MEGADRIVE e SUPERNES L. 649.000**, COPIER drive backup per NEOGEO 128Mb RAM L. 1.899.000, sono disponibili tutte le migliori riviste. Richiedi il catalogo dei software originale per tutti i computer e le consolle.

Mother Board 386 dx 40 128 Kb cache LOCAL BUS L.349.000, **Mother Board 486 dx2 50 256 Kb cache LOCAL BUS L.849.000**, Mother Board 486 dx2 50 256 Kb cache LOCAL BUS L.1.349.000, Mother Board 486 dx2 66 256 Kb cache LOCAL BUS L.1.399.000, VGA TSENG 16,7 MILIONI DI COLORI L. 179.000, VGA TSENG 16,7 MILIONI DI COLORI LOCAL BUS L. 349.000, VGA S3 LOCAL BUS 299.000, MULTI I/O L. 59.000, SIMM 1Mb 70 ns 79.000, SIMM 4Mb 60 ns L. 299.000, MOUSE SERIALE L.30.000, **SOUNDBLASTER 16 ASP L. 490.000**

CLASSIC II 4Mb HD 40Mb L. 1.390.000, **CLASSIC COLOR 4Mb HD 40 Mb L. 1.990.000**, MONITOR A COLORI L. 2.099.000, PERIFORMA 600 2Mb HD 80Mb con CD-ROM e **MONITOR COLORE L. 3.999.000**, **CENTRIS 610 4Mb HD 230Mb**, QUADRA 700 4Mb HD 230Mb L. 8.900.000, **POWERBOOK 145 4Mb HD 40Mb L. 2.790.000**, POWERBOOK 160 4Mb HD 80Mb L. 3.990.000, POWERBOOK 165C 4Mb HD 80Mb a colori L. 5.490.000, **SELECT 310 laser con pentescript L. 1.090.000**, LASERWRITER NTR postscript 3Mb RAM L. 1.899.000, SCANNER DYNAMIT 1200 DPI 16,7 milioni di colori L. 3.990.000, **SVOLGIST 4IMB** con cavo e cartuccia L. 899.000, **INTERFACCIA MIDI L. 139.000.**

tutti gli articoli sono coperti da garanzia 1 anno e i prezzi sono iva compresa

by DHS computers

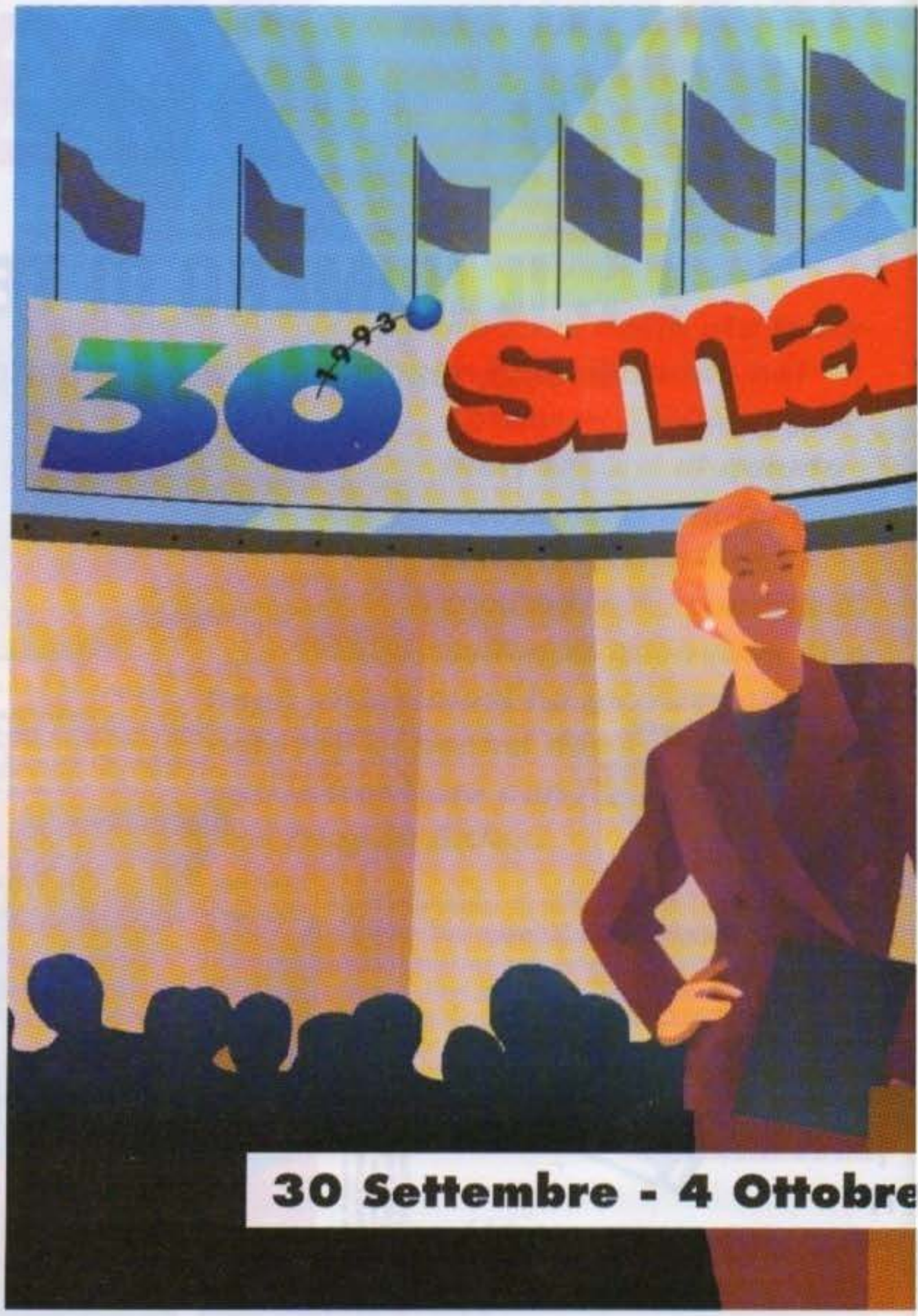
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIERA MILANO

ARIA DI



A **Smau 93**
ci sono tutte le soluzioni per l'Informatica,
le Telecomunicazioni, i Prodotti per l'Ufficio
e per la Pubblica Amministrazione (PubbliSmau).
Ci sono i nuovi padiglioni per il Networking e per la Sanità (Smart Hospital).
Ci sono le aree specializzate per il Cad/Cam-Cae
e la Computer Graphics, per le Memorie Ottiche,
il DeskTop Publishing e il Software.

Ci sono dieci convegni Smau, gli incontri delle aziende, un grandissimo workshop sulla riprografia, la mostra istituzionale sulle Reti, il 5° Premio Giornalistico Smau e il 26° Premio Smau Industrial Design.
A Smau 93 c'è l'inizio di un nuovo anno di lavoro e d'affari.

C'è aria di ripresa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIPRESA.



Per ulteriori informazioni
Smau: tel. 02-76067.1, fax 02-784407 - 76014261;
Videotel (SIP): pg.*709150#;
Pagine Gialle Elettroniche (SEAT): pg. *505# Videotel;
Servizio Voice Processing SARITEL (Gruppo Iri-Stet):
02-54995807/9, 06-67595807/9.

smau

Salone internazionale dell'informatica, delle telecomunicazioni e dei prodotti per l'ufficio.

L'Information Technology cammina

MAGGIORE rent-a-car
Fornitore ufficiale

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME in breve...

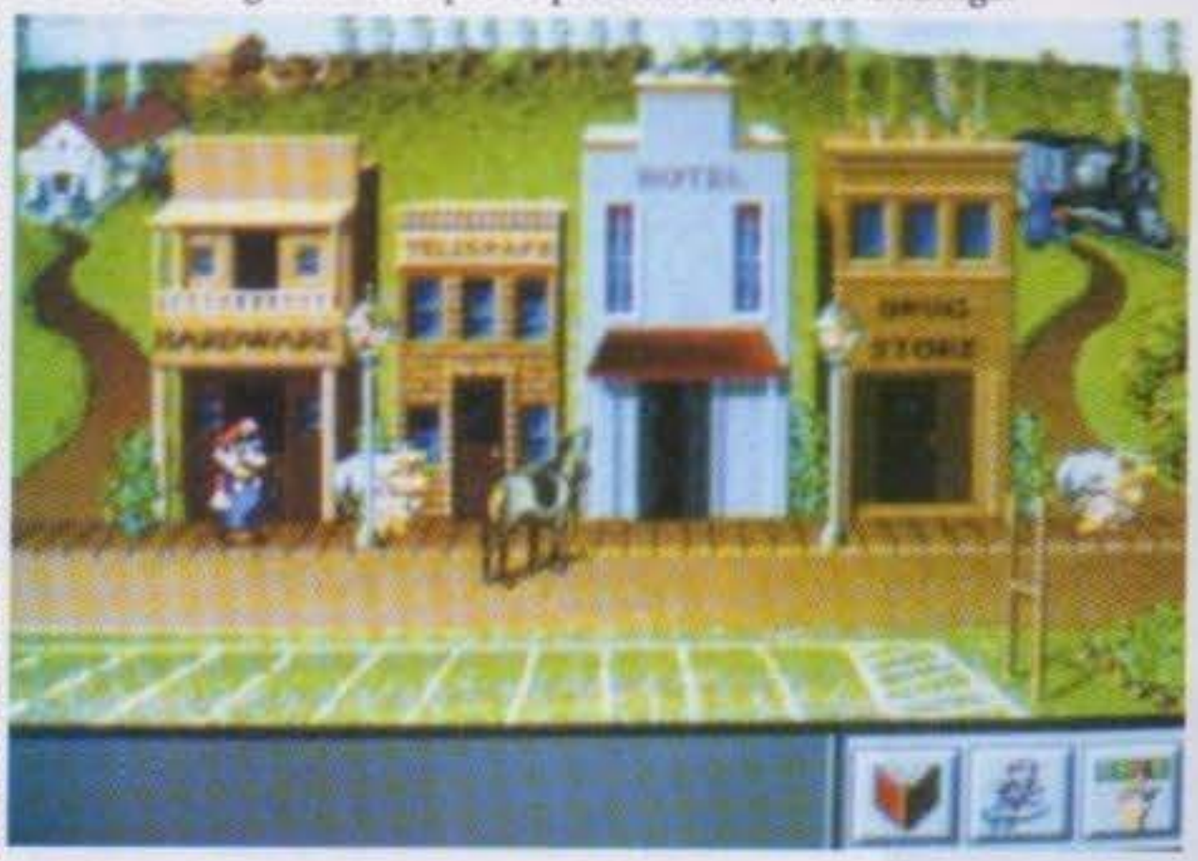
Molte novità da casa Mindscape: educational e giochi per console, settori in cui tutte le software house si stanno lanciando. La Mirage presenta *Rise of the Robots*, giocone di battaglie tra ultra-robot. *TFX* rilancia l'A1200.

MARIO'S TIME MACHINE

Software Toolworks/Mindscape

Si tratta di un educational (adatto a tutte le età grazie ai diversi livelli di difficoltà) che può essere considerato la continuazione ideale di *Mario Is Missing*. In questo caso voi, nelle vesti di Mario, dovrete fermare i Koopa che stanno rubando, grazie a una macchina del tempo, alcuni oggetti e manufatti molto importanti dai più disparati momenti storici. È molto importante raccogliere informazioni per cercare di scoprire il luogo esatto in cui bisogna rimettere un oggetto per non alterare il corso della storia. Alla fine di ogni "impresa" il giocatore dovrà compilare una sorta di questionario per poter scoprire questo luogo e passare all'avventura successiva.

Il gioco sarà tradotto in tutte le principali lingue e uscirà per PC, inizialmente, e in seguito anche per Super Nintendo, NES e Amiga.



SPACE SHUTTLE

Mindscape

Non ha nulla a che fare con la simulazione della Virgin: si tratta di una sorta di raccolta dati e di esperienza visuale interattiva su tutte le missioni Shuttle, con più di 600 Mb di informazioni di ogni genere. Il gioco è previsto per CD ROM PC e Macintosh proprio in questi giorni. Il giocatore può facilmente entrare a far parte a tutti gli effetti dell'ambiente e sperimentare le missioni in prima persona, richiedendo tutti i dati sull'equipaggio ecc. Il controllo della missione può essere vissuto dal punto di vista dello Shuttle o del comando NASA a Terra. Le prospettive e le vedute digitalizzate sono di un tale realismo che guardando fuori dagli oblò vedrete esattamente quello che vedreste se foste davvero sull'astronave. Presto usciranno altri due programmi della stessa serie: *Oceans Below* (esperienze sottomarine) e *Capitol Hill* sugli uomini d'affari del Congresso americano.



WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS

Origin/Mindscape

La struttura di gioco è identica a quella originale: i Kilrathi sono tornati all'attacco e solo voi potete frapporvi fra loro e la conquista del cosmo! Questo "data package" vi permetterà di giocare sedici nuove missioni intense e





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

http://www.oldgamesitalia.net/



ELETTRODATA

Il tuo computer è a portata di mano.

TROVERAI LE NOSTRE OFFERTE NELLA PAGINA SEGUENTE...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

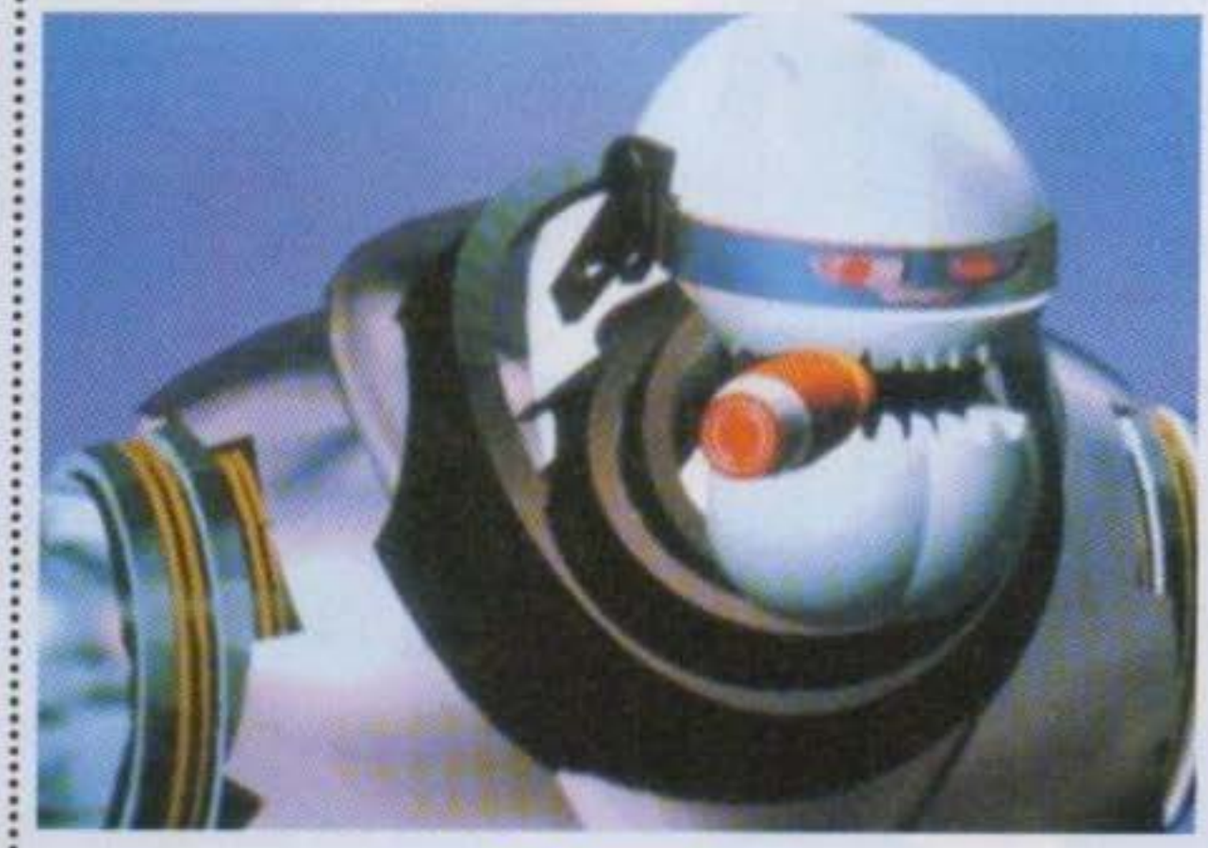
http://www.oldgamesitalia.net/

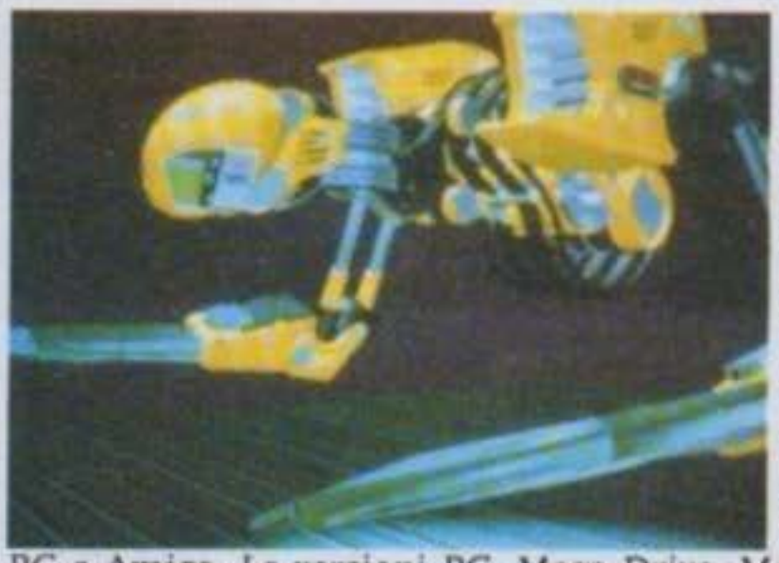
migliorate dal punto di vista grafico (il sistema 3D è molto più sofisticato); contiene, inoltre, quattro nuovi modelli di astronavi. Sarà possibile giocare una singola missione o l'intera nuova campagna di guerra. Il gioco dovrebbe uscire in questi giorni nella versione Super Nintendo.

Rise of the robots

Mirage

Questo picchia picchia ha per protagonisti grandi mecha-robot, disegnati utilizzando le più sofisticate tecniche grafiche: 3D modelling realizzati dai piani tecnici dei robot e immagini in ray-tracing: le singole parti (braccia e gambe, ecc.) sono state realizzate separatamente e poi unite, in modo da dare un'impressione di movimento assolutamente naturale





e fluida. Il vostro cyborg dovrà salvare il mondo dal malvagio Supervisore (un robot impazzito) combattendo contro tutti i suoi "servitori" e, infine, contro lui stesso. Il gioco dovrebbe essere disponibile entro dicembre per CD ROM PC e Amiga. Le versioni PC, Mega Drive, Mega CD, Amiga 1200 e Super Nintendo saranno disponibili nei primi mesi del '94.

Brutal sports football

Teque London/Millenniun

C'è chi, sentendo la parola "fantasy" pensa a foreste incantate, cieli solcati da draghi d'argento e rovine turrite dove la principessa Raperonzola dorme in attesa del suo amore. C'è invece chi, udendo lo stesso fonema, si immagina subito troll che ruttano e orchetti che si mettono le dita nel naso. Incrociate la precedente frase con l'affermazione "finalmente qualcosa di nuovo dopo *Speedball 2*", e vi sarete fatti una prima idea del nuovo gioco della Teque, *Brutal Sports Football*.



Come il titolo lascia intuire, questo dovrebbe essere il primo di una serie di giochi sportivi ultravio-



lenti pubblicati dalla Millennium. Basilarmente si tratta di una parodia del calcio americano. Due squadre formate da creature fantasy si incontrano in una sfida all'ultimo osso rotto. Sul campo, oltre al pallone ovale, si possono rinvenire scudi e spade Curiosamente, la versione per Amiga 1200 e quella per A500 hanno entrambe uno scorrimento del campo piuttosto scattoso: la cosa è stata voluta, perché pare che in questo modo il gioco appaia ancora più violento. Il punto di vista è da bordo campo, come nei vecchi giochi di calcio. *Brutal Sports Football*. è previsto per novembre.

TFX

Did/Ocean

Il grande simulatore di volo per Amiga promessoci da Martin Kenwright nel numero di giugno sta per arrivare, e sembra ancora migliore del previsto!

Chi pensava che tecniche come Gouraud shading e texture mapping erano isole felici per i possessori di PC spalancherà gli occhi davanti a *TFX*. Alla DID non si sono risparmiati nella produzione di questo gioco. Il giocatore può scegliere quale aereo pilotare tra i tre disponibili: F-117C, ETA Eurofighter e F-22 Superstar. I modelli di volo dei velivoli sono stati ricostruiti con precisione, ma è possibile optare per modelli di volo più semplificati, trasformando il gioco in un grosso arcade.

Un'altra caratteristica che fa il suo debutto su Amiga è la possibilità di ruotare la testa del pilota per guardarsi intorno. Scompaiono quindi le viste fisse "davanti", "dietro" di "lato". Alla DID affermano di avere ricostruito circa il 20% della superficie mondiale, e che ogni montagna e ogni città sono esattamente al loro posto. Come potete vedere dall'immagine qui sopra, il livello di dettaglio degli oggetti al suolo è impressionante.

Tutte le belle notizie hanno un prezzo, e nel caso di *TFX* è che occorrerà avere un Amiga 1200 per potersi gustare il gioco fino in fondo. Non è stato possibile implementarlo su A500/600. In compenso, è prevista anche una versione PC.





È tutto? Ah, dimenticavamo la trama: siamo nel futuro prossimo, e guerre varie sembrano scoppiare un po' dovunque (praticamente l'oggi prossimo... Voi volate con il "casco blu" delle Nazioni Unite sulle aree più tribolate del mondo, mentre telegiornali e comunicati radio vi informano di quanto sta accadendo in giro. *TFX* è atteso entro novembre.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA
TAIWAN, CINA, USA, GIAPPONE

VENDITA E ASSISTENZA:	**MILANO**	**VIA MECENATE 76/4**	**TEL. 02/58012050**
NEGOZI E SHOW ROOM:	**MILANO**	**VIA ILLIRICO 2**	**TEL. 02/70125167**
	BRESCIA	**MARCHENO V.T.**	**TEL. 030/8960207**
	ARCORE (MI)	**VIA CASATI 201**	**TEL. 039/614709**



ZYXEL
MODEM FAX
SEGRETERIA
ALTA VELOCITÀ
19.200 BAUD

Mod. U-1496 E
£. 790.000

OEM Microsoft®

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO

star

LC 20 (9 aghi)	310.000
LC 100 Colori	370.000
LC 24-20 (24 aghi)	490.000
LC 24-200 Colori	610.000
SJ 144 Termica Colori	1.090.000

HEWLETT PACKARD

DESKJET 500	650.000
DESKJET 550C	1.270.000
LASERJET 4L	1.350.000
LASERJET IV	2.850.000



VESA

intel inside

VELOCITÀ, AFFIDABILITÀ
ESPANDIBILITÀ, CONVENIENZA

IL NOSTRO PUNTO D'INCONTRO A SMAU 93 È AL PADIGLIONE 17 POSTEGGIO A 17

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE



ED 386/SX - £. 1.290.000
33 MHz, 2 MB RAM, HD 42 MB, SVGA 256, FDD 1.44 MB,
Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" a colori SVGA

ED 386/DX - £. 1.790.000
40 MHz, 4 MB RAM, HD 130 MB, SVGA 1 MB,
FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela,
Monitor 14" colori SVGA

ED 486/DX2 - £. 3.790.000
66 MHz VESA, 3 Slot Local Bus, 8 MB RAM,
HD 340 MB, SVGA 1 MB, 2 Seriali,
1 Parallela, Tastiera, FDD 1.44 MB,
Monitor 14" colori SVGA L.R.

In omaggio a tutte le configurazioni: DOS , Windows, Mouse, Copertina

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

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

game power 20

Anno II n. 9 GAME POWER Settembre 1993 Lire 5000

IN EDICOLA IL NUMERO DI SETTEMBRE

SUPER MARIO BROS

JURASSIC PARK

L GIOCO AL FILM,
L FILM AL GIOCO!

REET FIGHTER II
RBO & CHAMPION
NTENDO E NEC
TTONO LA SEGA
L TEMPO

HELP!
SUPER
AR WARS snes
WORLD
ILLUSION md

MICRO MACHINES
A ROTTA DI COLLO
SUL MEGA DRIVE

POPULOUS II
GIOCANDO CON GLI DEI

BATMAN RETURNS • POPULOUS 2 • PRO STRIKER • SHADOWRUN • MARIO IS MISSING • MUTANT LEAGUE FOOTBALL • GOLDEN AXE III • EX-RANZA • SNOW BROS • TETRIS 2 • BOMBERMAN • THE FLINTSTONES • F1 • STRIDER 2 • DARKWING DUCK • YOSHI'S COOKIE • ALFRED CHICKEN • TOM & JERRY • TERMINATOR • NIGHT STRIKER 2 • FIREFIGHTER • DROPZONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

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

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto. Insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

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





SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area.

Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa fina "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

FLASHBACK (Us. Gold)

La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolare con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco E-NORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (e fondo) & GIUDICATI (alla grande

Ambush at Sorinor	Impressions	9
Blades of Destiny	US Gold	8
Blue Force	Tsunami	6
Fields of Glory	MicroProse	9
Hell Cab	Time Warner	6
Monopoly	Supervision	9
Pinball Dreams	21st Century Ent.	9
Project-X	Team17	9
Rags to Riches	Interplay	8
Return of the Phantom	MicroProse	7
Sim Life	Maxis	9
Space Hulk	Electronic Arts	8
Spot	Virgin Games	10
Syndicate	Electronic Arts	9
Top Rank Tennis	Nintendo	10
Tornado	Digital Integration	5
Warlords 2	SSG	7
Whale's Voyage	Neo	8
X-Wing	Lucasarts	9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TORNADO



Anche se prima del Gennaio 1991 non si poteva certo dire che il Tornado fosse un velivolo sconosciuto (il primo prototipo volò nell'Agosto '74!), è sicuramente in seguito alla Guerra del Golfo che tale macchina bellica è assurta agli onori della cronaca. È proprio su un Tornado, infatti che volavano Bellini e Cocciolone...

La Digital Integration (già premiata dall'ottimo *F-16 Combat Pilot* all'epoca migliore, a mio avviso, rispetto al vecchio *Falcon AT* della Spectrum Holobyte) è riuscita a presentare un valido prodotto in linea con gli attuali standard qualitativi di mercato, ma con tutti gli elementi che troppo spesso non sono presenti contemporaneamente nel medesimo titolo. Settaggi, demo, partenza rapida, simulatore, addestramento, missione di combattimento, campagna, pianificazione strategica delle missioni, combattimento a due via modem/cavo seriale e, infine, il volo vero e proprio sono tutti ben presenti e rappresentati in questo simulatore di volo il quale, in realtà, è un prodotto bivalente prevedendo sia l'impiego del Tornado IDS (per le missioni di attacco "aria-superficie") che del Tornado ADV (per le missioni di intercettazione difensiva "aria-aria").

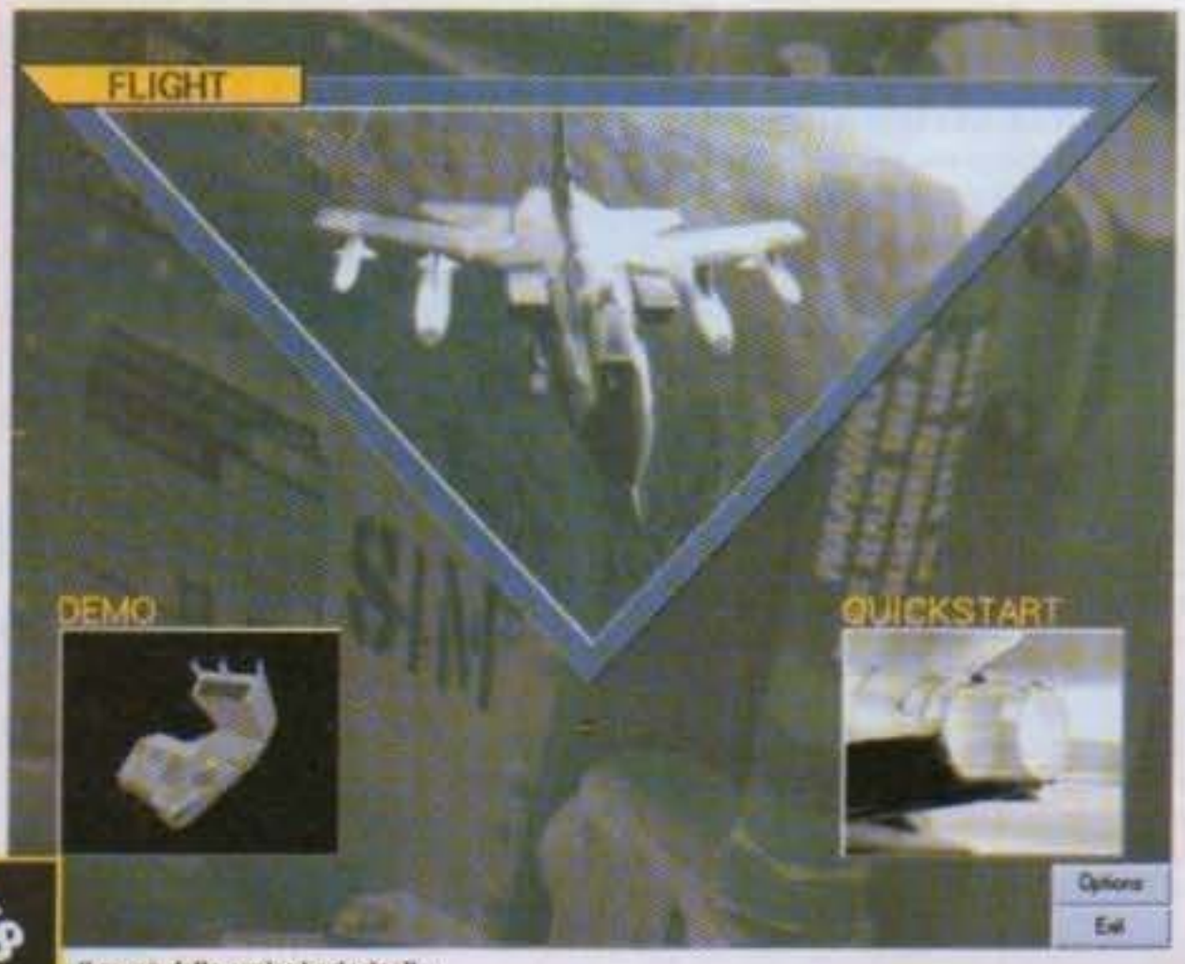
Settaggi, demo, partenza rapida, simulatore, addestramento, missione di combattimento, campagna, pianificazione strategica delle missioni, combattimento a due via modem/cavo seriale e, infine, il volo vero e proprio sono tutti ben presenti e rappresentati in questo simulatore di volo

L'interfaccia è abbastanza intuitiva e presenta un ambiente grafico nel quale si può agevolmente operare con un mouse per selezionare i tasti "in rilievo" sul video, corrispondenti alle scelte da effettuare.

Le numerose opzioni di settaggio consentono di configurare al meglio la simulazione per adattarla alla velocità del proprio hardware: profondità di visione, definizione grafica di terreno, colline, orizzonte, cielo, ed eventuale disegno della struttura metallica di supporto dell'head-up display e del tettuccio (che rallenta l'immagine video) sono tutte impostabili su più valori. Pensate che è addirittura possibile cambiare l'illuminazione del cruscotto per il volo in notturna (stupendo!) sul colore ambra (arancione) oppure verde, un po' come succede per le autoradio delle automobili! All'inizio del gioco bisognerà iscrivere il proprio pilota in un apposito registro che segnerà tutta l'attività di volo: ore di si-



Un carro inglese. Il dettaglio degli oggetti a terra è superiore di quello del concorrente *"Falcon 3.0"*.



Il menù delle opzioni principali...



...e il menù secondario. Il programma distingue tra "simulatore"e "addestramento".

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

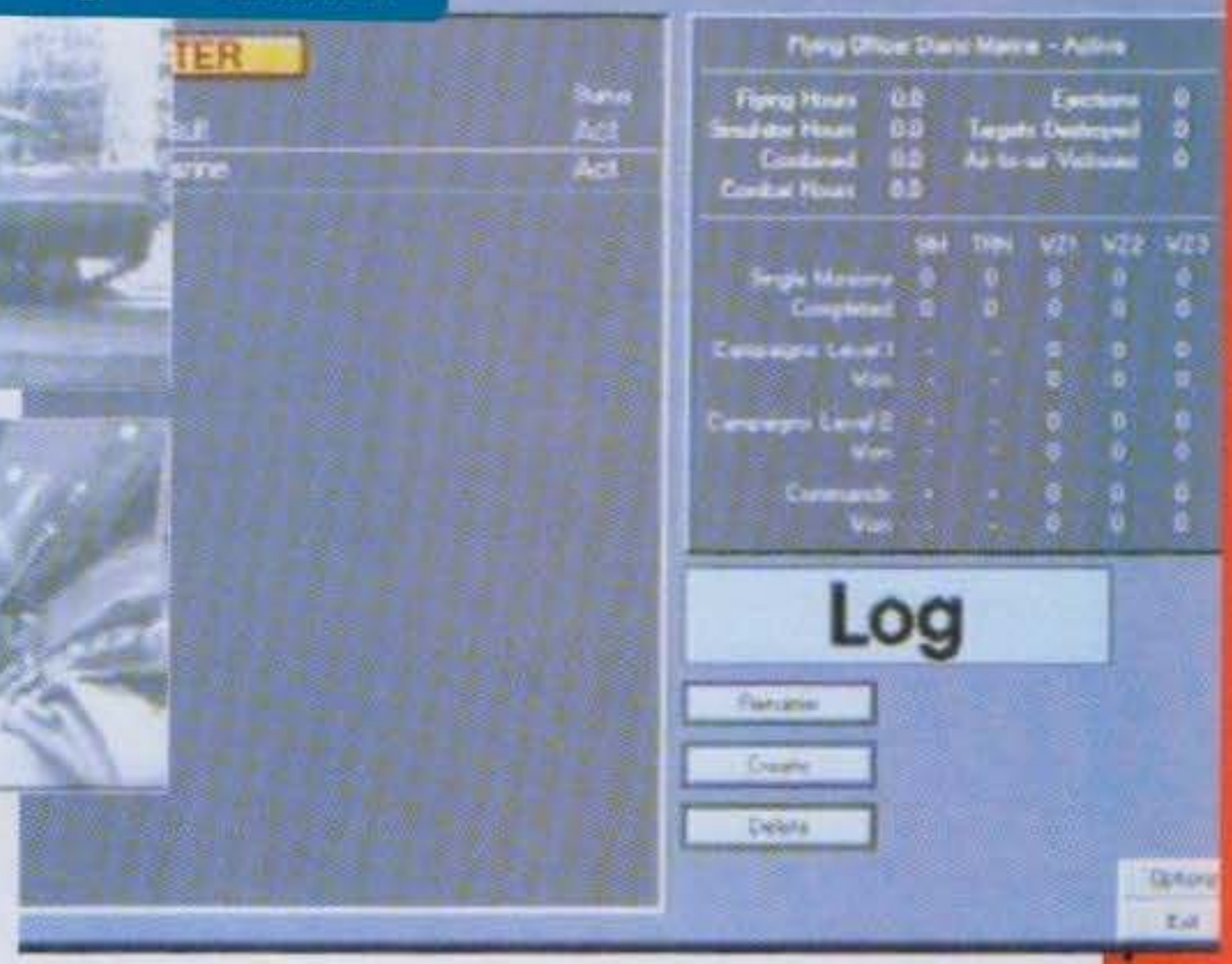
http://www.oldgamesitalia.net/







Il programma presenta una "Galleria" di immagini digitalizzate di tutti i mezzi proposti.



mulatore e ore di volo vero e proprio, missioni eseguite, missioni portate a compimento, abbattimenti, bersagli distrutti, ecc., così come il grado raggiunto man mano che si cresce in esperienza.

Le prime missioni è opportuno svolgerle sul "simulatore" di *Tornado* (esatto! Esiste il simulatore del simulatore!) sul quale si potranno sperimentare atterraggi e decolli, procedure di radionavigazione (importantissime), dispositivi di bordo, caratteristiche e impiego di funzionalità avanzate quali il "Terrain Following".

Tale diavoleria tipica del Tornado IDS consente di volare rasoterra a velocità sino agli 800 nodi, seguendo la conformazione del terreno in modo da mantenersi a un'altezza costante rispetto al suolo: se sulla rotta dell'aereo il radar del T.F. rileva un ostacolo potenzialmente "pericoloso" (collina, albero, casa, palo della luce, redattore di Kappa, ecc.), il velivolo sale di quota per tempo in modo da seguire il profilo terrestre mantenendosi come una "buccia" sopra il suolo sorvolato, per sfuggire all'individuazione da parte dei radar nemici.

Esaurite le missioni del "simulatore", completando le quali verrà apposto un segno di "visto" per distinguerle da quelle ancora da affrontare (senza segni) oppure da quelle non riuscite (contrassegnate da una croce), si potrà passare alle missioni di addestramento che, però, partiranno (sicuramente) e termineranno (forse) sempre dalla propria pista con il rischio di perdere il proprio pilota (K.I.A. o Killed In Action) nel caso di schianti. Tutte le leggerezze permesse nel "simulatore" (iniziare la missione a mezz'aria, stamparsi sulle colline, volare a Mach 1 con le ali a 25 gradi o con il carrello fuori e simili) qui non saranno più possibili se non mettendo a repentaglio l'integrità del velivolo e, in definitiva, la vostra "vita" come pilota.

Si prenderà così confidenza con le corrette

TORNADO: CHI ERA COSTUI?

Nella presente simulazione sono incluse le due principali versioni in cui è stato costruito il reale Tornado MRCA (Multi Role Combat Aircraft - Velivolo da combattimento multiruolo), completate dalla GR Mk1/T (Training) dedicata all'addestramento dei piloti militari che andranno poi a pilotare le due varianti "operative": IDS ed ADV. Le due versioni qui rappresentate vengono denominate GR.Mk4 o IDS (Interdictor-Strike) per quella da attacco al suolo, e F.Mk3 o ADV (Air Defence Variant) per la variante dedicata alle missioni di difesa aerea contro i velivoli nemici. Praticamente il Tornado GR.4 è la versione migliorata del velivolo IDS attualmente in dotazione alle aeronautiche di Italia, Germania, Inghilterra e Arabia Saudita. Se avete avuto modo di seguire la Guerra del Golfo ricorderete le missioni di distruzione delle piste irachene per costringere a terra l'aviazione di Saddam Hussein, affidate proprio a questi aerei il cui impiego reale prevede la penetrazione in profondità nel territorio nemico, volando ad alta velocità a quote bassissime (Mach 1,2 ad altezze di 60 metri!) in ogni condizione di visibilità e sganciando anche la bomba più "stupida" con millimetrica precisione sul bersaglio. Il Tornado F.3, invece, è in servizio solamente nelle forze aeree inglese e Saudita e si tratta di una versione basata sulla medesima struttura dell'IDS ma prevista per un impiego come intercettore biposto a lungo raggio ed elevata autonomia al quale, però, manca (visto che non ne ha bisogno) la capacità di volo a bassissima quota seguendo la conformazione del terreno (Terrain Following) caratteristica, invece, dell'IDS. Chiaramente l'ADV prevede un radar potenziato per il combattimento aria-aria (il potente "Marconi-Elliot Foxhunter") e, oltre al celeberrimo "Sidewinder" AIM-9L presente anche sull'IDS, può impiegare i missili a media gittata a guida radar Bae "Sky Flash" che, praticamente, rappresentano la versione britannica (forse un po' meno "furba") del micidiale AMRAAM AIM-120 americano, successore dell'ormai obsoleto "Sparrow", probabilmente due tra i missili "aria-aria" più conosciuti tra gli appassionati dei simulatori di volo militari.



L'interno della cabina di guida rispecchia quello del vero Tornado.



Un "esterno" al massimo livello di dettaglio: solo per processori potenti.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

TORNADO

Tornado è un gioco più impegnativo e complesso di *Falcon 3.0* (che già richiedeva un diploma in Accademia Areonautica). Il modo migliore di iniziare è di esercitarsi con il simulatore e quindi di affrontare un paio di missioni di addestramento. Noi abbiamo scelto il bombardamento di una vecchia centrale energetica abbandonata.



2 Le missioni di addestramento sono molto più rischiose: normalmente i nemici sono assenti o non vi sparano addosso, ma potete sempre radere con il vostro aereo. Il realismo di *Tornado* rende il semplice decollo un'impresa.



1 Se decidete di volare con un vostro pilota, rinunciando all'"immortale" capitano De Fault (sic), vi consigliamo di esercitarvi a lungo con il simulatore prima di affrontare il vostro primo volo.



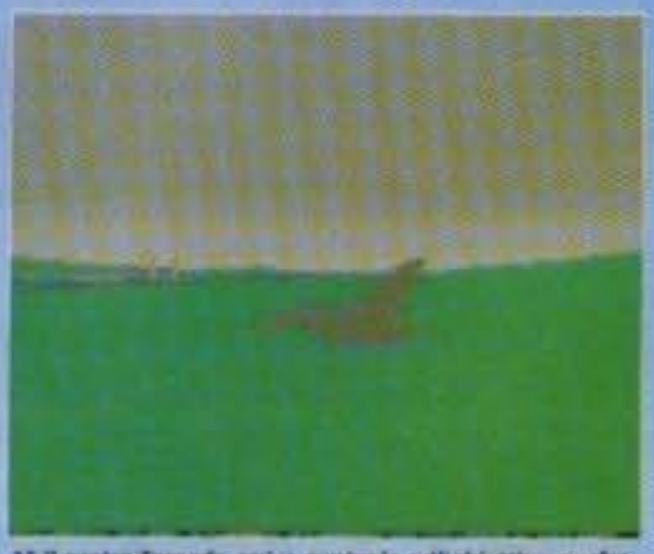
14 Il debriefing ci informa sugli errori che abbiamo fatto, sui risultati ottenuti e sull'andamento complessivo della missione. Possiamo anche esaminare il bersaglio per analizzare gli effetti del nostro attacco distruttivo.



13 Come Tom Cruise in *Top Gun* festeggiamo la riuscita della missione sorvolando la base a bassa quota. La prossima volta magari ci mandano al fronte... No problem! In più ci sarà solo il nemico che ci spara addosso...



12 Bersaglio colpito! In questa missione avevamo caricato solo bombe a caduta libera. Il parco armi aria-terra include missili antiradar e anticarro, bombe a frammentazione, Durandal, razzi e il cannoncino Mauser di bordo.



11 Il nostro Tornado arriva puntuale sull'obiettivo, perfettamente coordinato con gli altri aerei della squadriglia. Un ritardo di trenta secondi potrebbe compromettere tutto, dando al nemico la possibilità di abbatterci uno a uno.

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

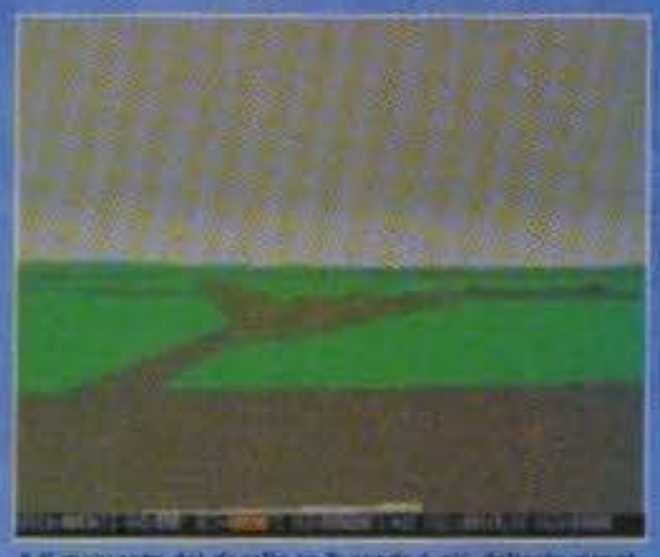
http://www.oldgamesitalia.net/



2 La ricca schermata di pianificazione permette di accedere a informazioni su ogni singolo elemento della missione e del campo di battaglia. Da qui possiamo istruire i nostri compagni di volo sul piano d'attacco.



4 Il nostro compagno di squadriglia sta decollando con i postbruciatori accesi. Il tempo atmosferico è molto brutto, con nubi basse e scarsa visibilità. Dovremo fare molto affidamento sugli strumenti.



5 Il momento del decollo in *Tornado* è più delicato rispetto ad altri simulatori. Occorre eseguire rapidamente diverse operazioni: ritirare il carrello, alzare i flap e spostare le ali a geometria variabile in una posizione adeguata.



6 Il gioco ci richiede di lavorare per due (un po' come qui in redazione...): questa schermata mostra il cruscotto del co-pilota. A sinistra il computer mostra il piano di volo, a destra abbiamo un'immagine elettronica del terreno.



7 In avvicinamento all'obiettivo decidiamo di volare in modo TFF (Terran Following Flight, praticamente sfiorando il terreno). Non ci sono radar nemici da evitare, ma, essendo questa un'esercitazione, facciamo un po' di pratica.



10 Tutto è quieto sul bersaglio. Prima di alzarsi in volo si può esaminare l'obiettivo da attaccare, in modo da memorizzare posizione e aspetto delle installazioni. È facilissimo rovinare una missione attaccando il bersaglio sbagliato.



9 Ecco l'aereo forse più importante del campo di battaglia: l'*AWACS*, sentinella del cielo. Il grande radar può intercettare bersagli a centinaia di miglia di distanza, mentre i computer aggiornano la situazione in tempo reale.

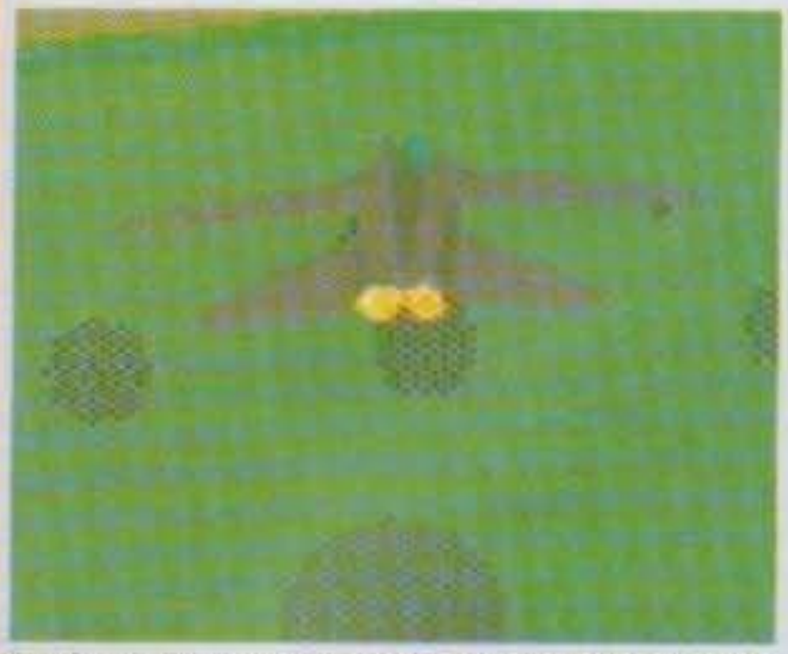


8 Nel frattempo una squadriglia di F-15 pattuglia il cielo sopra di noi. Se ci fossero caccia nemici in zona gli *Eagle* interverrebbero immediatamente. Le diverse missioni devono essere coordinate in fase di pianificazione.

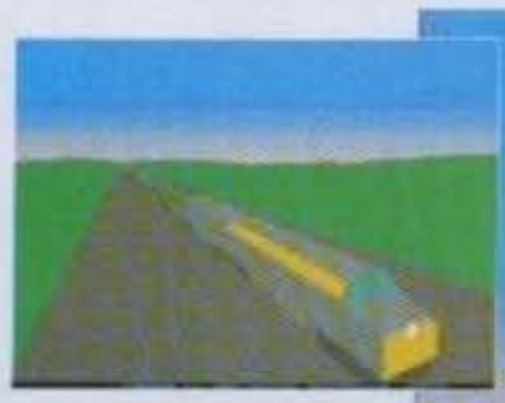
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO



Bum bum badum! Pam pe-pe-pe-pe-pem!! Braaaammmm!! Boum!! SBRAAAAANNNNG!!!: atterraggio di sfortuna.







(Sopra e a destra) "Mezzi non giocanti" terrestri e aerei. La grafica di questi oggetti in *Tornado* è superiore a quella dell'"avversario" *Falcon 3.0*



I display a testa alta variano secondo l'arma attivata.

procedure di volo del pilota e del navigatore del Tornado, visto che si dovranno impersonare entrambi i ruoli con i due cruscotti a disposizione che, consentendo differenti funzionalità, andranno impiegati entrambi nel corso di qualunque missione.

Una delle difficoltà maggiori, comunque, penso sarà rappresentata dalla comprensione dell'Head-up display (o H.U.D.), cioè di quel "visore a testa alta" costituito da un vetrino semiriflettente che proietta davanti al pilota tutti i dati di volo più importanti.

In *Tornado*, infatti, l'H.U.D. risulta leggermente diverso di volta in volta, a seconda dell'arma e della modalità di rilascio selezionata, il che, anche se può sembrare fastidioso, è esattamente corrispondente alla realtà delle cose, non solo per aerei molto sofisticati come il Tornado ma anche per "trabiccoli" da addestramento come l'Aermacchi MB-339 (usato, per esempio, dalla nostra P.A.N. - Pattuglia Acrobatica Nazionale - nella versione 339/A).

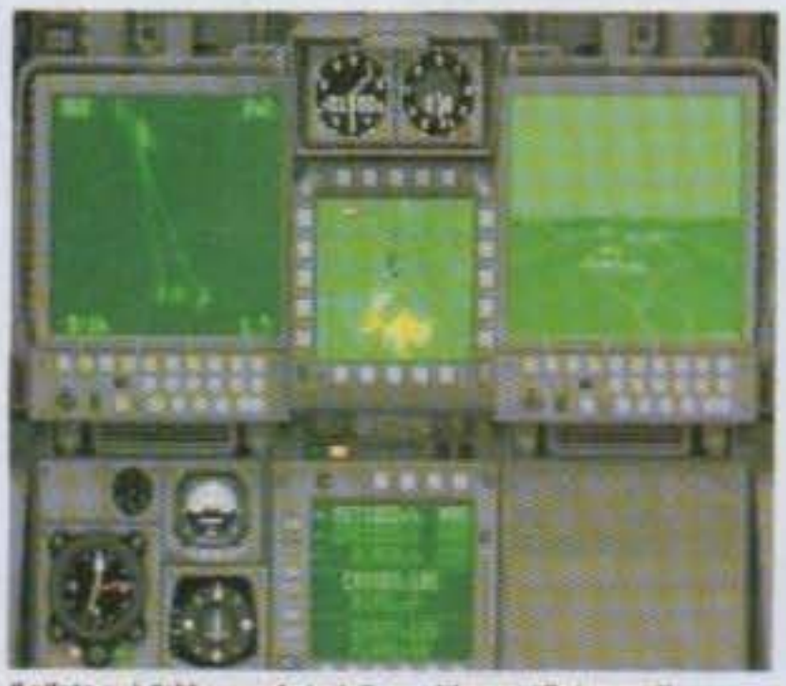
Se quanto sopra esalterà gli appassionati aeronautici, per contro obbligherà i meno affezionati a diventare degli "esperti" prima di poter sganciare un qualsiasi dannato missile e/o bomba con una qualche probabilità che questo vada a segno.

Terminata la lunghissima fase di addestramento dedicata principalmente al Tornado IDS e con qualche missione aria-aria con l'ADV (per eseguire tutte le missioni correttamente penso ci voglia

nota bene NB

Tranne che in un vecchissimo programma per il Commodore 64 ed in *Bomber* della Activision il Tornado non è stato mai preso in considerazione dai pur numerosi simulatori di volo presenti sul mercato.Le eventuali alternative, quindi, vanno ricercate tra i titoli dedicati agli aeroplani che svolgono ruoli analoghi a quelli dell'ottimo velivolo Panavia. *F-15 Strike Eagle III* (MicroProse):
Mentre l'F-15/C svolge per gli Stati Uniti quello che il Tornado ADV fa per Inghilterra e Arabia, in questo titolo viene simulata la versione F-15/D dell'ottimo McDonnell Douglas "paragonabile" al Tornado IDS.Manca, però, tutta la parte di simulazione strategica, mentre il gioco a due è parecchio più completo, in quanto consente di pilotare sia l'uno contro l'altro come nemici, sia entrambi in cooperazione come amici impiegando ciascuno il proprio velivolo (capoformazione e compagno d'ala) sia, infine, la STUPENDA opzione di volo in cooperazione sul medesimo aereo nel quale uno fa il pilota e l'altro funge da navigatore! Ovviamente non dimentichiamo *Falcon v3.0* (Spectrum Holobyte):
"Il" simulatore di volo militare per eccellenza: strategia ed azione in un cocktail ancora ineguagliato ma "affamato" di risorse-macchina come pochi. Per quanto riguarda l'hardware si tenga presente che impiegarlo senza un coprocessore matematico significa accontentarsi di un modello di volo meno realistico, ma se invece avete un x87 o comunque un 486 DX capirete "in diretta" cosa significa "fly by wire" pur rimanendo con i piedi ben saldi per terra...





Il pilota può "abbassare la testa" per visionare gli strumenti.



Un volo di aerei nemici attraversa le nubi.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

qualche mese...), si potrà entrare in combattimento dove i nemici spareranno sul serio e dove torneranno utili le missioni di addestramento all'atterraggio corto con vento al traverso (in caso di pista danneggiata) oppure di utilizzo dell'aereo con uno dei due motori in avaria con conseguente difficoltà di conduzione del mezzo stesso.

A questo punto dovranno essere quasi automatiche le procedure di utilizzo della geometria variabile delle ali (25, 45 o 68 gradi per, rispettivamente, aumentare la manovrabilità (25°), incrementare la velocità massima (68°) oppure trovare un compromesso tra le due condizioni.

Il passo successivo al completamento delle missioni singole, nelle quali il piano di volo (rotte, velocità, bersagli) bene o male è preconfezionato e bisogna solamente preoccuparsi di eseguirlo correttamente, è rappresentato dalla modalità "Campagna" nella quale, data una strategia iniziale, bisogna decidere, in funzione degli obiettivi, anche il piano di volo per il proprio aereo, in modo da minimizzare i rischi sul percorso e sfruttare al massimo le potenzialità del proprio mezzo. Il potentissimo pianificatore di missioni di *Tornado*, infatti, oltre a rappresentare lo stato dell'arte per quanto riguarda le funzioni strategiche e tattiche permesse all'utente, permette anche di valutare la conformazione del terreno, la presenze di rotte AWACS conosciute, pattugliamenti aerei sul percorso, dislocamento delle forze terrestri, posizioni di radar e SAM già individuati, obiettivi "civili" strategici (ponti, ferrovie, fabbriche, impianti, ecc.). Analisi delle coperture radar, del profilo del "Terrain Following" da seguire, delle condizioni meteo e altro ancora permettono di decidere al meglio orario di partenza, carico bellico, percorsi, ecc. per assumersi tutte le responsabilità del volo a un livello ben maggiore del semplice "vai e distruggi".

Chiude la completezza del prodotto la possibilità, via modem oppure cavo seriale, di affrontare un altro pilota umano per una sfida decisamente più interessante rispetto a quella ottenibile contro una "fredda" macchina

Infine, ma solo per i bravissimi, si potrà arrivare alla funzione di "Comando" nella quale si sarà raggiunto un grado che consente di assumersi la responsabilità di pianificare il volo non solo del proprio aereo ma anche di tutti quelli della formazione. Chiude la completezza del prodotto la possibilità, via modem oppure cavo seriale, di affrontare un altro pilota umano per una sfida decisamente più interessante rispetto a quella ottenibile contro una "fredda" macchina; se poi vi accorgete di essere diventati dei veri assi fatemi pure un fischio...

Alessandro Diano



La schermata delle opzioni contiene le normali opportunità di personalizzazione del programma. Il dettaglio pieno richiede macchine potenti.



Genere Simulatore di volo
Casa Digital Integration
Sviluppatore David Marshall



- Ottima documentazione
- Opzioni completo
- Simulazione accurata
- Parte strategica molto buona



- Apprendimento lungo e difficile
- Frequenti cambi di modulo del software
- Comandi poco immediati
- Non molto "esaltante"

Versione PC



La confezione di *Tornado* comprende un manuale di oltre 330 pagine (!), un supplemento tecnico, ed una utilissima scheda riassuntiva dei tasti di comando del programma. Il software fornito su tre dischetti da 3.5" da 1.44 Mb. si trasforma in un'installato su hard disk di otto mega abbondanti. La grafica in VGA risulta onesta e prevede un buon disegno dell'ambiente di volo, delle rappresentazioni poligonali dei velivoli e dei mezzi e, soprattutto, degli ottimi abitacoli di pilota & navigatore. I requisiti minimi di sistema prevedono un PC con l'MS-DOS 5 (o il DR-DOS 6), almeno 9 megabytes liberi sul disco rigido, un microprocessore 386 a 16 MegaHertz, 1 Megabyte di memoria RAM, una scheda grafica VGA (basta quella con 256 Kb. di memoria video), un mouse ed almeno 615.000 bytes di memoria convenzionale libera.

K VOTO

922 PC

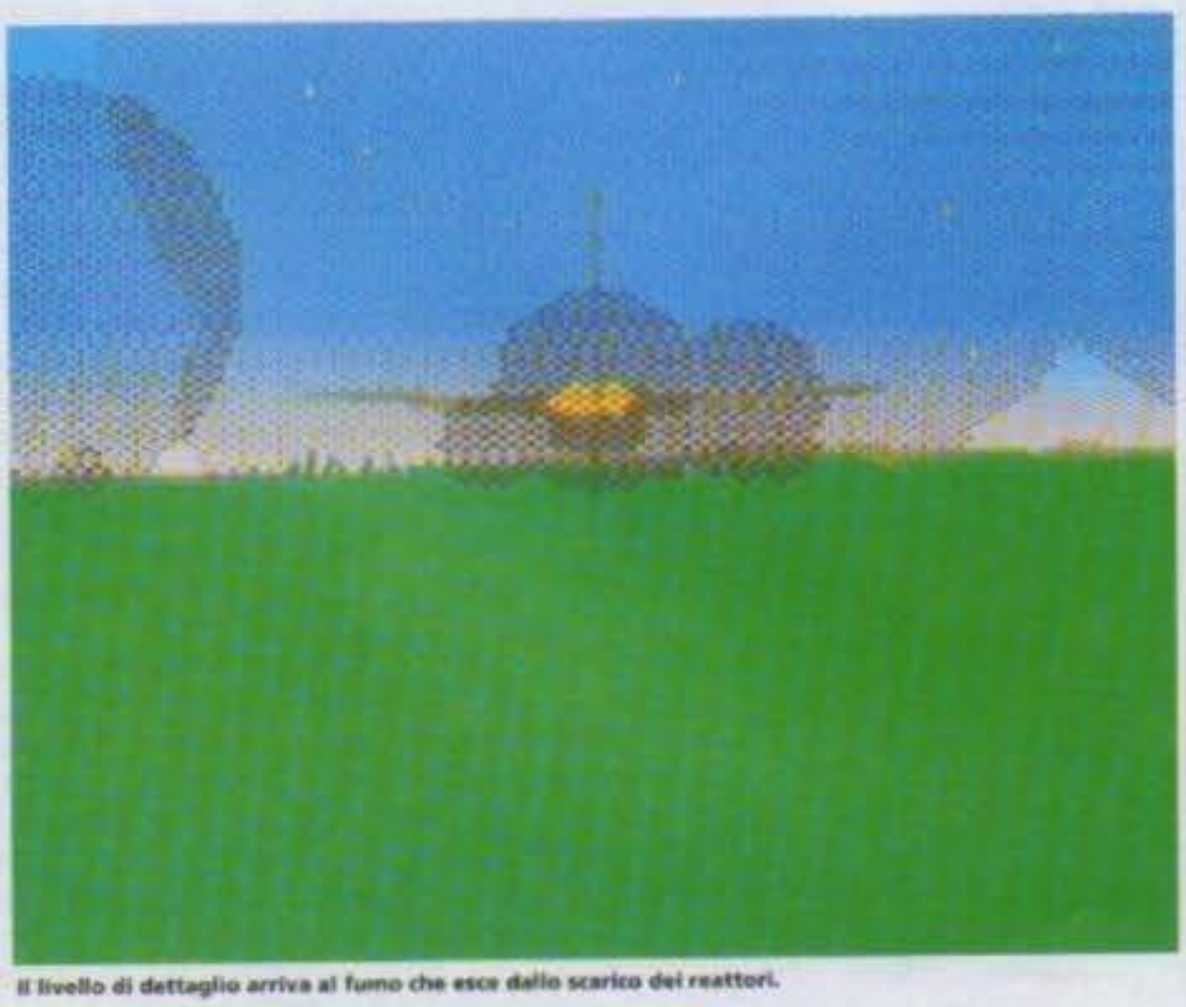
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



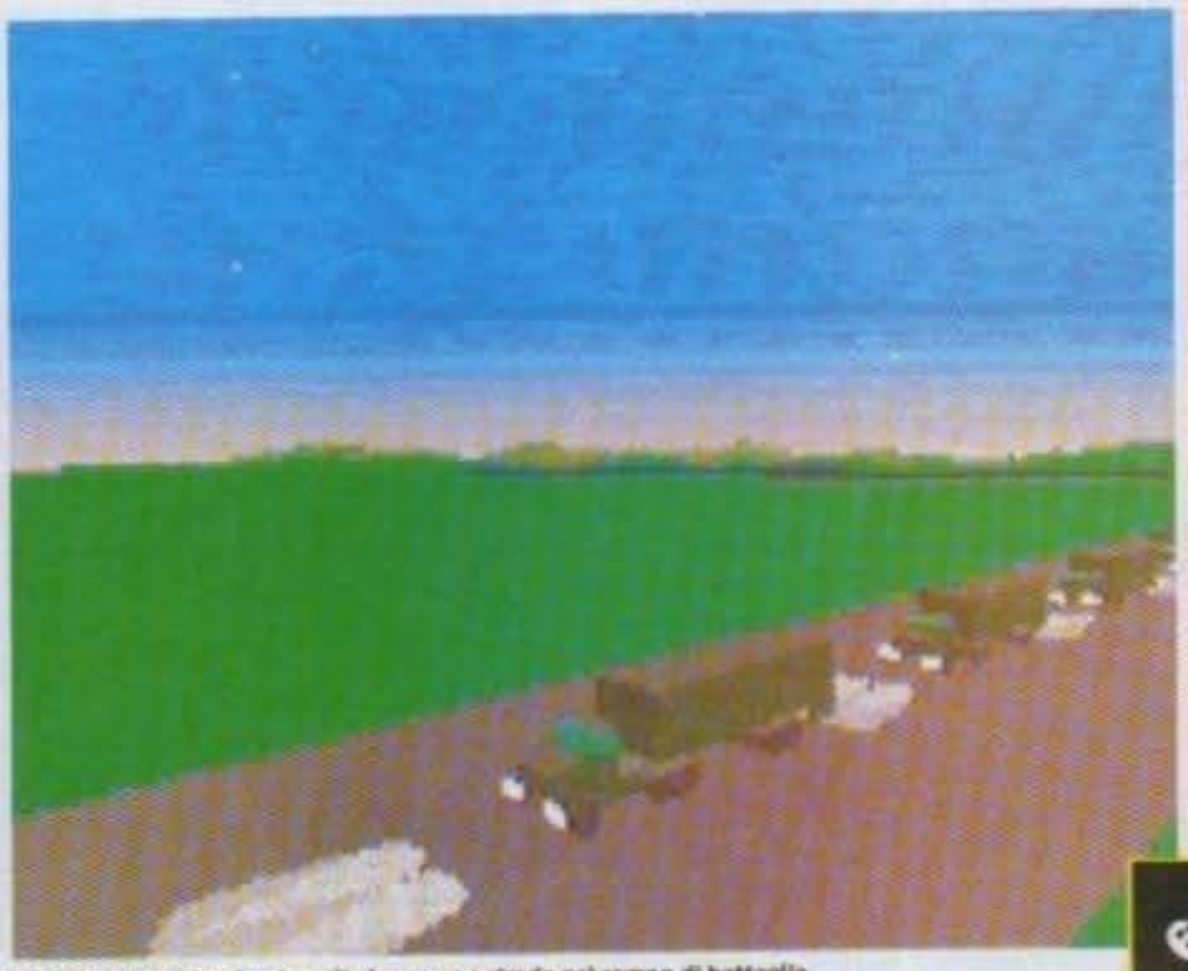
Il programma rappresenta quanto di meglio ci si possa aspettare dall'ottima Digital Integration. Un manuale tra i migliori del XX secolo con una serie impressionante di dettagli sul simulatore in confronto agli analoghi reali con indicazioni del tipo: "Qui probabilmente i piloti del vero Tornado riscontreranno qualche differenza in quanto..."! Per gli amanti dell'estetica e dei "fuochi d'artificio" il prodotto risulterà sicuramente poco scenografico o appariscente. Parlando di "sostanza", invece, penso sia alquanto indicativo sapere che il ministero della difesa britannico sta prendendo in considerazione il presente titolo per le applicazioni simulative di addestramento basate a terra, un po' come è successo a *Falcon v3.0* i cui algoritmi del modello di volo sono stati anche implementati sui simulatori utilizzati dal Pentagono. Più che nei "Trizzi & Lazzi", evidentemente, anche qui le risorse sono state investite nello sviluppo di un software per intenditori e in questo *Tornado* si farà apprezzare maggiormente da chi guarda i contenuti e non solamente le apparenze.

CURVA INTERESSE PREVISTO





Il livello di dettaglio arriva al fumo che esce dallo scarico dei reattori.



Un confoglio di camion transita lungo una strada nel campo di battaglia.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA NUOVA PROMOZIONE PER I 10 ANNI C.T.O.

Dai nostri rivenditori la festa continua...

PIEMONTE **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 TORINO - **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEM** VIA SACCHI, 26/B TORINO - **STEREO MARKET** - C.SO PESCHIERA 255/M TORINO - **TV MIRAFIORI** - C.SO UNIONE SOVIETICA, 381 TORINO - **SOFTEL** - VIA NIZZA, 45/F TORINO - **ALEX 2** - VIA TRIPOLI, 179/B TORINO **TEOREMA** - VIA LOSANA, 9 BIELLA (VC) - **HOBBYLAND snc** - VIA BERTODAMO, 1 BIELLA (VC) - **MEGA.LO.MANIA** - VIA GALILEO FERRARIS, 90 (VC) - **P.C.** - VIS GUASCO, 54 (AL) - **ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.ZZA DON MINZONI, 32 VERBANIA INTRA (NO) - **PENATI** VIA MATTEI, 49 (S.S. PER VERCELLI) NOVARA - **COMPUTERLAND** - VIA MAZZINI, 30/32 SALUZZO (CN) - **C.P.** - VIA PINEROLO, 88 PIOSSASCO (TO) - **LOMBARDIA** **M.G. SHOP** - VIALE MONVENERO, 12 MILANO - **TC CENTRO MILANO** - LARGO CORSIA DEI SERVI, 2 MILANO - **MORI SISTEMI** - VIA PACE, 8 MEDA (MI) - **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO, 14 MILANO **JOISTICK FUN** - VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO - **BCS** - VIA MONTEGANI, 11 MILANO - **GALIMBERTI** VIA CANONICA (ANG. VIA GIUSTI) MILANO - **NEWEL** - VIA MAC MAHON, 75 MILANO - **RIVOLA** - VIA MAURO MACCHI, 26 MILANO - **T.C. CENTRO MILANO** - LARGO CORSIA DEI SERVI, 11 MILANO - **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO, 37 MILANO - **ATLANTIDE** - VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14 GIUSSAGO (MI) - **BIT 84** - VIA ITALIA, 4 MONZA (MI) - **HYPERGAMES** - VIA MATTEOTTI, 60 A/B LISSONE (MI) **PENATI** - TANGENZIALE OVEST KM 15 TREZZANO S.N. (MI) - **VIDEO LINE** VIA CARCANO, 14 SARONNO (VA) - **MAGIC SCREEN** - VIA MAZZINI, 44/A SONDRIO - **VIDEO SERVICE** - VIA GALLERIA MANZONI, 15 PAVIA - **BUSTO BIT** VIA GAVINANA, 17 BUSTO ARSIZIO (VA) - **MEGASTORE** - C.SO GARIBALDI, 86 LEGNANO (MI) - **ARKE'** - VIA MARSALA, 91 BRUGHERIO (MI) - **B & B** - VIA CADOLINI, 6 GALLARATE (VA) - **COMPUTER DISCOUNT** - CORSO CAVOUR, 62 BRESCIA - **MONDO COMPUTER SRL** - CENTRO COMMERCIALE CREMONA 2 VIA ENRICO BERLINGUER GATESCO P.D. CREMONA - **COMPUTER SAS** - GALLERIA FERRI, 7 MANTOVA - **MEGABYTE 4** - VIA P.F. CALVI, 95 MANTOVA - **URKA!!!** - VIA UCCELLI, 2/A SUZZARA MANTOVA - **PC MAINT** - VIA ABBA, 10 MUGGIO (MI) - **MEDIA MARKET SPA** - VIA MAZZA, 50 - C/O CENTRO COMMERCIALE IPER MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **MEDIA MARKET SPA** VIA E.FERMI, 1 - C/O CENTRO COMMERCIALE CORNO (BG) **MASTER INFORMATICA** - VIA F.LLI UGONI, 10/F BRESCIA **ACTE SNC** - VIA UGO FOSCOLO, 48 MONZA (MI) - **ACTE SNC** VIA B. CREMAGNANI, 13 VIMERCATE (MI) - **A.S.I. SAS** - VIALE ITALIA, 1 C/O CENTRO COMMERCIALE ROSSI CORSICO (MI) **ARIVIVIS** - P.ZZA 1 MAGGIO, 13 CORSICO (MI) - **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 15/G PIACENZA **GALIMBERTI** - VIA NAZ. DEI GIOVI, 28/36 BARLASSINA (MI) **GALIMBERTI** - VIA PASQUALE PAOLI, 47/A COMO **GALIMBERTI** - VIA RISORGIMENTO, 48 CASSINA REZZARDI (CO) - **GALIMBERTI** - VIA GRANDI (ANG. VIA LAZZARONI) SARONNO (VA) - **HIGH PRESTIGE SNC** - VIA CARDUCCI, 4 PIACENZA - **MULTIMEDIA & SOUND** - VIA CAMPERIO, 3 MONZA (MI) - **MEGABYTE** - VIA ROMA, 61 GRUMELLO (BG) - **PENATI** - VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 CORBETTA (MI) **SENNA** VIA CALCHI, 5 PAVIA - **S.W. COMPUTER SHOP** VIA C. BATTISTI, 42 C/O CENTRO COMMERCIALE MINERVA PAVIA - **MEGABYTE** - VIA CASTELLO, 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) **MEGABYTE** CORSO MAGENTA, 32/B BRESCIA - **ERRE INFORMATICA** - VIA MILANO, 2/G CREMONA **TRIVENETO** **CAPUTO** - VIA SAN MARCO 5193 VENEZIA - **TERMINAL SYSTEM** - VIALE TRICESIMO, 181/B UDINE **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO, 22/A BOLZANO **MICHIELI** V.LE PALMANOVA, 215/217 UDINE **TOPWARE INFORMATICA** - VIA BRENNERO, 320 TRENTO **COMPUCENTER** - VIA DEL LAVORO, 44 BUSSOLENGO (VR) - **SIDE** - V.LE TRIGESIMO, 165 TRAVAGNACCO (UD) **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** - VIA PASCOLI, 4 TRIESTE **COMPUTER SHOP** - VIA PAOLO RETI, 6 TRIESTE **D.I. COMPUTER WORLD SNC** - VIALE XX SETTEMBRE, 25 TRIESTE - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO, 4 TRIESTE - **AL RISPARMIO SRL** V.LE DEL LAVORO, 18 INT. B/9 ROVERE ROVERETO (TN) - **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR, 5/A VERONA - **COMPUTER POINT SNC** - VIA DE GASPERI BUSSOLENGO (VR) - **COMPUTER SACE** - VIA VENEZIA, 61 CENTRO GIOTTO PADOVA - **COMPUTER SACE** - VIA CARDUCCI, 26 PADOVA - **MUSIC CENTER SNC** VIA BOLZANO, 39 TRENTO - **SARTORELLO** VIA DUCA D'AOSTA, 4 CEGGIA (VE) - **SARTORELLO** VIA VENEZIA, 8 PORTOGRUARO (VE) - **SME** VIA CONEGLIANO, 59 SUSEGANA (TV) - **SME** VIA UDINE, 28 ZOPPOLA (PN) - **SME** - VIA TORINO, 101 MESTRE (VE) - **SME** - VIA ORSATO, 5 MARGHERA (VE) **TECNOCITY** - VIA VALPOSINA, 55 THIENE (VI) - **UP TO DATE** - VIA VITTORIO VENETO, 43 BELLUNO. **EMILIA - ROMAGNA** **BOLOGNA INFORMATICA** - V.LE LENIN, 45/B BOLOGNA - **C.V.M. SRL COMPUTER DISCOUNT** - VIA F.ZANARDI, 14/D BOLOGNA - **EURO ELETTRICA SRL** - VIA C.RANZANI 13/2 BOLOGNA - **HI-FI ALTA FEDELTA' IMOLA SRL** - VIA CAVOUR, 76 IMOLA (BO) - **VIDEOTECNICA** - VIA MAZZINI, 170 BOLOGNA - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA G. ERCOLANI, 3 BOLOGNA - **ECS COMPUTER** - VIA CASARINI, 3/C BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** VIA MURRI, 73/75 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO, 30/2 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA LOMBARDI, 43 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA INDIPENDENZA, 66 BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** VIA MARCONI, 28/C BOLOGNA - **R.C. TELECOMUNICAZIONI SAS** - VIA CARDINAL G.DE ALBORNOZ, 10/B BOLOGNA - **COMPUTER HOUSE SAS** - V.LE TRIPOLI, 193/D RIMINI - **EASY COMPUTER SOFTWARE SRL** VIA PASCOLI, 37/A RIMINI - **HOME & PERSONAL COMPUTER** - P.ZZA MELOZZO, 1 FORLI' - **NOVA COMPUTER** - VIA ISOTTA, 27 CATTOLICA (FO) - **SUPER-BIT** - V.LE BOLOGNESI, 37 FORLI' - **SANMARINO INFORMATICA** - VIA C. CANTU', 16 DOGANA REPUBBLICA SAN MARINO - **ARGNANI SAS** - P.ZZA DELLA LIBERTA', 5/A FAENZA (RA) - **COMPUTER HOUSE SNC** - VIA TRIESTE, 134 RAVENNA - **ELECTRON INFORMATICA SNC** - VIA FRATELLI CORTESI, 19/2 LUGO (RA) - **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR, 74 RAVENNA - **RED & BLACK COMPUTER** - VIA MONTE SABOTINO 1/E CARPI (MO) - **BLUE SNC** VIA S. LEONARDO 69/A CENTRO TORRI PARMA - **ZANICHELLI** - VIA E. CASA, 6 PARMA - **BIANCHINI STEFANO -COMPUTER HOUSE** - V.LE STORCHI, 34 MODENA - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - STRADA MORANE, 500/16 MODENA **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE EUROPA, 19 CESENA - **COMPUTERLINE SRL** VIA S.ROCCO, 10/C REGGIO EMILIA - **INFOMASTER** - VIA EMILIA, 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) - **L'ALTRO MONDO** - VIA G. DAVOLI, 5/B REGGIO EMILIA - **MEDIA MARKET SPA** - P.ZZA C.COLOMBO, 3 C/O CENTRO COMMERCIALE ROMAGNA CENTER SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) - **VIDEO HOUSE** - V.LE OLIMPIA, 14/A REGGIO EMILIA **LIGURIA** **ABM COMPUTER** - P.ZZA DE FERRARI, 2/R GENOVA - **TEKNOS** - P.ZZA BIANCHI, 9 IMPERIA **TOSCANA** **AZIMUT SNC** - VIA DELLA CUPOLA, 86 FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** - V. BRONZINO, 36 FIRENZE - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE DON MINZONI, 31/A FIRENZE - **BELLANTI** - LARGO PALESTRINA, 35 SCANDICCI (FI) - **COMPUTER UNIONE** - VIA VILLA DEMIDOF, 85 FIRENZE - **WAR GAMES** - VIA RAFFAELLO SANZIO, 126 EMPOLI (FI) - **NEW COMPUTER SERVICE SAS** - VIA DEGLI ALFANI, 2/R FIRENZE - **PUNTO SOFT DI SPATARO** - VIA TORCICODA, 1/R FIRENZE - **COMPUTER SERVICE DI BAIOCCHI** - VIA DELL' UNIONE, 7 GROSSETO - **TECNINOVAS COMP.** - P.ZZA GUERRAZZI 19/21 PISA - **FLOPPY** - VIA SILVESTRI, 15 PRATO - **MULTIDEIT SRL** - P.ZZA RISORGIMENTO 10 AREZZO - **FUTURA 2** - VIA L. CAMBINI, 17 LIVORNO - **ORION COMPUTER** - VIA MARCONI, 40 PIETRASANTA (LU) - **COMPUTERSPACE** - V. CATERATTE, 128 CINQUALE (MS) - **ETA BETA** - VIA S. FRANCESCO, 30 LIVORNO - **VUEMME ELETTR.** - VIA CASINI, 43 CHIANCIANO TERME - **IL COMPUTER DI VECOLI** - VIA COLOMBO, 216 LIDO DI CAMAIORE - **BROGI RENATO** - VIA CAMMOLIA 20/22 SIENA - **COMPUTERMANIA** - VIA DELLA REPUBBLICA, 123 POGGIBONSI (SI) - **PUNTO ROSSO DI PINSAFERRI** - VIA BARONTINI, 26 PIOMBINO - **VIDEOMOVIE** - VIA GARIBALDI, 17 SIENA **UMBRIA** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA MARIO ANGELONI, 68 PERUGIA - **MIGLIORATI** - VIA ERCOLANO 3/10 PERUGIA - **CM SOFTWARE** - VIA BERTOLOTTI, 20 TERNI - **TECNO UFFICIO** - PORTA S. ANGELO 18 TERNI - **ETA BETA** - PIAZZA SAN DOMENICO FOLIGNO - **ETA BETA** - VIA CACCIATORI DELLE ALPI SPOLETO - **LAZIO** **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA, 71 ROMA - **CD ROMA** - VIA ANASTASIO II, 328 ROMA - **COMPUTER SHOP DI SAVARESE** VIA DELLA MELORIA, 19 ROMA - **M. ELECTRONIC SRL** C/O CENTRO COMMERCIALE I GRANAI - VIA NUVOLARI 2° PIANO BOX E-206 ROMA - **TAKE AWAY DI MAGGIONE** - VIA TRIPOLITANIA, 164 ROMA - **AUDIO CAR SRL** - VIA LIVORNO, 68 LADISPOLI (ROMA) - **COMPUTER LAND BY AGE** - VIA DI TORRE MORENA, 48/8/C MORENA (ROMA) - **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI, 99 CIAMPINO (ROMA) - **KEY BIT ELETTRONICA DI MINETTI** - VIA CIALDINI, 8/10 LATINA - **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE, 3 CIVITAVECCHIA (ROMA) **S.A.M.** - VIA S. PIETRO, 43 VELLETRI - **ENERGIA 2000** - VIA DELL'IRTO, 30 SERMONETA (LT) **MARCHE** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA DE GASPERI, 78 ANCONA - **HALLEY INFORMATICA SNC** - VIA CIRCONVALLAZIONE, 131 MATELICA (MC) - **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 PESARO **ABRUZZO/MOLISE** **COPUTER EXE** - VIA TRIESTE, 58 AVEZZANO (AQ) - **COMPUTER SHOP** - VIA MARIO BIANCO, 6/B LANCIANO (CH) - **CHIP COMPUTER** - VIA MILANO 76/6 PESCARA - **MARCHESANI NICOLA** - C.SO MAZZINI, 91 VASTO (CH) **PUGLIA** **COMPURER POINT** - VIA G. PETRONI, 35 CD BARI - **OMNIA COMPUTER DISCOUNT** - VIA B. MASCARELLA, 31/33 LECCE - **PROGETTI INFORMATICI** - V.LE MAGNA GRECIA, 108/B TARANTO - **INFOPROGRAM** - VIA ISONZO, 4/A BRINDISI **SICILIA** **BASIC SAS** - VIA SAMJAARTINO, 32 PALERMO - **HOME COMPUTER DI FORCELLA** - VIALE DELLE ALPI, 50 C/D/E PALERMO - **F.C.F SPA** - VIA LEONARDO DA VINCI 254 PALERMO - **IL NANO VERDE DI VALENTI** - VIA BENTI VEGNA, 65 PALERMO - **CENTRO RIP. COMPUTER** - VIA SIBILLA, 40 MARSALA (TP) - **AZETA** - VIA CANFORA, 140 CATANIA - **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI, 40 RAGUSA - **COMPUTER TIME** - VIA FILISTO, 39 SIRACUSA - **COMPUTER TIME DI S. FILIPPO** - VIA GARIBALDI, 116 FLORIDIA (SR) - **IBH SRL INFORMATION SYSTEM** - VIA XXIV MAGGIO, 41/43 MESSINA - **INFORMATICA ETNEA DI TORRISI** - VIA SCAFITTA, 2 MASCALUCIA CATANIA - **MELCHI SRL** - VIA BONANNO, 19/A SIRACUSA - **PAM UFFICIO SRL** - VIA S. MARTA, 272 MESSINA - **ROBOTICA DI SANTI** - P.ZZA S. CUORE, 16 MILAZZO **SARDEGNA** **ATHENA SRL** - VIA CARLO FELICE, 12 SASSARI - **FOLLIE SD**

Alcuni titoli in offerta

MARIO ANDRETTI
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
BATTLECHESS 4000
CAR & DRIVER
CASTLES
CREEPERS
DAUGHTER OF SERPENTS
GLOBAL EFFECT
HARPOON
HEROES OF THE 357th
INDIANA JONES ACTION
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
LOOM
LORDS OF THE RINGS II
MARIO ON TYPING
PANZER BATTLES
POPULOUS II
POWERMONGER
ROME
XENOBOOTS
YEAGER AIR COMBAT

(Fino ad esaurimento scorte)

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

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O. COMPIE 10 ANNI

e ti offre la
Strabiliante
promozione dell'Estate

TUTTO
29.900
39.900

QUESTI SONO I PREZZI CHE TROVERETE NELL'ESPOSITORE C.T.O.

DAL 1 LUGLIO
AL 30 SETTEMBRE '93



SOFTWARE D'AUTORE

SOFTWARE D'AUTORE

C.T.O.

C.T.O.

SMAU

PAD. 20
STAND F 20
30 settembre
4 ottobre 1993
MILANO

CTO S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel. 051/753133
Fax 051/753418

CTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Blue Fo

U

n titolo di Jim "Police Quest" Walls dove grafica digitalizzata, avventura ed azione si mescolano per dare vita a... un miscuglio di grafica digitalizzata, avventura ed azione.



Jim Walls viene sbandierato dalla Tsunami sulla copertina di Blue Force come designer di grandi successi per computer, fatto vero anche se la definizione "best seller" forse non calza a pennello per la serie *Police Quest* della Sierra. Si tratta infatti di una defezione dalla nutrita scuderia di creativi della celeberrima adventure house verso i nuovi lidi della rampante Tsunami Media, che cerca di trovare una sua collocazione tra i giganti delle avventure. Le intenzioni sono buone ma non è con titoli come questo *Blue Force* che riusciranno a sfondare.

Il protagonista è Jake Ryan un poliziotto fresco di nomina che segue un'antica, e piuttosto noiosa, tradizione di famiglia, dal momento che ben tre pagine del manuale sono dedicate alla storia dei Ryan, dall'arrivo del patriarca John Patrick Ryan all'inizio del secolo dall'Irlanda fino ai giorni nostri. Praticamente tutti i maschi della famiglia hanno militato nella polizia, ma Jake ha una motivazione particolare: suo padre John e sua madre Jackie vennero freddati nell'estate del 1984, per motivi misteriosi, imperscrutabili anche per il "compagno" e grande amico del defunto John, Lyle Jamison.

Le animazioni sono d'effetto ma non sempre le digitalizzazioni pure e semplici bastano a creare l'atmosfera adatta.

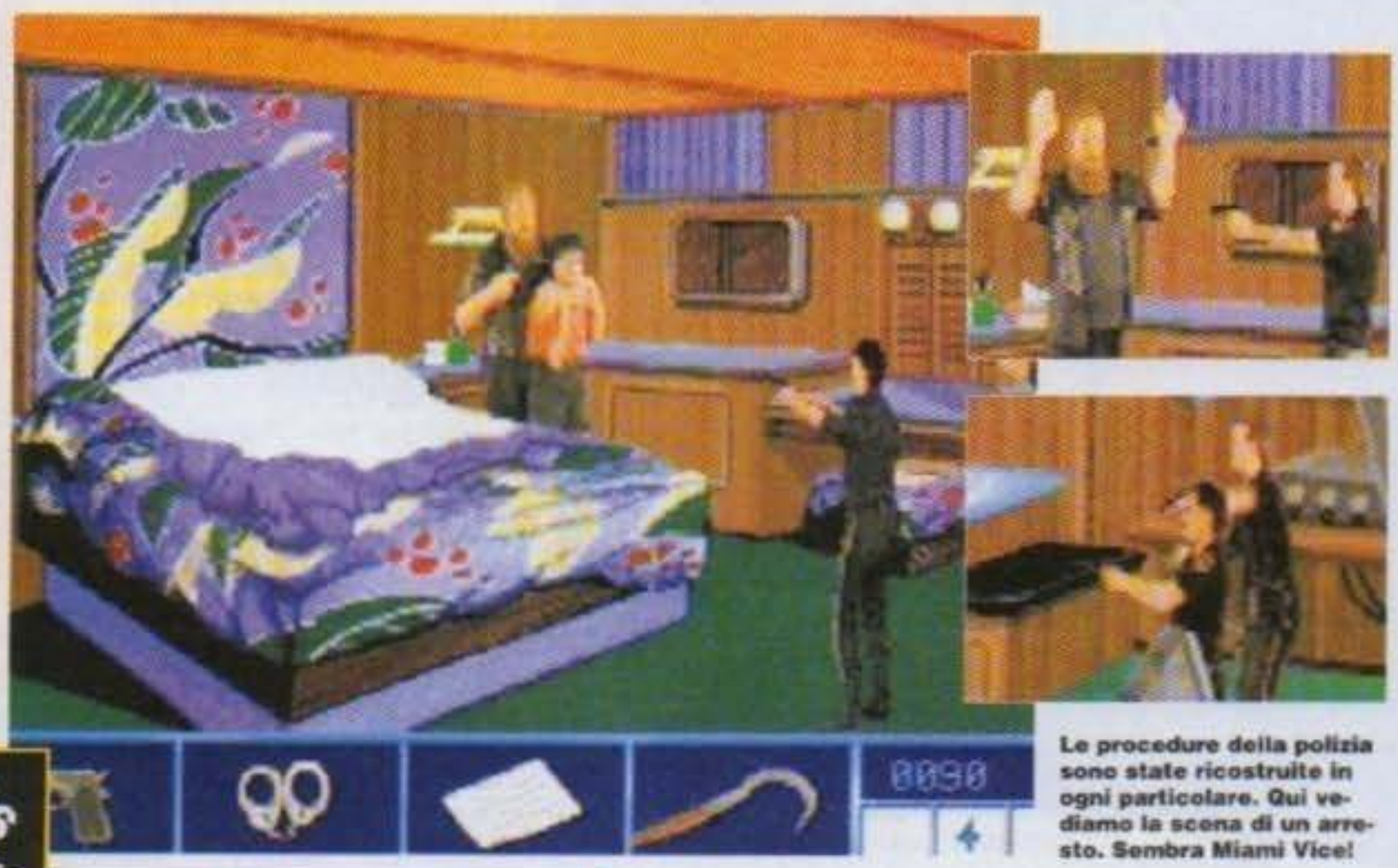
Il vostro scopo è quello di svolgere il lavoro di poliziotto, ovvero pattugliare le strade, tenere gli occhi aperti, rispondere alle chiamate di emergenza, ecc. Certo non è improbabile che strada facendo non troviate qualche connessione con il barbaro omicidio dei vostri genitori...

La parola d'ordine è azione: non si punta su intricati rompicapi da risolvere, quanto su spinose situazioni da cui è necessario districarsi per riportare a casa la pelle senza sfoggiare antiestetici e poco salubri fori di aerazione (bang). Purtroppo i delinquenti della città non sono dello stesso avviso e sembra che abbiano come sport preferito il tiro a segno; armati meglio di un commando di marine e più aggressivi di un manipolo di tifosi del Cesenatico in trasferta a San Giorgio Lomellina, i malviventi vi uccideranno almeno una cinquantina di volte prima che riusciate a portare a termine l'avventura. Per come è impostato il gioco, infatti, l'invulnerabilità del protagonista sarebbe stata ridicola, uno schiaffo a quel realismo sul quale Jim Walls sembra contare molto; di fatto questa serie di decessi, inevitabile dal momento che si procede a tentativi e non è possibile prevedere se non istintivamente le intenzioni dei nostri antagonisti, si concretizza in frequenti e irrinunciabili salvataggi, e conseguenti caricamenti dall'ultima posizione utile, ovvero in un'estrema frammentarietà del gioco.

Indispensabile il mouse: con il tasto destro si richiama un action menu a forma di distintivo



Alcune inquadrature risultano particolarmente suggestive. Peccato che siano un po' fini a sé stesse.



Le procedure della polizia sono state ricostruite in ogni particolare. Qui vediamo la scena di un arresto. Sembra Miami Vice!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

rce

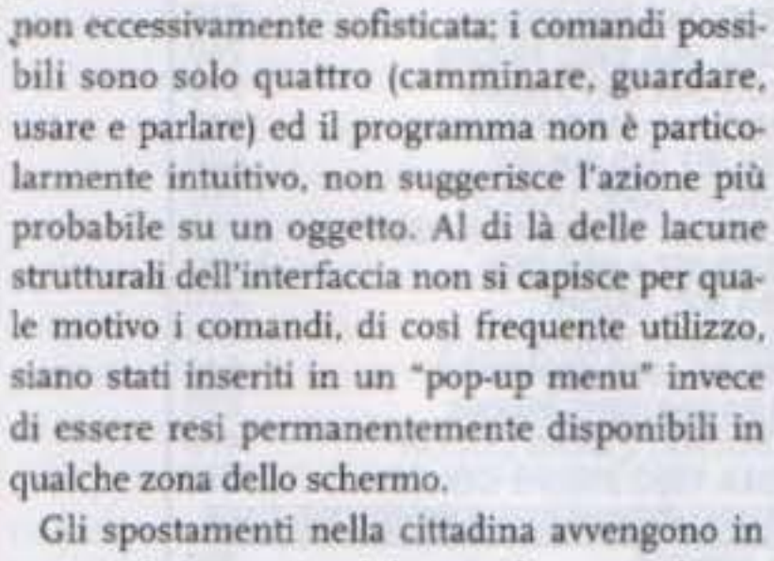
contenente le azioni principali, mentre con il tasto sinistro si agisce sull'oggetto o la persona indicata sullo schermo con il puntatore. Non ho particolarmente apprezzato l'interfaccia utente, non eccessivamente sofisticata: i comandi possibili sono solo quattro (camminare, guardare, usare e parlare) ed il programma non è particolarmente intuitivo, non suggerisce l'azione più probabile su un oggetto. Al di là delle lacune strutturali dell'interfaccia non si capisce per quale motivo i comandi, di così frequente utilizzo, siano stati inseriti in un "pop-up menu" invece di essere resi permanentemente disponibili in qualche zona dello schermo.

Gli spostamenti nella cittadina avvengono in motocicletta: avviandola accederemo ad una piantina di dimensioni superiori a quelle dello schermo (discreto lo scrolling) sulla quale sono indicate le locazioni raggiungibili. Tramite la radio potremo comunicare con la centrale, richiedendo ad esempio rinforzi, oppure ottenendo informazioni sui fermati, ecc. Spesso la presenza di un compagno è fondamentale per il successo di una missione. Molto semplice l'interazione con gli altri personaggi: nei dialoghi ad esempio non possiamo scegliere tra un certo numero di frasi come nel caso di Sierra e LucasArts.

La grafica è buona, in gran parte digitalizzata con modifiche solo marginali; le animazioni sono d'effetto ma non sempre le digitalizzazioni pure e semplici bastano a creare l'atmosfera adatta. Le inquadrature sono di tipo cinematografico, variabili nella prospettiva a seconda dell'effetto che si desidera produrre; per questo motivo il personaggio non ha delle dimensioni fisse ma varia a seconda della scena. Belli i riquadri che talvolta appaiono nel corso dei dialoghi, dove vengono visualizzati i primi piani animati degli interlocutori. Anche in questo caso si tratta di digitalizzazioni di sequenze girate da attori, apprezzabili soprattutto dal momento che consentono l'interpretazione delle espressioni e della mimica facciale. A questo proposito vorrei segnalare la faccia da triglia che si ritrova il protagonista: probabilmente Mel Gibson sarebbe costato troppo. Il sonoro è buono, soprattutto se possedete un dispositivo MIDI, ma purtroppo è sensibile solo al luogo e non alla situazione. Potrà accadervi di entrare nella prigione completamente deserta per fare quattro chiacchiere con il secondino e sentire la stessa musica di sottofondo cupa e minacciosa che trovereste se in gabbia ci fossero loschi figuri.

Senza particolari infamie e senza particolari lodi, insomma; *Blue Force* sarà apprezzato dagli amanti del genere poliziesco ma i cultori dell'avventura con la AV maiuscola preferiranno veleggiare verso altri lidi.

Alessandro Cattelan





In macchina potremo svolgere una serie di azioni indicate dalle icone che vedete nella foto.





Il primo confronto è istintivamente con il piacevole *Police Quest IV*, dello stesso autore ma prodotto dalla Sierra e quindi con la tipica impronta di quella software house. Personalmente preferisco l'interfaccia utente utilizzata dalla Sierra, di provata efficacia e immediatezza, quasi a livello della SCUMM Lucas che ritengo essere la migliore in assoluto. Gli effetti sonori ed il comparto grafico sono decisamente superiori in *BF* che infatti punta molto su questo aspetto, senza peraltro riuscire a costruire un'atmosfera coinvolgente nonostante le numerose scene d'azione.

Le analogie sono notevoli con Ringworld: *Revenge of the Patriarch*, altra avventura Tsunami, questa volta basata sui libri di Larry Niven; ambientazione più interessante e struttura più classica rendono questo titolo più appetibile, anche se non da urlo. Insomma *Monkey Island II* è sempre nei nostri cuori.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER - RAM 4MB
HARD DISK 170MB - SCHEDA VIDEO VGA 1MB CIRRUS LOGIC CL5420
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO - PRONTA CONSEGNA
PERMUTE USATO>NUOVO/USATO>USATO PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA

M/B	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.290
386DX-40	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	1.490
486DX-33	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.690
486DX-33	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	1.890
486DX2-50	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.090
486DX2-66	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.290
HARD DISK 250MB					+ 100
HARD DISK 340MB					+ 200

SOFTPACK 1 = MS DOS 5.0 + LOTUS SYMPHONY
SOFTPACK 2 = MS DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 + LOTUS SMARTSUITE
(LOTUS 1,2,3 + AMI PRO 3.0 + FREELANCE GRAPHICS + CC MAIL)
SCHEDA VGA CL5420 1MB (1280 x 1024 x 16C / 1024 x 765 x 256C)
SCHEDA VGA CL5426 = ACCELERATORE GRAFICO + TRUE COLOR

PC LOCAL BUS VESA / NOTEBOOK

486DX-33 256KB CACHE - RAM 4MB - DRIVE 1.44MB -HD 170MB W.D. CONTROLLER IDE VESA - SCHEDA VIDEO VGA VESA CIRRUS LOGIC TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR	1.890
486DX2-50 128KB CACHE (C/S)	2.190
NOTEBOOK 38SX-40 MHZ - RAM 2MB - HD80MB	1.950
NOTEBOOK 486DLC-33 MHZ - RAM 4MB - HD120MB + TRACKBALL	2.490

HARD DISK AT-BUS

120MB CONNER	340
170MB WESTERN DIGITAL	390
210MB SEAGATE	440
250MB CONNER	490
340MB WESTERN DIGITAL	590
CTRL+ CACHE PROMISE DC99	220
CTRL+ CACHE LONGSHINE	260

SCHEDE VIDEO VGA

CIRRUS LOGIC CL5420	90
CIRRUS LOGIC CL5426	170
CIRRUS LOGIC CL5426 L.B. VESA	170
S3 (WIN ACCELERATOR)	240
AVGA3 (TRUE COLOR)	190
NCR ESP. 2MB (1280x1024x256C)	190

DIGITIZER / SCANNER

TAV. GRAFICA GENIUS 12 x12	440
TAV. GRAFICA SMARTECH 18 x12	540
HANDY GS105B B/W 256 + OCR	290
HANDY GS105C COLOR + OCR	540
LOGITECH HANDY 16.7 MC	750
SCANNER A4 - 1200DPI - 16,7 MC	1.790

MONITORS VGA

14" TRUST B/W 1024x768	190
14" HANTAREX 1024x0,28	390
14" HANTAREX 1024x0,28 L.E.	430
14" TIMELINE 1024x0,28 N.I.	490
14" TATUNG 1024x0,28 L.E./+N.I.	450/540
15" TRUST 1280x0,28 N.I. + L.E.	750
17" ROYAL 1280x0,28 N.I.	1.340
17" PHILIPS 1280x0,26 N.I.	1.440
20" SAMPO 1024x0,31N.I.	1.690
20" SONY 1280x0,30 N.I./L.E.	3.390
21" NEC 6FG 1280x0,28 N.I./L.E.	3.850

M/B - SIMM - MATH CO.

386SX-33 MHZ (AMD)	170
386DX-40 MHZ 128K (AMD)	220
486DX-33 MHZ 64K (INTEL)	620
486DX-33 MHZ 128K L.B. VESA	690
486DX2-50 MHZ 64K (INTEL)	790
486DX2-50 MHZ 128K L.B. VESA	990
486DX2-66 MHZ 64K (INTEL)	990
SIMM 1MB /4MB	60/240
80387-SL 16-25 MHZ (INTEL)	150
80387-SX 16-33 MHZ (INTEL)	150
80387-DX 40 MHZ (IIT)	190

MODEMS ZOOM + MNP2-5

MODEM 2400 INTERNO/ ESTERNO	90/140
MODEM 14400 INT/ EST	390/460
MODEM+FAX 2400/9600 INT/EST	220/270
MODEM+FAX 2400/9600 POCKET	190
MODEM+FAX 14400/14400 INT/EST	420/490

APPLE PERSONAL POINT

PC APPLE PERFORMA 400
RAM 4MB / HARD DISK 40MB
MONITOR A COLORI PERFORMA 14"
1.840
PC APPLE PERFORMA 600CD
RAM 5MB / HARD DISK 80 MB
MONITOR A COLORI 14" MACINTOSH
LETTORE CD-ROM
2.990
STAMPANTE INKJET STYLE WRITER II
540

SOFTWARE IN ITALIANO

WIN-WORKS 2.0	150
WIN-PUBLISHER	150
WIN-WORD 1.1	150
MS-DOS 6.0 UPGRADE	100
MS-DOS 6.0 + LICENZA x PC	130
WINDOWS 3.1	100
WINDOWS 3.1 + LICENZA x PC	150
LOTUS SMARTSUITE x WIN	???
LOTUS SYMPHONY 2.2	???
WIN-FAX LITE (INGLESE)	50
VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	75

CD ROM

EXTRAVAGANZA (4CD)	120
PD SOFTWARE (VARI TITOLI)	50
GUY SPY	50
LOOM	50
MONKEY ISLAND	50
JUKE BOX	50
KING'S QUEST V	50
SECRET WEAPONS O.T.L.	50
SPIRIT OF EXCALIBUR	50
THE ANIMALS	50
GREAT CITIES O.T.W. VOL.1- 2	100
ETC. ETC.	

MULTIMEDIA

SOUND BLASTER COMPATIBILE	75
SOUND GALAXY BXII / NXII	130/170
SOUND GALAXY NXII PRO 16	250
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	150
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	220
SOUND BLASTER PRO16/ASP	340/390
SOUND BLASTER MIDI KIT	75
VIDEO SPIGOT + VIDEO x WIN	490
VIDEO BLASTER/ + VIDEO x WIN	490/540
GENLOCK GVP PER VGA	2.290
CD-ROM MITSUMI (CD-PHOTO)	390
CD-ROM CREATIVE (PANASONIC)	490
MULTIMEDIA KIT EDUTAINMENT	840
MULTIMEDIA KIT CREATIVE	890

STAMPANTI

HYUNDAI 9A 136C 180CPS	340
OKI ML380 24A 80C 180CPS	490
OKI OL400e (LED)	990
EPSON STYLUS 800 INKJET	650
EPSON LQ-100 24A 80C 240CPS	420
STAR LC100 9A 80C COLOR	340
STAR LC24-200 24A 80C COLOR	640
NEC JET-MATE 400 INKJET 180CPS	440
NEC P22Q 24A 80C 192CPS	540
NEC P32Q 24A 136C 192CPS	740
NEC P42Q 24A 80C 216CPS	770
NEC P52Q 24A 136C 216CPS	940
HP DESKJET 510 INKJET	650
HP DESKJET 550C COLOR	1.290
HP LASERJET 4L (300 DPI) 1MB	1.290
HP LASERJET 4 (600 DPI)	2.590
MT-81 9A 80C 130CPS	270
MT-82 24A 80C 136CPS	440
MT-131/9 9A 136C 250CPS	840
MT-131/24 24A 136C 250CPS	990
MT-83 24A 80C 216CPS COLOR	470
MT-84 24A 136C 216CPS COLOR	570

COMMODORE AMIGA - GVP POINT

AMIGA 500/600	390
AMIGA 1200	590
AMIGA 4000/68030 HD80 4MB	2.190
AMIGA 4000/68040 HD120 6MB	3.390
MONITOR 1084S/1960	340/690
ESP. MEM. A500 0,5/1,5MB	50/150
ESP. MEM. A500 2/4MB	190/340
ESP. MEM. 1MB A500+/A600	75/110
ESP. MEM. A1000 1MB	150
ESP. MEM. A2000 GVP 0>8MB	170
HARD DISK A600/A1200 20/30MB	190/250
HARD DISK A600/A1200 60/130MB	340/590
HARD DISK A500/A500+ AT-BUS	190
HANDY SCANNER COLOR	550/590
VIDEON IV	310
GENLOCK MICROGEN	290
GENLOCK MAXIGEN	990
GENLOCK G-LOCK GVP	750
DCTV PAL	690
GVP IMPACT VISION	3.190
CDTV+TASTIERA+MOUSE+DRIVE	750
AMIGA 3000 25MHZ HD52 - 2MB	1.500
AMIGA 3000 TOWER HD105 - 6MB	1.900

PC WARE

VIA C. PIRZIO BIROLI 60
CIAMPINO - ROMA
TEL. 791.55.55 - 791.21.21
FAX 791.06.43
ORARIO: LUN>SAB 9-13 / 16-20

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
STAKAR IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HELL CAB

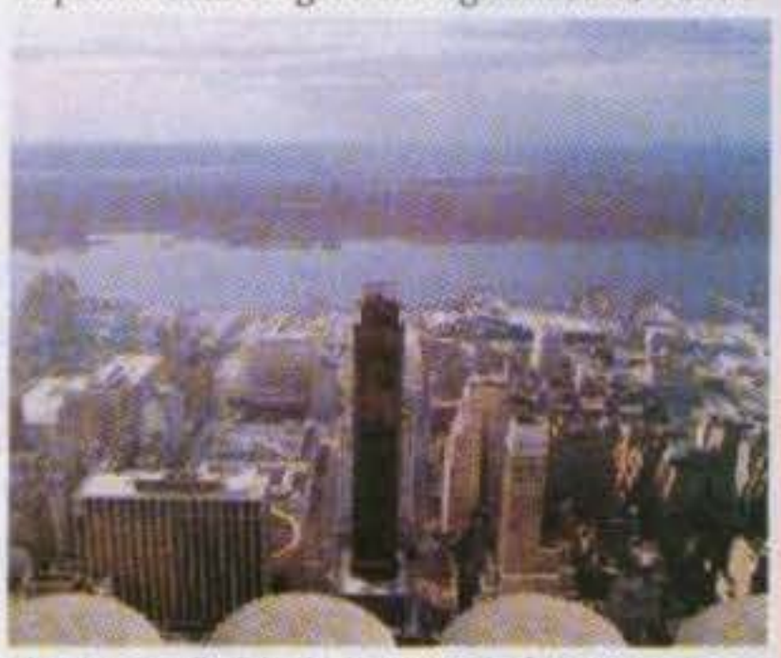
Vi è mai capitato di mandare al diavolo un taxista? In Hell Cab c'è il rischio che sia il taxista a mandare voi all'Inferno. Cronaca di una visita guidata (da un demone) nel caotico (e losco) traffico della Grande Mela.

New York è una città dal fascino indiscutibile, forse non per chi ci vive ma senza dubbio dal punto di vista del visitatore che non può esimersi dall'essere attratto dall'imponenza degli edifici, dalla frenesia degli abitanti, dall'"americanità" che trasuda da ogni particolare. Un luogo dove può accadere di tutto, anche essere accolti da un apprendista demone che come secondo lavoro fa il tassinaro; a molti di voi sarà già successo decine di volte, ma i più sprovveduti potrebbero non riuscire ad immaginare un avvenimento del genere. In effetti la dinamica è molto semplice.

Dialoghi, sezioni pseudo arcade, simpatiche parodie, rompicapi a tempo, azione (viziata forse dalla lentezza del supporto) costituiscono il gioco vero e proprio

Si atterra all'Aeroporto Internazionale J.F.Kennedy, in attesa di una coincidenza per un'altra città e... coincidenza il volo è stato rinviato. Che fare per ammazzare (he he) il tempo? Meno male che questo giovine autista si offre di farci da guida per quel tour della città che abbiamo sempre sognato ma non abbiamo mai osato chiedere. Perché no? In fondo c'è tutto il tempo per vedere il meglio di New York prima che parta l'aereo. In ogni caso sarà meglio ritirare qualche spicciolo ad uno sportello del Bancomat (qui si chiama ATM) per evitare sorprese:50$ dovrebbero bastare, al massimo tornerò in metropolitana. Ecco che arriva Raul, il taxista: era andato a prendere la macchin... scrangl!! Speriamo che l'auto parcheggiata davanti sia assicurata. Il taxi è perfetto, stupendo nella sua mise gialla con tutte le cromature al posto giusto. Salgo. Va bene Raul, sono nelle tue mani, parti quando vuoi (è una mia impressione o gli occhi che vedo riflessi nello specchietto non sono umani?). Ci gettiamo nel traffico, a fianco sfilano edifici mastodontici, le luci degli altri veicoli si muovono ipnotiche intorno a noi.... Siamo arrivati. L'empire State Building.

Un buon posto per iniziare. Si, ti pago la corsa Raul, dimmi quanto ti devo e poi aspettami qui..... 51$?!?!! come sarebbe a dire? Scendo un attimo ritiro ancora qualche dollaruccio e ti pago... no eh? Preferisci che compili questo contrattino che mi vincola a cedere la mia anima al diavolo se... Fermi tutti. Resetto il gioco e riparto ritirando 100$ allo sportello automatico, riprendo il taxi, arrivo all'Empire
State Building e tutto baldanzoso aspetto che Raul mi chieda i 51$... e rimango fregato, dal momento che questa volta me ne chiede 101. Rassegnato compilo il questionario, con domande piuttosto particolari alle quali è opportuno rispondere con attenzione e firmo. Entro nel grattacielo, lo esploro e mi accorgo di quanto sono stati curati i particolari, con sapienti mix di grafica digitalizzata, rende-



Viene quasi voglia di lanciarsi, vero? Io l'ho fatto ma non è stata un'esperienza esaltante.



Questo signore che assomiglia vagamente a Prince è il nostro diavoletto taxista



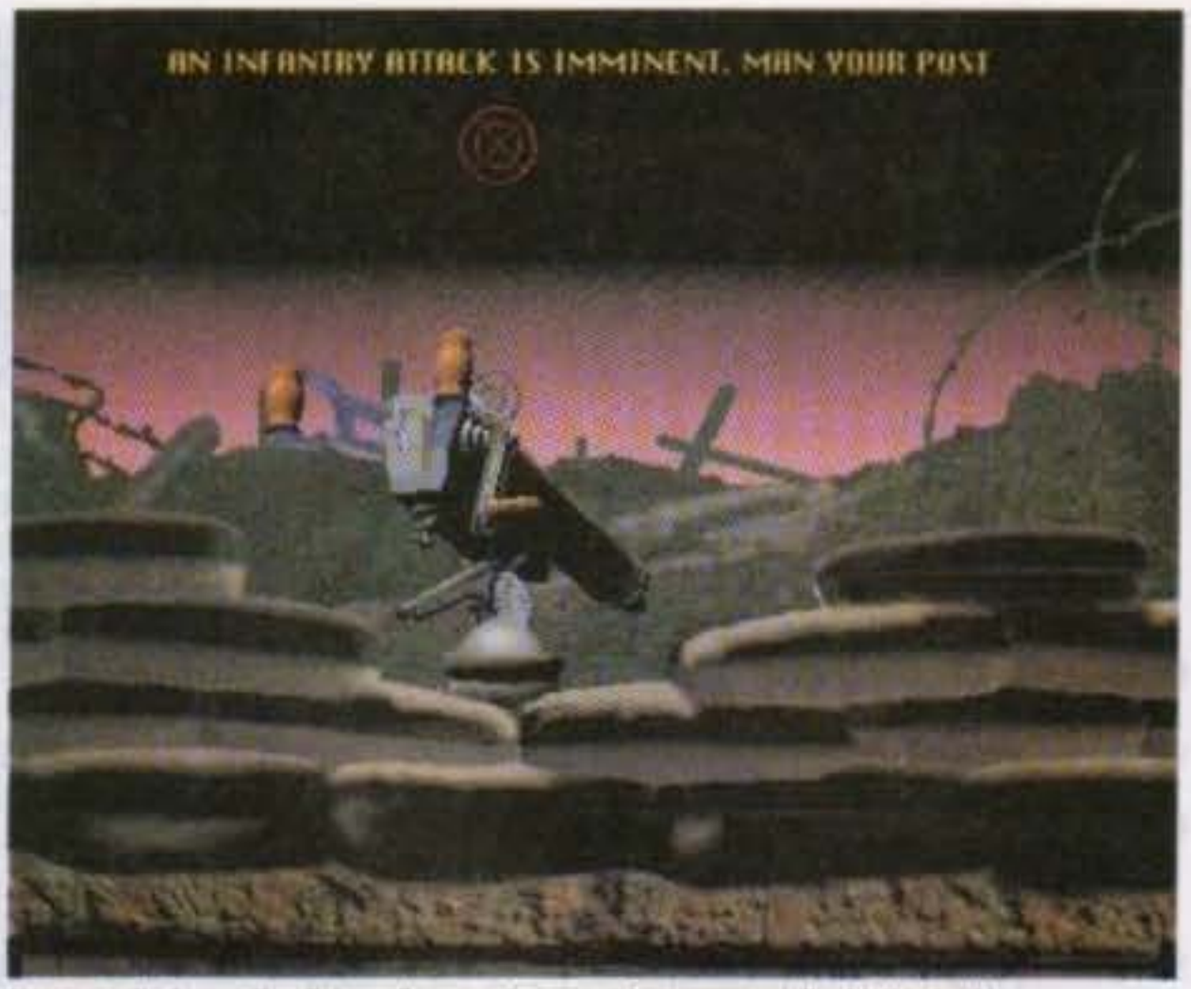
Vista di New York by night. Le fotografie sono estremamnte realistiche.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Ecco il questionario da riempire per stipulare il contratto con il demonio.



Una scena d'azione: mitragliatore alla mano dovremo abbattere un po' di soldati tedeschi.

ring e ritocchi manuali. Decine di animazioni, immagini statiche e gadget interattivi, che hanno il solo scopo di incuriosirci. Per fare degli esempi dietro le tende al piano terra troviamo dei veri e propri documentari in quick-time, come quello relativo alle tecniche di morphing utilizzate anche in Terminator 2. Dopo una lunga sessione esplorativa dove mi sono perfino buttato dal cornicione dell'ultimo piano per giungere all'anticamera dell'Inferno, guardarmi un po' intorno, salire sull'ascensore e tornare all'Empire State, comincio a chiedermi per quale motivo *Hell Cab* viene definita un'avventura. Salgo nuovamente sul taxi e scopro che questo è effettivamente una macchina del tempo. Il dubbio comincia a sorgermi quando mi ritrovo all'interno di un'arena romana a chiacchierare amabilmente con il buon vecchio Nerone. Dialoghi, sezioni pseudo arcade, simpatiche parodie, rompicapi a tempo, azione (viziata forse dalla lentezza del supporto) costituiscono il gioco vero e proprio.

Hell Cab è molto simile a The 7th Guest: il gioco passa in secondo piano, ciò che conta è la storia, la grafica, l'interazione spicciola

Non dobbiamo nemmeno perdere di vista l'"animometro", uno strumento a forma di tassametro che ci tiene informati sulla nostra situazione fisica e su quella della nostra animuccia, necessario per decidere la condotta più adeguata. Sulla strada verso la redenzione visiteremo la Jungla, la Francia della prima guerra mondiale, ed altre interessanti quanto pericolose locazioni. Alla fine potremo scegliere fra tre finali diversi, tutti molto spettacolari e divertenti. Sensazioni. Stimoli. E' questo che vuole farci provare Pepe Moreno, il game designer conosciuto soprattutto per il fumetto *Batman: Digital Justice* realizzato interamente al computer ; il gioco in sé, con le sue sezioni arcade, i dialoghi e tutto il resto, è subordinato alle immagini, alla musica, alle infinite ed inutili ma piacevoli situazioni interattive delle quali è disseminata la New York simulata. Il giocatore, per la maggior parte del tempo, è impegnato a esplorare nuove locazioni, con la semplice curiosità di vedere che cosa c'è dietro quella





Prima guerra mondiale. Solo 5 secondi fa eravamo di fronte all'Empire State Building e ora ci ritroviamo al fronte.

MAGNETIC MEDIA

Una nuova realtà distributiva che importa una serie di titoli su CD per Macintosh e PC. Di particolare interesse questo Hell Cab e Iron Helix, un gioco cinematico con prospettiva in prima persona che recensiremo al più presto. Di entrambi i titoli, venduti a 149.000 lire IVA esclusa, Magnetic Media si é aggiudicata l'esclusiva. Segnaliamo anche le raccolte di pubblico dominio che a prezzi estremamente vantaggiosi offrono software spesso di ottima qualità.

nota bene



***Sherlock Holmes Consulting Detective*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis Talkie* e *Hell Cab*: tre avventure multimediali e tre filosofie differenti di affrontare la sfida. Il primo, studiato appositamente per il CD-ROM, utilizza delle animazioni in bassa risoluzione ad un quarto di schermo per fornirci le indicazioni necessarie alla soluzione dei casi. Il secondo è una versione "talkie" di un'avventura di successo: la base è la stessa della versione su dischi ma i dialoghi sono tutti recitati. Infine questo gioco di Pepe Moreno, avventura piuttosto blanda ma esperienza multimediale di alto livello, con grafica in alta risoluzione fotorealistica e calcolata ed il piacere dell'esplorazione. Spetta a voi decidere quale sia la soluzione migliore, in base ai vostri interessi: agli indagatori il primo, agli avventurieri classici il secondo, agli avventurieri della domenica curiosi il terzo.**

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

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIAGGIO VIRTUALE

L'idea non è nuova: già Zio Paperone aveva previsto le gite turistiche computerizzate per chi vuole vedere posti nuovi senza lasciare la comodità della propria città e senza spendere cifre astronomiche. *Hell Cab* può essere considerato un "viaggio avventura", un *Camel Adventure* multimediale nella jungla d'asfalto dove c'è lo spazio per il brivido ed il gusto tipico del turista di guardarsi attorno e curiosare. Nell'arco di mezz'ora può capitarci di visitare l'ultimo piano Empire State Building spendendo capitali di monetine nei binocoli a gettone, per il solo gusto di farlo, o di partecipare ad una prova nell'arena con un pubblico che si esalta ogni volta che stiamo per lasciarci le penne. E' divertente ma manca ancora il coinvolgimento in prima persona: forse con l'evoluzione della realtà virtuale tra una quindicina d'anni esisteranno veramente delle agenzie turistiche come la Rekall di *Atto di Forza*, che offrono a poco prezzo e con il massimo realismo viaggi emozionanti, voli pindarici e lobotomie gratuite. Forse a quel punto anche l'LSD perderebbe di popolarità. Speriamo.





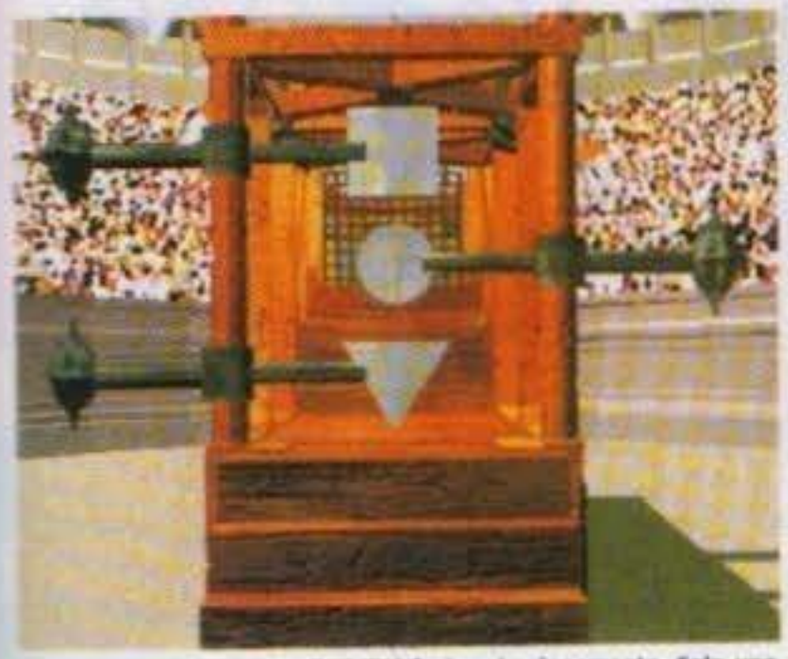
particolare tenda, che cosa viene reclamizzato nei volantini pubblicitari, il panorama si può godere dal lato nord dell'Empire State Building, il taxi infernale con la sua radio ed i suoi comandi, e così via.

Da questo punto di vista *Hell Cab* è molto simile a *The 7th Guest*: il gioco passa in secondo piano, ciò che conta è la storia, la grafica, in questo caso l'interazione spicciola. Una filosofia che non mi sento di abbracciare fino in fondo ma che ha senza dubbio un suo fascino. Qualche nota dolente proviene dall'aspetto tecnico; il gioco è stato provato su un Macintosh II Vx, con 68030 a 25 MHz, lettore di CD-ROM integrato e 8 Mb di RAM. Con questa configurazione ho verificato tempi di attesa spesso esageratamente lunghi, qualche saltuario problema con il sonoro e notevoli incomprensioni con l'interfaccia utente dovute alla mia insistenza nel dare comandi anche nel corso dei caricamenti. Dopo i primi momenti di smarrimento si "prendono le misure" ed il dialogo con il gioco diviene più agevole. Il full motion video è stato sacrificato in favore di animazioni parziali, viste attraverso i finestrini, o gli schermi, oppure animazioni sui personaggi, attori professionisti digitalizzati in full motion per eventuali future conversioni su macchine più potenti e che per ora si muovono un po' scattosamente. Da questo punto di vista è più impressionante *The 7th Guest* che però, non dobbiamo dimenticarlo, è stato provato su un PC ben più potente rispetto a questo Mac.

Alessandro Cattelan



Vedere la morte in faccia non è un'esperienza esaltante. In ogni caso potremo visitare l'inferno per tre volte.



Un esempio delle prove di abilità/fortuna/ragionamento. Solo uno dei tre simboli ci consentirà di passare.





Nerone era conosciuto per la sua crudeltà. Avreste il coraggio di mandare a morte una sì dolce pulzella? Io personalmente non ce l'ho fatta.



Genere Avventura
Casa Warner New Media
Sviluppatore Pepe Moreno

K VOTO

817 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
Gi
A
FK

Un bel software ma sinceramente, avendolo affrontato aspettandomi un'avventura classica, mi sarei aspettato qualcosa di più o forse solo qualche cosa di diverso.
Tecnicamente realizzato con molta cura, con immagini spettacolari e di sicuro effetto, è piuttosto penalizzato dalle caratteristiche del Mac almeno di quello utilizzato per la prova che dovrebbe peraltro rappresentare il livello medio di potenza. L'interfaccia utente è piuttosto intuitiva ma frequentemente presenta qualche impuntamento.
La longevità dipende fondamentalmente dal vostro approccio: se vi preme soltanto portare a termine l'avventura, in poche ore di gioco arriverete alla rescissione del contratto con Satana senza essere particolarmente soddisfatti del gioco e di voi stessi; se invece, come vi consiglio, non vi lascerete sfuggire tutte le situazioni che Pepe Moreno ha inserito in Hell Cab vi divertirete senza dubbio di più.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

0 1 2 3 4 5

+
- Immagini ed animazioni spettacolari
- Interessante l'idea del viaggio virtuale

-
- Piuttosto lento, soprattutto nei passaggi tra una scena e l'altra
- Interfaccia utente poco immediata

Versione MAC

Un Mac con CPU 68030 con clock a 25 MHz o superiore, dal System 6.07 in su, almeno 3 Mb di RAM a disposizione , scheda grafica a 256 colori e monitor colore o superiori, lettore di CD compatibile Macintosh HFS con transfer rate da 150Kb/s o superiore. Questi sono i requisiti minimi per far girare a dovere *Hell Cab* ma in realtà è consigliabile un Mac piuttosto veloce, il System 7.0 e un bel CD da 300 Kb/s.

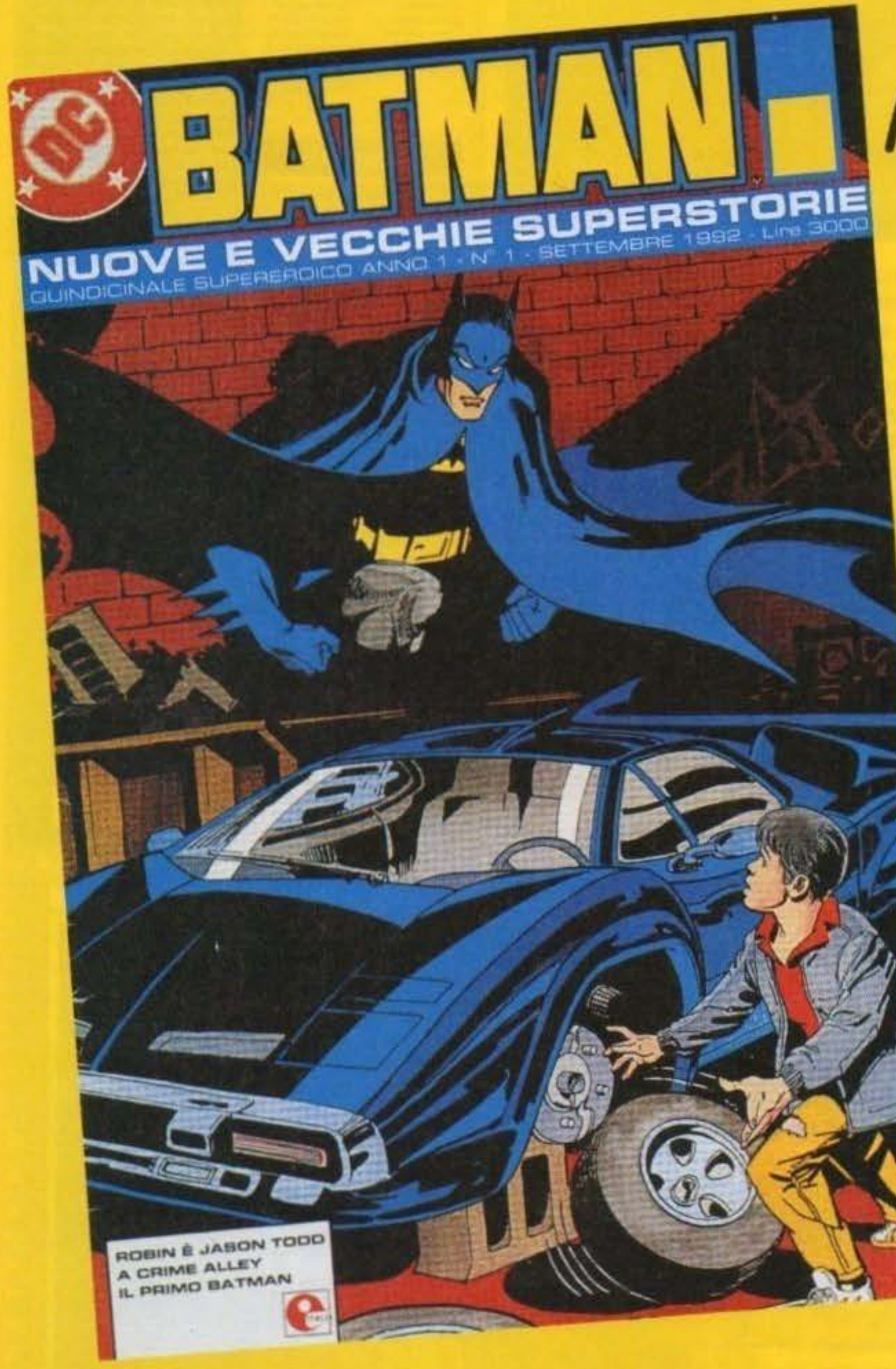
Versione PC

Per ora l'unica conversione annunciata. I PC potrebbero essere avvantaggiati dalla velocità di alcune SVGA e dalla maggiore velocità (a parità di prezzo un PC offre generalmente performance superiori ad un Mac) ma con ogni probabilità anche per l'MS-DOS non si parlerà di full motion video. Atteso per la fine dell'anno.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE!



IL QUINDICINALE PIÙ ATTESO DEGLI ANNI 90

NUOVO, RICCO PER GIOVANI E NOSTALGICI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SOFTWARE PC - AMIGA

SOFTWARE PC

50 GREAT GAMES	L.	49.900
ATAC - MICROPROSE	L.	69.900
B17 FLYNG FORTRESS	L.	69.900
BASKET MASTER	L.	19.900
BATTLETECH	L.	39.900
BLACK JACK	L.	19.900
BLIZTZRIEG	L.	29.900
BOULDER DASH COSTRUC. KIT	L.	19.900
CLUB CASINO	L.	19.900
COVERGIRL STRIP POKER	L.	49.900
D. GENERATION	L.	49.900
DAVID LEADBETTER GOLF	L.	69.900
DELUXE STRIP POKER 2	L.	29.900
DIE HARD 2	L.	29.900
FAIRY TALES	L.	29.900
GAME OVER 2	L.	19.900
GFL GOLF	L.	19.900
INTERNATIONAL KARATE	L.	19.900
KING QUEST IV	L.	39.900
LIVING DIGSAWS	L.	29.900
MANTIS	L.	59.900
MAYA	L.	19.900
MOONSTONE	L.	39.900
RAILROAD TYCOON	L.	59.900
REX NEBULAR	L.	59.900
ROBOCOP 3	L.	59.900
SATAN	L.	29.900
SILENT SERVICE 2	L.	59.900
SPECIAL FORCES	L.	59.900
SPOT	L.	19.900
SUPER TETRIS	L.	49.900
SWEET LARRY III	L.	39.900
TIME QUEST	L.	39.900
TOWER OF FEAR	L.	29.900
TV SPORT BOXING	L.	49.900
WINTER CHALLENGER	L.	49.900
WORDTRIS	L.	59.900
WORD TENNIS	L.	59.900
ZOOL	L.	69.900
ZYCONIX	L.	29.900

SOFTWARE AMIGA

BAD COMPANY	L.	19.900
BATTLE SHIP	L.	19.000
BEYOND THE ICE PALACE	L.	9.000
BIG RUN	L.	29.900
BONANZA BROS	L.	29.900
CENTERFOLD SQUARE STRIP	L.	19.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	L.	19.900
COLOSSUS CHESS X	L.	39.900
COVER GIRL STRIP POKER	L.	49.900
DAILY DOUBLE HORSE RAC.	L.	29.900
DEFENDER OF THE CROWN	L.	19.900
DELUXE STRIP POKER 2	L.	39.900
DIE HARD 2	L.	29.900
DUGGER	L.	19.900
FACE OFF (ICE HOCKEY)	L.	29.900
FOOTBALL MANAG.+EXP.KIT	L.	29.900
GLOC R360 (AIRBATTLE)	L.	19.900
GRAND PRIX MICROPROSE	L.	69.900
HAMMER BOY	L.	19.900
INT. CHAMP. ATHLETICS	L.	19.900
INTERNATIONAL HOCKEY	L.	19.900
KICK OFF + EXTRA TIME	L.	19.900
KING QUEST 4	L.	39.900
MAYA	L.	19.900
MEGA PHOENIX	L.	19.900
MERCENARY	L.	19.900
NARC	L.	29.900
PACLAND	L.	19.900
PAPER BOY 2	L.	19.900
PREDATOR 2	L.	19.900
PRINCE OF PERSIA	L.	19.900
RADIO CONTROLLED RACER	L.	19.900
RAILROAD TYCON	L.	59.900
SHINOBI	L.	19.900
SILENT SERVICE 2	L.	59.900
SILKWORM	L.	29.900
SPACE HARRIER 2	L.	19.900
SPECIAL FORCES	L.	59.900
STAR BLAZE	L.	9.900
STARRAY	L.	19.900
STEVE DAVIS	L.	19.900
STRIP POKER + DATA DISK	L.	29.900
STRYX	L.	19.900
STUNT RUNNER	L.	19.900
SUPER TETRIS	L.	49.900
THE 7 GATES OF JAMBALA	L.	19.900
TOOBIN	L.	19.900
TURBO 1000 cc (MOTO)	L.	19.900
WEB OF TERROR	L.	29.900
WILD STREETS	L.	19.900
WIND SURF WILLIE	L.	19.900
XENON	L.	19.900
ZOOL (AMIGA 1200)	L.	49.900
ZORK 1	L.	9.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA.
SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN



TI REGALA IL GRANDE LIBRO

Se sottoscrivi l'abbonamento annuale a BATMAN riceverai subito in regalo il meraviglioso volume



che in libreria pagheresti 35.000 lire

MA NON È TUTTO...

BATMAN garantisce anche un grande risparmio e ti offre **IL 20% DI SCONTO SULL'ABBONAMENTO**!
Risparmierai così altre **14.400 lire**, pagando l'abbonamento **L. 57.600 anziché 72.000:**
RICEVERAI QUINDI 5 NUMERI GRATIS !!! SPEDISCI SUBITO IL TAGLIANDO QUI SOTTO

Sì, desidero ricevere GRATIS il libro di BATMAN e abbonarmi a BATMAN con il 20% di sconto. Per il mio abbonamento annuale a BATMAN (24 numeri) pagherò solo L. 57.600 anziché L. 72.000 con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete in seguito. A pagamento avvenuto riceverò a casa, completamente GRATIS il libro a me riservato;
(per cortesia scrivere in stampatello)

Cognome
Nome
Presso
Via N.
C.A.P. Città
Prov.

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa a: 28993102000
BATMAN - RCS RIZZOLI PERIODICI, Servizio Abbonamenti
Via Angelo Rizzoli, 2 - 20132 MILANO MI

e solo in Italia.
one della Casa.

GARANZIE

GRANDE RISPARMIO
Pagherai il tuo abbonamento annuale solo L. 57.600 anziché L. 72.000 risparmiando così ben L. 14.400. Ogni numero di BATMAN costerà L. 2.400 anziché L. 3.000.

PAGAMENTO POSTICIPATO
NON INVIARE DENARO ORA: pagherai solo in seguito con i bollettini di conto corrente postale che ti invieremo.

GRATIS PER TE
A pagamento avvenuto riceverai, completamente GRATIS, il libro di BATMAN.

SERVIZIO-COMODITÀ
Per un anno riceverai puntualmente ogni 1
giorni la tua copia di BATMAN.

PREZZO FISSO
Aderendo subito a questa offerta sarai sicuro che il prezzo della tua rivista preferita non aumenterà per tutto il periodo del tuo abbonamento, anche se il prezzo di copertina dovesse subire variazioni.

NUMERI ASSICURATI
Se, per qualsiasi motivo, qualche numero della rivista non dovesse uscire, noi prolungheremo automaticamente il tuo abbonamento fino a raggiungere tutti i numeri compresi nell'abbonamento.

SODDISFAZIONE ASSICURATA
Se non sarai soddisfatto, potrai sospendere in ogni momento, con una semplice comunica-

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

http://www.oldgamesitalia.net/

WARLORDS 2



Unicorni, Minotauri, Elementali, Draghi e mostri di ogni genere scendono in campo per darsi battaglia, schierati con una delle otto fazioni che, a suon di assedi e assalti, si contendono la supremazia assoluta sul mondo conosciuto!

Chi, come il sottoscritto, è un amante sia dei GdR che dei wargame, non può non ricordarsi delle numerose notti passate sul gioco di guerra fantasy *WarLords*, cercando di conquistare una città dopo l'altra, muovendo armate fantastiche come WolfRider o Orchi, tra oscure foreste e impervie catene montuose. Certo non era tutto rose e fiori, e qualche particolare fastidioso disturbava la nostra conquista. Il seguito, pubblicato come il primo episodio dalla SSG, promette di correggere quei (pochi) difetti e di farci passare altrettante notti insonni. Ma procediamo con ordine...

Giocando a *WarLords 2* potrete gestire un grande impero fantasy in ascesa, puntando soprattutto sull'aspetto militare. Infatti, combattendo gli altri sette avversari, dovrete colonizzare un vasto mondo, partendo da una sperduta città armati di una sola unità militare.

Prima di tutto, dovrete personalizzare il vostro campo di battaglia: oltre ai sei già pronti, di cui uno introduttivo per l'apprendimento, potrete generarne uno casuale, indicando al computer i parametri principali, come il numero delle città, la percentuale di terraferma, la quantità di montagne, ecc. Purtroppo non è possibile editare direttamente un territorio: sarebbe stato molto interessante guerreggiare nella Terra di Mezzo... Ma quel che più conta, è che potrete calibrare la pericolosità dei vostri avversari fino ai minimi dettagli; oltre al livello di difficoltà generale, che regola la forza delle armate nemiche, potrete scegliere il grado di "acume" di ciascun comandante computerizzato e potrete dare una personalità ai vostri acerrimi rivali, scegliendola tra quelle disponibili. Scoprirete che un Attila spingerà il suo esercito con una politica di tipo espansionistica, mentre un generale con la personalità Margaret tenderà a consolidare le posizioni già raggiunte. Una volta calibrati tutti i livelli di difficoltà, che vengono riassunti da un punteggio percentuale di difficoltà globale, potrete iniziare la vostra conquista!

Vedrete il mondo di *Warlords 2* attraverso una finestra che occupa circa metà dello schermo, che ovviamente potrete far scorrere nelle otto direzioni; alberi, città, eserciti, montagne, mari, e tutti gli altri particolari sono disegnati veramente con cura, utilizzando la risoluzione 640x480, che inizia a essere utilizzata efficacemente solo in questi ultimi tempi.

L'altra metà del vostro monitor è occupata dalle icone, che vi permettono di controllare le vostre unità e da una mappa globale, che raffigura in modo stilizzato monti, coste e città. Inizierete quindi a esplorare il mondo circostante. Al livello più difficile si tratta di una vera e propria esplorazione, perché potrete vedere i particolari geografici della mappa solo se manderete in giro delle unità militari (un po' come in *Civilization*), mentre nei livelli più semplici potrete vedere sin dall'inizio tutto il vostro mondo.

Scoprirete che controllare *WarLords 2* non è per niente difficile ma, anzi, che uno dei suoi lati migliori è la semplicità: tutto il sistema di gioco è gestito da un puntatore del mouse "intelligente", che si trasforma a seconda di dove lo posizionate sullo schermo. Per esempio, potrete selezionare le unità semplicemente cliccandoci sopra, senza rispettare precedenze più o meno realistiche, e nello stesso modo potrete accedere alla gestione delle città. In particolare, è molto utile il sistema di aiuto "on-line": cliccando su un'icona con il pulsante destro apparirà una piccola finestrella che spiega, in modo molto comprensibile, la funzione di quell'icona; inoltre, sempre con il pulsante destro, potrete esaminare il terreno visibile nella finestra di gioco e sapere se e quanto difficilmente potete attraversarlo.

Il vostro primo obiettivo è ovviamente quello di



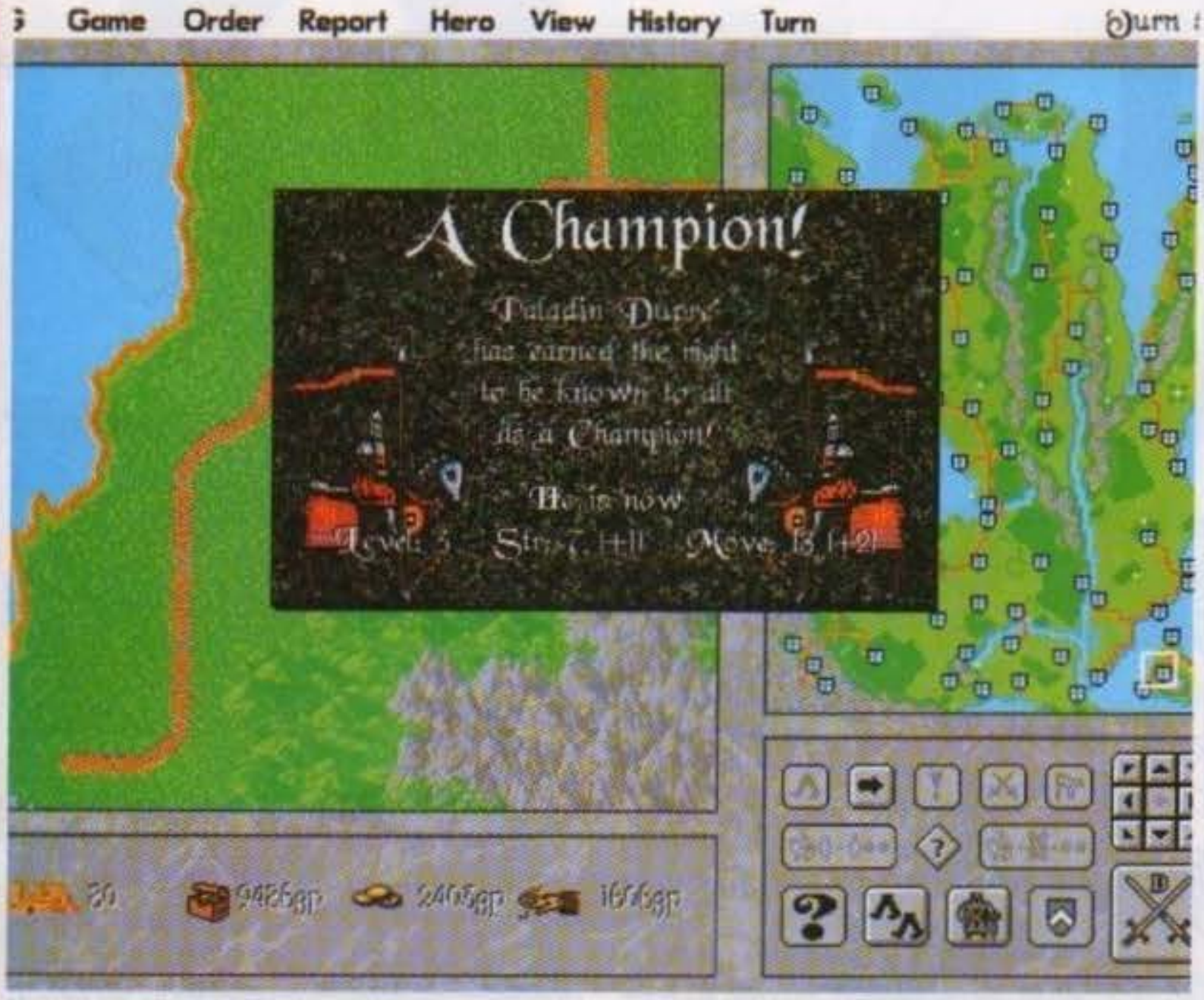
Questo vostro generale apparirà di tanto in tanto per commentare la vostra situazione; se avete una SoundBlaster, potrete sentirlo parlare in un ottimo inglese.



Il rapporto sul numero di città controllate da ciascuno schieramento: in questo caso sta vincendo il giocatore umano.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



L'eroe, in seguito a mirabolanti imprese, sale di livello e diventa un Campione. Purtroppo si può raggiungere solo il quarto livello.



Questo è lo schermo che vi permette di selezionare il livello di difficoltà, riassunto dal numero in percentuale in basso. Oltre il 75% è una bella sfida!

produrre qualche unità militare, e cercare di conquistare le città che all'inizio sono neutrali. Esiste una vasta gamma di unità, ognuna caratterizzata da una certa potenza in battaglia, possibilità di movimento, costo e numero di turni per produrla. Inoltre alcune unità, come i Pegasi o i Pipistrelli, possono volare, mentre altre hanno abilità speciali di movimento, come gli Scout, che possono attraversare i boschi molto velocemente. Infine, quasi tutte le unità hanno un bonus per determinati ambienti di battaglia: i Ragni hanno +2 nei combattimenti cittadini, mentre la Cavalleria riceve un +1 se carica in pianura. Per fortuna sono sparite le navi del primo *WarLords*, che creavano molta confusione, e ora basta avvicinarsi con il proprio stack alla costa, passando per una città o un porto, per prendere il mare. Purtroppo potrete creare solo unità militari, quindi non avrete nulla come i Settler di *Civilization*, e di conseguenza non potrete costruire strade o altre città. Non mancano invece delle creature potenti quanto rare: Diavoli, Angeli, Elementali, che hanno delle proprietà speciali e micidiali. Un'unità molto particolare è l'Eroe, che può perlustrare le numerose rovine sparse per il mondo di *WarLords* 2, e che possono rivelarsi indispensabili per vincere i nemici. Infatti, in una grotta abbandonata o in un'oscura Cripta, l'Eroe può trovare un inaspettato alleato che decide di seguirlo, fornendovi così due unità di Elementali ai vostri ordini, oppure un Saggio che vi consegna una gemma, raddoppiando in un batter d'occhio il vostro capitale. Infine può combattere contro un nemico, e trovare, in caso di vittoria, un Oggetto Speciale, come per esempio, lo Stendardo degli Elfi, che aumenta la forza dell'Eroe, o il Magic Pouch che incrementa di due monete le entrate di ogni città. Al vostro Eroe può essere affidata anche una missione particolare, come distruggere o conquistare una città. In cambio del completamento della missione, potrete ricevere delle interessanti ricompense, come sette legioni di Angeli al vostro servizio!

Giocando a WarLords 2 potrete gestire un grande impero fantasy in ascesa, puntando soprattutto sull'aspetto militare del suo sviluppo

Esplorando il mondo alla ricerca di città e ricchezze, incontrerete inevitabilmente i vostri nemici, e non ci possono essere molte soluzioni pacifiche, quando due popoli in espansione si scontrano. Tuttavia, scegliendo di giocare ad un livello abbastanza alto, dovrete anche occuparvi della Diplomazia con le altre potenze. Questo forse è l'aspetto più trascurato e meno convincente del gioco. Prima di tutto, non ci si spiega come si possano intrattenere dei legami diplomatici, con tanto di proposte di pace o di guerra, con delle civiltà che in teoria, almeno nei livelli più avanzati, non sono ancora conosciute. Inoltre la gestione delle proposte diplomatiche, che avviene attraverso tre icone rappresentanti la pace (un ramo d'ulivo), l'ostilità (una spada) e la belligeranza aperta (due spade), non è molto chiara, e spesso non noterete delle modifiche nel comportamento del nemico in seguito a una vostra proposta, per esempio, di tregua. Non potrete, per esempio, minacciare il nemico o offrirgli dei riscatti in oro o delle città in cambio di pace, ma solo cliccare su una delle tre icone a vostra disposizione. Inoltre, anche se siete diffidati dall'attaccare senza prima dichiarare guerra, non appare nessun messaggio che vi comunichi che il tal impero ha



La finestra a sinistra mostra il mondo in scala ravvicinata, mentre la mappa in alto ci da un'idea di dove siamo rispetto alle nostre città. Notate che alcune parti



Esaminando delle Rovine, abbiamo trovato un paio di unità Speciali decise a seguirci. altre volte si possono trovare Saggi o creature ostili.



Il nostro Eroe ha risolto una Quest affidatagli, e ora riceve in ricompensa qualche unità di Angeli. Gli Eroi sono indispensabili per vincere in Warlords 2.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Abbiamo riunito il mondo e eliminato tutte i nostri nemici.

deciso di attaccarvi, e, se non controllate spesso lo schermo della diplomazia, potreste scoprire di essere in guerra con qualcuno solo quando questi inizia ad attaccarvi le unità. Prima o poi, dovrete comunque metter da parte la diplomazia e iniziare a combattere sul serio contro i vostri nemici; questo significa attaccare le città del nemico e le unità che cercano di assalire i vostri domini. Quando due stack (raggruppamenti) di unità avversarie si scontrano, la battaglia viene risolta automaticamente dal computer, che provvede a sommare le forze, aumentate con eventuali bonus. In pratica vedrete solo le unità alleate e nemiche che si fronteggiano in due file parallele, e che spariscono con un'esplosione quando il computer giudica che sono state battute. Questo sistema non è certo tra i più realistici, ma almeno risparmia al giocatore di dover scendere in campo a livello tattico. Inoltre le battaglie risolte in questo modo sembrano abbastanza verosimili: difficilmente un Pipistrello di forza 1 riuscirà a battere due Pegasi con forza 5, anche se in linea teorica potrebbe succedere.



WarLords 2 è un gioco per "duri", e prima o poi i deboli soccombono!

Prima di dare battaglia potrete chiedere un parere al vostro consigliere militare che commenta la possibilità di vittoria contro lo stack nemico. Attaccare una città funziona nello stesso modo, solo che in questo caso il difensore può contare ben su quattro caselle di stack, e quindi un massimo di 24 unità difensive, contro le otto dell'attaccante. Se riuscirete a conquistare la cittadina, potrete scegliere se occuparla ricavando pochi soldi ma lasciandola intatta, se depredarla per guadagnare un po' d'oro in più a scapito della produttività, oppure se raderla al suolo.

Le città sono vitali per la vittoria finale, perché vi permettono di costruire armate, quindi vi converrà difenderle bene, visto tra l'altro che non solo non potrete costruirne di nuove, ma non potrete neanche fortificarle; inoltre ogni città vi frutta una certa quantità d'oro nelle casse imperiali, permettendovi di affrontare le spese belliche. Per questo motivo, la potenza di una civiltà viene misurata soprattutto in base al numero di città controllate: basta conquistare metà delle cittadine ancora in piedi, e le restanti civiltà vi offriranno una dignitosa resa. Se accettate, avrete vinto lo scenario, mentre se rifiutate dovrete eliminare tutte le unità nemiche, che decideranno di allearsi contro di voi. Ma alla fine potrete controllare il mondo!

Paolo Paglianti

Genere Strategia
Casa SSG
Sviluppatore Interno

- Molto divertente
- Semplice da controllare
- Si possono creare scenari nuovi

- La Diplomazia non è riuscita bene

Versione PC

***WarLords 2*, anche se è decisamente un bel gioco, non ha grandi pretese hardware: per girare bene necessita di almeno un 386sx, circa sette megabyte di spazio su hard disk, VGA 256K (anche se con la scheda a 1 Mega lo scrolling è più veloce) e un mega di memoria. Il programma prevede l'utilizzo di tutte le schede sul mercato: Roland, Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16, PAS/PAS16, ecc. Solo con le schede capaci di campionamenti potrete godervi l'ottima sintesi vocale. Naturalmente, è consigliato un mouse.**

K VOTO

950 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Come avrete già intuito dalla recensione, *Warlords II* non appartiene a quella categoria di wargame accompagnati da enciclopedici manuali, con una grafica a dir poco oscura ma anzi scoprirete subito che *Warlords 2* è semplice, immediato e divertente come una partita con gli amici a Risiko!

Le regole sono poche e semplici, e potrete imparare a giocare in un paio di orette, grazie sia allo scenario "Tutorial" incluso tra i sei già disponibili, sia al fantastico (è proprio il caso di dirlo) help on-line. La grafica, che utilizza la risoluzione 640x480, è molto curata, mentre le vostre orecchie sentiranno solo qualche musichetta e un'ottima sintesi vocale. La possibilità di giocare con altri sette (!) amici è davvero interessante. A parte la cattiva implementazione della Diplomazia, che comunque potrete eliminare, ha solo qualche piccola pecca, come la mancanza di un editor di scenari e di unità "pacifiche" come i settler ma si merita davvero di essere nominato K-Gioco, ed è consigliabile a tutte le categorie di videogiocatori!

CURVA INTERESSE PREVISTO



Se vi piace esplorare, colonizzare e conquistare un mondo partendo dal nulla, direi che il miglior prodotto uscito finora è sicuramente *Civilization* della MicroProse, in cui dovrete curare allo stesso modo la gestione interna (costruzione di città, strade, ponti, ecc) che quella estera (guerra!). Vi interessano dei wargame più "seri" e approfonditi? Bene, dovreste provare *Sword of Aragon* della SSG, che, anche se un po' vecchio e superato per la grafica, rimane ancor oggi uno dei migliori giochi di guerra fantasy, oppure, a seconda del vostro periodo storico preferito, uno degli altri giochi della SSG. Attenzione, però, perché questa casa è specializzata in giochi strategici e tattici, quindi preparatevi a grafica molto grezza e manuali voluminosi in inglese.



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

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER Games

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTALE NEL HOME PERSONAL COMPUTER

DA 12 ANNI NEL SETTORE

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 37



AMIGA 4000
The Super Amiga

68040 25Mhz - Kick 3.0
8 Mb Chip
4 Mb Fast ChipSet AGA
32Bit HD IDE 120Mb
L. 3.990.000

68030 HD 80Mb - 4Mb Ram
L. 2.750.000
68030 HD 220Mb - 4Mb Ram L. 4.400.000
Simm 4MB 32Bit L. 380.000



AMIGA 1200
The New Generation

68020 14Mhz - Kick 3.0
2 MB CHIP 32BIT
ChipSet AGA 32 Bit
L 749.000

Con HD IDE 60Mb L. 1.200.000
Con HD IDE 80Mb L. 1.350.000
Con HD IDE 120Mb L. 1.550.000



AMIGA 600
L. 449.000

30 Giochi originali
+ Joystick L. 529.000
con HD 40 Mb L. 890.000

HARD DISK per A600 e A1200

40 MB IDE 2,5"	L.	430.000
60 MB IDE 2,5"	L.	530.000
80 MB IDE 2,5"	L.	650.000
120 MB IDE 2,5"	L.	990.000

ACCESSORI AMIGA

512K Ram per A500	L.	59.000
1Mb Ram per A500 Plus	L.	150.000
1Mb Ram per A600 Originale	L.	130.000
Kickstart 1.3 per A600	L.	69.000
Kickstart 1.3 per A500	L.	69.000
Drive Esterno 880 K per tutte le Amiga - Slim	L.	129.000
HD 33Mb per A500	L.	490.000
GVP 80Mb HD per A500	L.	950.000
Nexus Scsi Card per A5000	L.	350.000
Scanner Epson GT 6500	L.	1.990.000
500/500 Con Software	L.	640.000
Genlock GVP G-Lock	L.	1.150.000
RocGen Plus	L.	449.000
Video Backup System	L.	69.000
Amiga Network System	L.	69.000
Page Setter 3 software Desktop Publishing	L.	139.000



OPUS 4.0
Gestione File L. 169.000

MONITOR

Monitor 1084	L.	400.000
Monitor 1940 per A1200	L.	499.000
Monitor 1942 per A4000	L.	629.000
Monitor 1960 per A4000	L.	850.000

MINI OFFICE £. 149.000
Video scrittura, Data Base, Foglio Elettonico

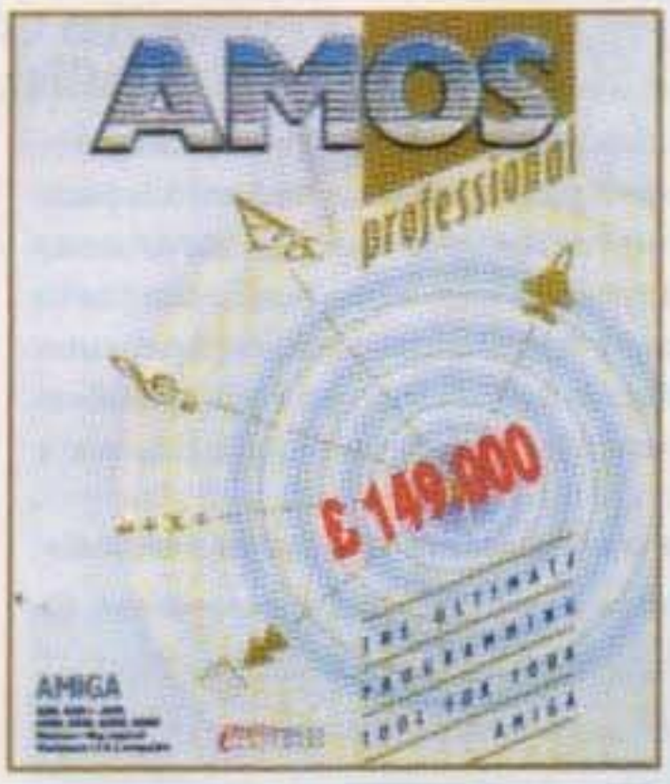
Notebook Jepssen £. 2.290.000
386 SX 25 MHz - 4 Mb RAM - HD 80 Mb

Notebook Jepssen £. 2.750.000
486 DX 33 MHz - 2 Mb RAM - HD 80 Mb

Notebook Jepssen £. 4.549.000
486DLC - 4 Mb - Colori T.F.T.- HD 120 Mb

PC Jepssen 386/DX 40
4 Mb RAM - Drive 3,5"- HD 120 Mb
SVGA 1024 x 768 - Monitor SVGA
L. 2.250.000

PC Jepssen 486/DX 33
4 Mb RAM - Drive 3,5"- HD 130 Mb
SVGA 1024 x 768 - Monitor SVGA
Tastiera - DOS 5 originale
Garanzia 12 mesi in tutta Italia
L. 2.850.000



COME FARE PER RAGGIUNGERCI?
Siamo distanti m 300 dalla Stazione Centrale
(Metropolitana linea 2 e 3 St. Centrale)

PER AMIGA 600 E 1200
SCHEDA ACCELERATRICE
SCHEDE RAM
CON COPROCESSORE OPZIONALE
4Mb
L. 499.000
telefonare per coprocessore



STAR LC 10 COLOR
£. 389.000
STAR LC 24 COLOR
£. 750.000
FUJITSU DL 900
£. 590.000



L. 349.000

HP DESKJET 550 C
L. 1.550.000
STYLUS EPSON
L. 799.0000
INK-JET FUJITSU
L. 550.0000

CD-ROM per AMIGA 500
L. 590.000

PCMCIA RAM CARD FAST RAM
2 Mb £. 299.000
4 Mb £. 499.000

Vidi-Amiga 12
Digitalizzatore video per Amiga 1200/4000





£. 349.000

KARAOKE per AMIGA L. 239.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER ORDINAZIONI 02/29520180 • 29520184

http://www.oldgamesitalia.net/

RETURN OF THE PHANTOM

No, l'USAF non ha ritirato fuori dagli Hangar i gloriosi F4. E, no, non è il seguito di *Flight of the Intruder*. La Microprose si tuffa tra i misteri e le catacombe di Parigi.

Dopo l'uscita di *Rex Nebular* - recensito nel numero di dicembre - la MicroProse aggiunge un fratellino alla promettente serie dei suoi Animated Graphic Adventures (o AGA per gli amici). Ma come se la cava una software house tutta casa e simulazioni nello sfavillante mondo delle avventure? A dir poco egregiamente a giudicare dai risultati di *Return of the Phantom*.

E pensare che ci sono software house specializzate nella produzione di avventure che hanno sviluppato nel corso degli anni un tale prestigio da far rimanere tutti con il fiato sospeso ogni volta che presentano una nuova uscita: poi, tutto d'un tratto, arriva un novellino nel settore e dimostra a tutti che con un po' di buona volontà le cose che si possono migliorare sono ancora moltissime... A parte gli scherzi, il novellino in questione - la MicroProse - ha delle credenziali così ottime da poter senza dubbio dire la sua in qualsiasi tipo di gioco, indipendentemente dal genere. E se voleva scrollarsi di dosso l'ormai pesante etichetta di regina delle simulazioni, con questo colpo da maestro c'è certamente riuscita!

È sufficiente vedere il modo in cui il protagonista si cala da una botola, si siede su un divano o rema per capire che si tratta di un prodotto professionalmente molto valido

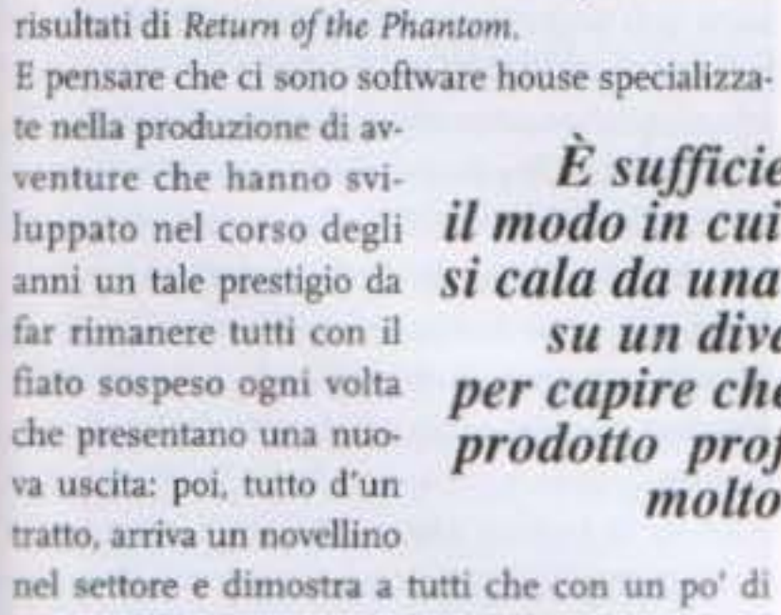
Ma veniamo al gioco: *Return of the Phantom* è un'avventura di genere poliziesco in cui il giocatore impersona Raoul Montand, un ispettore della Suretè (l'FBI francese) amante dell'opera e del bel canto. Trovatosi per caso testimone di un terribile incidente durante la prima del *Don Giovanni Trionfante* tenutasi al Teatro dell'Opera di Parigi (poca cosa, solo l'enorme candeliere che è caduto sulla folla...), Raoul viene "ingaggiato" dal direttore dell'Opera, monsieur Brie, per far luce sul tragico evento. Dopo alcune ricerche si scopre che da qualche giorno il Teatro è stato preso di mira da numerose note minatorie firmate, sembrerebbe, dal misterioso Fantasma dell'Opera!

Siamo però nel 1993 e i resti (supposti) del Fantasma furono ritrovati all'inizio del secolo, ma più di una persona è disposta a credere ad un eventuale ritorno del mitico Erik il pazzo, il Fantasma dell'Opera! E del resto numerosi altri indizi non fanno che aumentare in voi la convinzione che stia succedendo qualcosa di veramente strano. Il Fantasma comunque non tarda a farsi vivo e dopo una breve colluttazione vi ritrovate svenuto sul palcoscenico dopo un notevole salto nel vuoto. Peccato che, al vostro risveglio, tutto non sia esattamente come prima e in particolar modo la data: vi ritrovate infatti nel 1881, il giorno del gravissimo incidente che colpì il Teatro dell'Opera: la caduta di un pesante candeliere sul pubblico! Inizia quindi una frenetica ricerca di doverose risposte e utili indizi in un'atmosfera sospesa tra passato e presente per riuscire a





Non sarà il posto più sicuro di tutto il Teatro ma di una cosa si può esser certi: da qui si gode certamente una buona vista!



È l'ora del rapporto a monsieur Brie, il direttore del Teatro che vi ha "ingaggiato" per far luce sulla disgrazia.



Eccolo qua, il nostro baldo fantasma! Da come mena però, sembrerebbe davvero poco etereo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ERIK, IL FANTASMA DELL'OPERA SECONDO LA MICROPROSE

Tante leggende sono nate attorno alla mitica figura dell'uomo (del pazzo?) noto come il Fantasma dell'Opera. Ecco la versione della MicroProse.
Erik, nato in un piccolo villaggio vicino a Rouen, era un essere deforme il cui volto ripugnante costrinse la madre a fargli come primo regalo una maschera. A causa della mancanza d'affetto da parte dei genitori se ne andò molto presto da casa e si unì ad un circo come attrazione. Aveva un grande talento per la musica e il canto, tanto che una sultana lo fece rapire e portare presso di sé. Grazie alle sue doti di architetto, costruì palazzi per la sultana di Mazenderan e per il sultano di Costantinopoli e, dopo essere fuggito dalla Persia, attorno al 1870 disegnò le fondamenta del Teatro dell'Opera di Parigi, costruendo un labirinto di catacombe in cui vivere lontano dagli uomini.
Ma innamoratosi di Christine Daaè, una cantante lirica, decise di farla sua sposa. Prima con la dolcezza, poi con la violenza, cercò di convincerla a vivere con lui lontano da Raoul de Chagny, l'amante della donna. Durante una colluttazione, Christine riuscì a strappare la maschera al mostro che, colmo di disperazione, fuggì nell'ombra e non fu più rivisto.





L'entrata delle famigerate catacombe - un vero labirinto per la gioia di tutti gli avventurieri (ugh!). Forse un po' di luce potrebbe fare al caso nostro.

trovare il modo di cambiare il passato sperando che gli eventi possano ripercuotersi positivamente sul futuro.

La storia di *Return of the Phantom* - ispirata a *Il Fantasma dell'Opera* di Gaston Leroux - è molto bella: lineare e logica, mai noiosa, sembra più la trama di un libro che quella di un gioco. Gli elementi del racconto si incastrano in perfetta armonia, senza dissonanze che disturbano il giocatore e senza forzature, rendendo la storia godibile e avvincente in un crescendo di colpi di scena che preludono al finale davvero degno di un maestro del brivido.

Il giocatore non si sente mai abbandonato a se stesso perché è il gioco stesso a "suggerire" il da farsi, in un continuum logico magistrale che aiuta ad apprezzare ancor di più la storia. Molti potrebbero ravvisare in ciò una sorta di limitazione al movimento del giocatore ma c'è una ragione per questo: *Return of the Phantom* è il secondo AGA della serie ma in realtà andrebbe pensato - e giocato - come se fosse un'introduzione alle altre avventure della serie, una specie di Opera Prima che prelude ai fasti e ai piaceri (speriamo!) degli altri. E se i prossimi a venire manterranno lo stesso standard non dovremo certo preoccuparci!

L'interfaccia, veloce e semplice da usare, è di tipo "point and click" e funziona in maniera eccellente. Nella parte inferiore dello schermo trova posto una finestra, divisa in quattro parti, che contiene i verbi da utilizzare (non sono molti ma non si usano nemmeno tutti!), gli oggetti, una loro rappresentazione grafica e le azioni particolari da eseguire con il singolo oggetto (ad esempio leggere nel caso di una lettera o aprire o chiudere per una chiave). Basta semplicemente comporre la frase desiderata utilizzando un misto di verbi già pronti, oggetti dell'inventario o presenti nella stanza e il gioco è fatto. E' anche possibile definire un comando personalizzato assegnandolo al pulsante destro del mouse (in modo da eseguirlo con una sola pressione senza doverlo cercare nella lista dei verbi) utile in caso di azioni ripetitive o molto "gettonate" (Look oppure Take).



Nella tana del Fantasma dell'Opera. Sarà pure un cantante provetto, un musicista di talento, un geniale architetto ma di certo non ha un futuro come arredatore.

In aggiunta, ogni "punto attivo" dello schermo è associato ad un comando che viene mostrato sotto il puntatore e che può quindi essere eseguito, se di gradimento, con una singola pressione del pulsante (ciò permette anche di isolare le parti importanti di ogni locazione da quelle del tutto decorative). L'interazione con i personaggi è di livello standard - la solita lista di frasi già pronte all'uso - ma il testo è generoso. Fa sempre piacere parlare con chi ha qualcosa da dire! Per fortuna i personaggi non sono moltissimi e ciò rende la storia più agile e scorrevole risparmiando a *Return of the Phantom* uno dei maggiori difetti ascritti alle avventure di genere poliziesco: la prolissità di informazioni da vagliare e la noiosità degli interrogatori. Visivamente il gioco è un piacere per gli occhi. Gli sfondi sono ben disegnati e ricchi di dettagli e i personaggi sono animati splendidamente. E' sufficiente vedere il modo in cui Raoul si cala da una botola, si siede su un divano o rema per capire che si tratta di un prodotto professionalmente molto valido. L'unico appunto va a un paio di schermate digitalizzate e ritoccate inserite all'inizio del gioco: sono davvero confuse e non in linea con la qualità globale. Ottimo anche lo scorrimento, molto fluido e per nulla fastidioso e la dissolvenza del video nel passaggio da una stanza all'altra (forse penalizzata sui computer più lenti ma fortunatamente regolabile a seconda della velocità della CPU).

Un gioco ambientato nel Teatro dell'Opera di Parigi non poteva che possedere un sonoro degno di lode. Il repertorio musicale, di derivazione classica, è favoloso e accompagna il giocatore - talvolta in tono dimesso, talvolta in maniera entusiasti-

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Il Grand Foyer del Teatro dell'Opera di Parigi, solitamente affollato, è ora tristemente deserto.



Il Fantasma dell'Opera è davvero tornato a minacciare Parigi? A proposito, ne dovrete fare di strada prima di vedere questa schermata...

ca - per tutta l'avventura accentuando in maniera magistrale e suggestiva i momenti più carichi di tensione. Anche i suoni digitalizzati non sono male ma alcuni sembrano stati scelti impropriamente (i vocalizzi di Christine per esempio, che fanno venire i brividi o i passi sul palcoscenico che suonano falsi). Ovviamente è di rigore una scheda audio aggiuntiva pena l'esclusione dai sublimi piaceri derivanti dall'ascolto di siffatto commento sonoro.

La parte più carente è sicuramente quella relativa agli enigmi da risolvere durante il gioco. I problemi non sono poi molti e anche giocando al livello più difficile (ce ne sono due, Novice e Challenging) *Return of the Phantom* non rappresenta una grossa sfida per l'avventuriero esperto (e del resto non si proclama tale). La logicità delle soluzioni e la loro consistenza all'interno della trama lo rendono invece imperdibile per coloro che vogliono avvicinarsi per la prima volta al genere o che, stanchi di ambientazioni fantascientifiche e irreali, desiderano provarne una poliziesco/fantastica. Possiede tutte le caratteristiche per essere considerato una "nave scuola": una trama indipendente dall'ora (finalmente non si perdono degli elementi se ad una certa ora non ci si trova in un certo posto), pochi personaggi (ma buoni), enigmi logici, una trama ottima e anche un labirinto (pure qui...). Come dice il manuale, il gioco è rivolto a "chi ha poca o nessuna esperienza nelle avventure", ma la bontà degli elementi che lo compongono non impedisce di consigliarlo a tutti, anche alle software house rivali nella speranza che non si finisca mai d'imparare...

L'interazione con i personaggi è di livello standard - la solita lista di frasi già pronte all'uso - ma il testo è generoso. La relativa semplicità degli enigmi rende il gioco troppo poco longevo per l'avventuriero esperto ma ideale per chi vuole conoscere più da vicino il genere senza passare mesi a cercare una soluzione.

Marco Andreoli

Genere: Avventura
Casa: MicroProse
Sviluppatore: Interno

- Animazione splendidamente realizzata
- Sonoro, di ispirazione classica, eccezionale

- Scarsa complessità. Si sente la mancanza di un livello più arduo
- Alcune schermate digitalizzate non rispecchiano la qualità delle altre
- Alcuni suoni digitalizzati potrebbero essere migliorati

Versione PC

Return of the Phantom gira su 286, 386 e 486, richiede almeno 2 Mb di RAM (e non dite che non vi avevamo avvertiti) e occupa circa 9-10 Mb su disco. I 386 e i 486 rappresentano le CPU ideali per apprezzarne le splendide caratteristiche ma, volendo usare un 286, è consigliabile fare a meno del sonoro e liberare quanta più memoria possibile. Se possibile, cercate di utilizzare le configurazioni suggerite nel manuale (il gioco sembrava avere dei problemi prontamente scomparsi dopo aver creato un dischetto di boot con il config.sys consigliato). La grafica è VGA/MCGA (320x200 a 256 colori) e sono supportate diverse schede audio (AdLib, Sound Blaster e Pro Audio Spectrum). Il mouse è, come al solito, preferibile alla tastiera.

K VOTO

899 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

La MicroProse ha davvero prodotto un gioco molto bello sotto tutti i punti di vista. I pochi difetti (sembra proprio eccessivo chiamarli così) passano del tutto inosservati rispetto ai numerosi pregi. La storia, molto bella e ben strutturata, aiuta il giocatore a calarsi immediatamente nei panni di Raoul e la grafica convincente insieme all'animazione realistica rende *Return of the Phantom* un'avventura avvincente e coinvolgente. La relativa semplicità degli enigmi rende il gioco troppo poco longevo per l'avventuriero esperto ma ideale per chi vuole conoscere più da vicino il genere senza passare mesi a cercare una soluzione. Se ci fossero stati tre livelli o se il secondo fosse stato più complesso *Return of the Phantom* sarebbe risultato perfetto, si sarebbe guadagnato un bel 930 e avrebbe avuto un bollino come K-GIOCO. Se, se, se...

CURVA INTERESSE PREVISTO



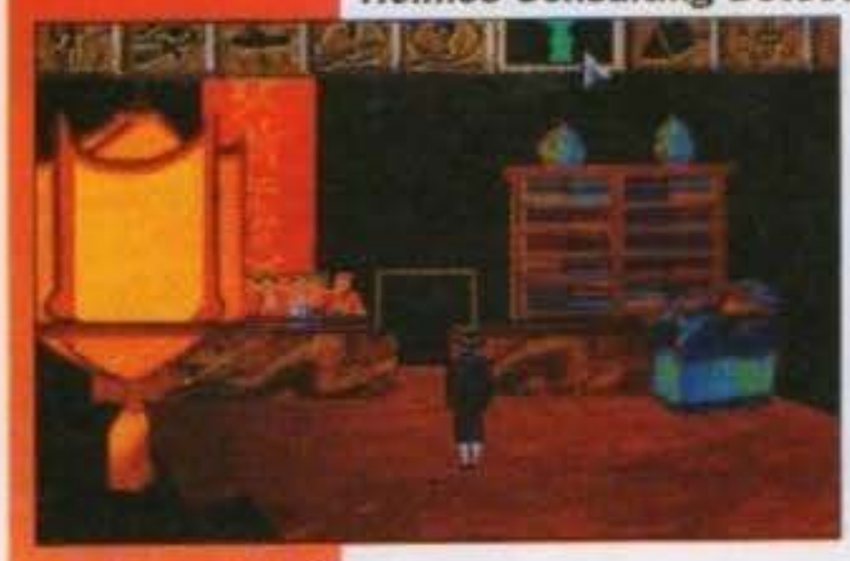
AGA: UNA SERIE MOLTO SERIA

La serie di Animated Graphic Adventures (AGA) della MicroProse è destinata a crescere nei prossimi mesi, fornendo una panoramica in grado di soddisfare le esigenze di ogni avventuriero. *Dopo Rex Nebular and the Gender-Bender*, il capostipite, dedicato agli amanti della fantascienza è arrivato *Return of the Phantom*, la vera avventura introduttiva della serie, che accontenta gli estimatori del genere poliziesco/horror. Per chi cerca invece qualcosa di più complesso, la MicroProse ha preparato *DragonSphere*, un'avventura fantasy in cui nei panni di un principe ora divenuto re, dovete sconfiggere un malvagio stregone imprigionato da un incantesimo venti anni prima. Più avanti (in autunno/inverno) sarà invece disponibile *Bloodnet* in cui nei panni di Ransom Stark, un vampiro, dovrete calarvi nella realtà virtuale del cyberspazio.

Come vedete ce n'è per tutti i gusti e se la MicroProse manterrà gli standard attuali (magari aggiornandoli se necessario) gli avventurieri non hanno proprio di che preoccuparsi.

nota bene

Se il vostro genere preferito è quello poliziesco e volete qualcosa di più complesso di *Return of the Phantom* (con tutto quello che comporta) ci sono sempre *Laura Bow II: The Dagger of Amon Ra* della Sierra, in cui l'intraprendente e giovane detective deve far luce su alcuni omicidi avvenuti in un museo oppure *Sherlock Holmes - The Case of the Serrated Scalpel* e *Sherlock Holmes Consulting Detective* (quest'ultimo solo se possedete un CD-ROM). Se invece il vostro interesse è rivolto all'horror (e *Return of the Phantom* ne contiene alcuni accenni) potrete placare la vostra sete con *Daughter of Serpents* della Millenium o con gli ottimi *Alone in the Dark* e *Shadow of the Comet*.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE HULK

Un universo fanta-gotico fa da sfondo a questo gioco che certamente metterà a dura prova le vostre doti da stratega, magari un po' arrugginite dalle recenti vacanze trascorse nel dolce far niente. Lanciafiamme, alieni crudeli e coraggiosi marine nell'ultima variazione del tema "Alien"





L'universo in questione è quello del gioco da tavolo della Games Workshop: Warhammer 40,000. Come per la versione originale del gioco della casa inglese, anche questa trasposizione su PC è corredata da manuali che vi consentono di calarvi perfettamente nel periodo storico di un futuro remoto, dove la razza umana è a capo di un impero intergalattico.

Il vostro ruolo è quello di controllare e coordinare singoli o squadre di Terminator che rappresentano l'evoluzione dei precedenti signori della guerra: gli Space Marines. Questi ultimi erano legionari risultati molto efficaci contro ogni razza aliena incontrata durante la colonizzazione dei pianeti dell'impero, ma erano inefficaci nei confronti dei terribili Genestealer: una razza di esseri dalle sembianze e abitudini molto simili alla creatura dell'avvincente lavoro cinematografico "Alien".

Il gioco è controllato principalmente attraverso il mouse, che deve obbligatoriamente essere presente, e le molte funzioni sono accessibili attraverso icone, descritte con molta cura in uno dei manuali a corredo del programma.

Le indicazioni sugli obiettivi degli incarichi da portare a termine sono descritte, in perfetto inglese, nella parte bassa del monitor e in parte sono anche riprodotte a viva voce, il che rende ancora più realistico il gioco. Qualora lo Scanner che ha ispezionato lo Space Hulk non avesse incontrato problemi, vi verrà fornita anche una mappa dettagliata dei cunicoli e quindi vi sarà più facile effettuare spostamenti. Alcune missioni restano però senza mappa e quindi le difficoltà di movimento dei Terminator aumentano spropositatamente.

Già dopo le prime perdite dei vostri guerrieri bio-meccanici vi renderete conto dei vostri errori strategici e dell'astuzia dei Genestealer

Una nota molto gradevole è che tutte le missioni sono riportate in un apposito manuale in italiano, come del resto tutta la documentazione, che vi eviterà noiose annotazioni se non per segnare sulla mappa del luogo d'azione, anch'essa riprodotta se disponibile, i punti nevralgici.

Due sole armi, e in casi particolari una soltanto, possono essere utilizzate, tra le nove diverse, in ciascuna missione. Alcune dagli effetti catastrofici come l'Assault Cannon in grado di sparare munizioni esplosive da 50 cartucce ma limitato nelle cariche disponibili, solo dieci, anche se con un po' di fortuna potrete trovare delle ricariche.

L'arma più usata resta comunque lo Storm Bolter, un multimitra a ripetizione che spara proiettili spinti da razzi che esplodono dopo aver colpito il bersaglio; limite delle munizioni: nessuno, problemi: facile ad incepparsi. Sono previste anche armi per combattimenti corpo a corpo, come il classico Power Glove (guanto a forza idraulica) o i Lightning Claws (guanti ad artigli taglienti), è comunque preferibile evitare confronti di questo tipo con i Genestealer, vista la facilità con cui rie-





(sinistra): Genestealer prima e dopo il trattamento con guanto a forza pneumatica.



Se decidete di cambiare le armi in dotazione alla squadra scelta, queste vi verranno consegnate da lugubri sacerdoti tecnologici e quindi montate sull'armatura dei Terminator.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Visti in azione i Genestealer incutono ancora più terrore. Non fateli mai avvicinare!



Uniti e pronti, come si impone a Terminator, ad affrontare qualsiasi minaccia aliena si pari sulla loro strada.

scono a tagliuzzare qualsiasi metallo.

Per mezzo di apposite telecamere montate sulle armature dei guerrieri ai vostri ordini, vi sarà possibile tenere sotto controllo la situazione dal punto di vista di ciascun Terminator e intervenire nel caso subentrino delle difficoltà.

Le riprese vengono proposte in quattro piccoli monitor nella parte alta dello schermo, mentre in quella centrale viene riprodotto il punto di vista del legionario, di cui potete influenzare qualsiasi azione. Nel caso uno dei vostri uomini, e succederà anche molto spesso, dovesse soccombere agli attacchi o alle imboscate dei Genestealer, il segnale video scomparirà, lasciando il classico effetto neve dell'assenza di ricezione.

Le cinque viste, numerate come i Terminator in azione e indicanti le rispettive armi, sono completamente animate con una grafica 3D ricalcolata alla più piccola variazione della scena, permettendovi così di assistere a scontri ripresi da angolature diverse.

Attraverso il monitor principale potrete assumere il comando diretto dell'essere bio-meccanico ai vostri ordini ed effettuare spostamenti, raccogliere oggetti, aprire porte e attaccare i vostri nemici. Tutti i movimenti possono essere controllati attraverso il mouse, ma quando vi state avvicinando ad un angolo buio, è forse meglio procedere un passo alla volta con le frecce direzionali della tastiera e tenere il mirino del mouse pronto a fare fuoco, basta un attimo di esitazione per ritrovarsi faccia a faccia con un Genestealer.

Durante le azioni i Terminator sono dotati di un dispositivo, Overwatch, sempre attivo, che li avvisa di imminenti attacchi e li prepara a fronteggiare gli alieni in modo che, se anche siete impegnati nel controllo di altre azioni, con un po' di fortuna, riescono a cavarsela anche da soli.

Con le viste dalle telecamere un apposito scanner mostra la posizione del Terminator principale rispetto a una piccola area dello Space Hulk che sta perlustrando, e vi consentirà di individuare la presenza di Genestealer dietro l'angolo.

Gli ordini sono suddivisi in fasi, massimo cinque, e possono essere: spostamenti, uso delle armi e aprire/chiudere porte. L'interfaccia utente utilizzata risulta molto semplice e intuitiva; per esempio: per spostare il Terminator numero 3 da un corridoio a un altro, lo si seleziona con il mouse e si clicca dove si vuole che si sposti, automaticamente il programma calcola qual è il percorso più breve e ve lo indica in una dettagliata ripresa dall'alto del luogo d'azione.

L'impostazione dei comandi può essere effettuata in tempo reale o in "Freeze Time", dandovi la possibilità di pianificare meglio le vostre decisioni. I consigli che possono esservi dati nell'affrontare l'interno di uno Space Hulk sono molto pochi e già dopo le prime perdite dei vostri guerrieri bio-meccanici vi renderete conto dei vostri errori strategici e dell'astuzia dei Genestealer. Cercate comunque di bloccare i cunicoli d'accesso dei nemici, restate sempre sulla difensiva e non lasciate mai un Terminator con le spalle scoperte. Vi sarà utile anche affinare l'abilità di posizionamento del mirino sull'angolo di un corridoio, per colpire gli alieni in agguato segnalati dallo scanner. E se pensate sia difficile coordinare una squadra di cinque Terminator, immaginate un po' come vi sentirete quando la missione assegnata vi porterà al comando simultaneo di due squadre...

Omar M. Tessadori

Genere Strategico
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Ambientazione accattivante
- Interfaccia utente semplice e molto veloce
- Sonoro digitalizzato mozzafiato
- Viste dalle telecamere delle armature gestite al meglio

- 50 missioni tutte in corridoi stretti e bui possono essere troppe
- Difficoltà troppo elevata per alcune missioni

Versione PC

Non si scende sotto il 386 e si mantiene più o meno la stessa velocità di gioco anche su un 486-50MHz. Se avete la RAM un po' impegnata preparatevi a modificare i vostri file di configurazione perché sono tassativi 580K minimi per il funzionamento. Il mouse è elemento indispensabile anche solo per vedere l'introduzione, altrimenti il gioco non parte. VGA utilizzata 320x200 a 256 colori e EMS per poter ascoltare i suoni digitalizzati. Le schede sonore supportate sono SoundBlaster e AdLib e comunque quelle compatibili con queste. Lo spazio occupato sul disco fisso è di circa 8Mb e mezzo.

K VOTO

905 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

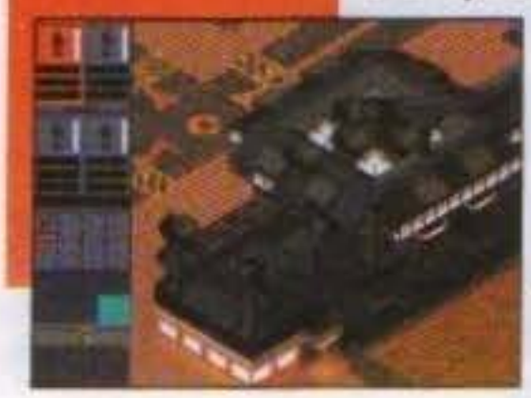
G
QI
A
FK

Le missioni assegnatevi in *SH* pur essendo molto complesse non vi faranno desistere dal tentare e ritentare per ore l'assalto ai corridoi bui dei relitti spaziali. Le viste dai 5 monitor simulati sul vostro video sono in perfetto 3D e con una velocità notevole gestiscono contemporaneamente le animazioni e i mutamenti di scena, rendendo molto reale l'idea che le riprese avvengano da telecamere montate sulle armature dei Terminator. La colonna sonora, gli effetti speciali e le voci sono state digitalizzate in modo sublime e il gioco, se installato senza SoundBlaster o AdLib, tenta di simulare le voci attraverso lo speaker del PC con scarso successo e perde così molto della sua vena coinvolgente.

CURVA INTERESSE PREVISTO





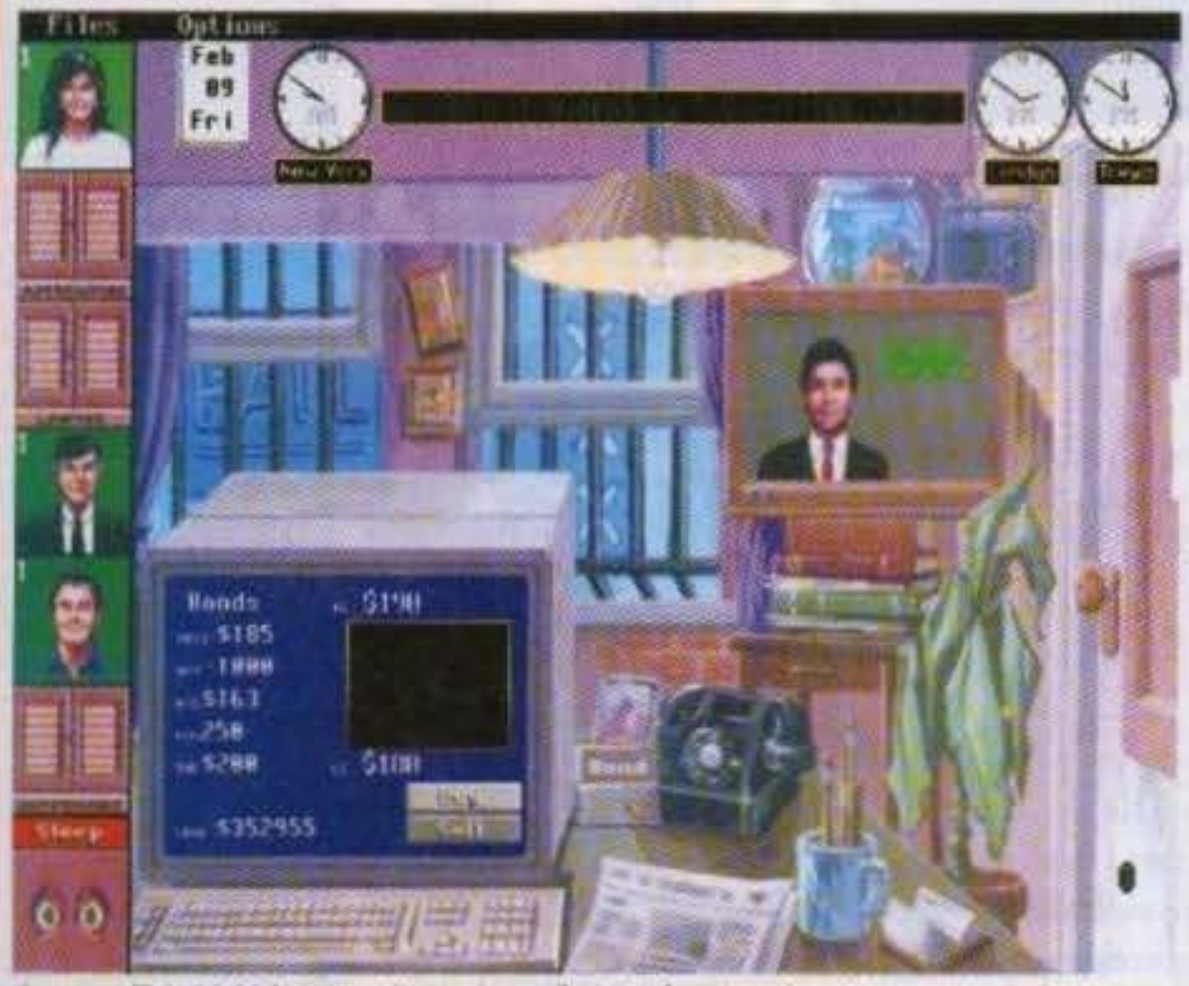


Inevitabile citare *Space Crusade* (Gremlin), pubblicato di recente nella versione PC, che sembra essere parente stretto di *Space Hulk*, entrambi sono ambientati nel fantastico mondo di Warhammer 40,000 e sono tratti da giochi da tavolo. *Space Crusade* nasce in casa MB con la supervisione della Games Workshop e l'adattamento informatico mette a disposizione squadre di Space Marines per visitare i relitti spaziali quindi, sembra essere proprio l'antefatto a *Space Hulk*. *Syndicate* (Bullfrog): se *SH* ha catturato la vostra attenzione e se amate la fantascienza questo titolo potrà certamente soddisfare la vostra sete di futuro cibernetico. Se invece è il mondo dalla armature tecnologiche che vi ha particolarmente colpito, sempre della EA, potrete trovare pane per i vostri denti con *Ultrabots*.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Rags to



Il vostro ufficio è inizialmente molto spartano e il personale scarseggia ma con una segretaria e un operatore di Borsa potrete già dare il via ai primi affari.



Il computer (o una lavagna se decidete di giocare nel 1929) vi mostra anche degli utili grafici sull'andamento dei beni. Potete anche vendere quote che non avete ma dovrete poi coprire gli scoperti.

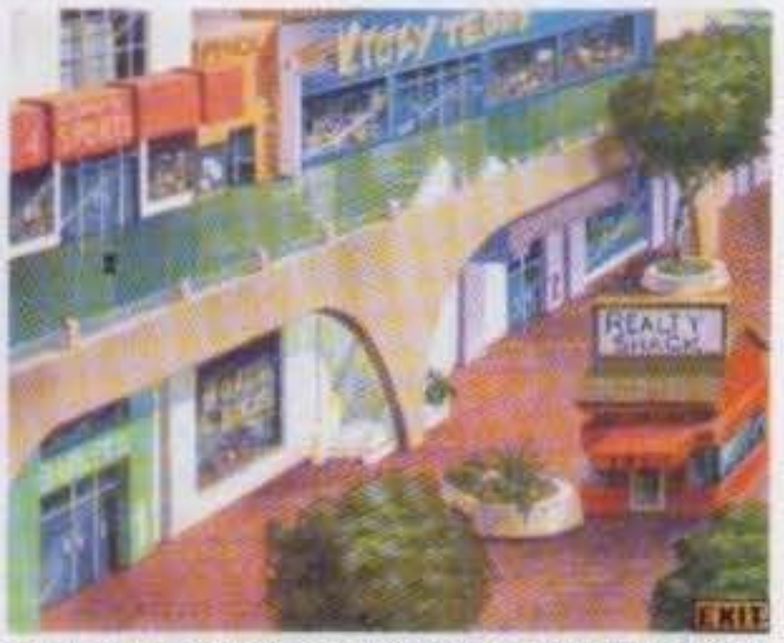
Se il mercato finanziario vi affascina e avete sempre desiderato giocare in Borsa ma non avete mai trovato il coraggio di farlo, allora nulla potrà impedirvi di prendervi una meritata rivincita con *Rags to Riches*, la nuova simulazione finanziaria firmata Interplay.

Pensate un po'... Niente capitale da investire, nessun vero rischio da correre e niente scene di panico quando Everardo Dalla Noce, verso la fine del telegiornale, comunica con il suo cipiglio austero catastrofi e terremoti in Borsa!!!

Rags to Riches si presenta come un gioco abbastanza innovativo e originale, proponendo al giocatore un universo ancora poco sfruttato e, in un periodo in cui i cloni sono all'ordine del giorno e sembra ormai sempre più difficile tirar fuori qualcosa di veramente nuovo, la cosa va tenuta seriamente in considerazione. In effetti i simulatori di mercato finanziario sono ben pochi e dobbiamo tornare molto indietro con la memoria, per trovare qualcosa del genere: quanti di voi infatti si ricordano il vecchio *Millionaire* per il C64? Di esempi recenti non ce ne sono molti e si tratta principalmente di giochi che incorporano una parte finanziaria come *A-Train* o *Air Bucks* (in cui dovete amministrare rispettivamente una compagnia ferroviaria e una compagnia aerea) ma il cui obiettivo è assai diverso da *Rags to Riches*. In questo gioco siete appena entrati in possesso di 200.000 dollari e di un piccolo ufficio a New York (e poi dite che i vostri genitori non vi danno mai nulla...) e il vostro più grande desiderio è diventare dei magnati ricchissimi e potenti. Per riuscire nel vostro intento dovrete costruire un vero e proprio impero finanziario, destreggiandovi tra titoli e obbligazioni, cercando di guadagnare il più possibile in un anno. Per guadagnare è necessario comperare - e vendere - oro, petrolio, obbligazioni e titoli di Borsa. Naturalmente si cercherà di comperare a prezzi stracciati e rivendere a interessi altissimi ma, in periodi di crisi, ci si dovrà anche accontentare di guadagnare solamente qualche punto. Per riuscire a contrattare questi beni è necessario avvalersi di un collaboratore di importanza fondamentale: l'operatore di Borsa. Questo sarà infatti il vostro primo dipendente, che verrà contattato ogni volta che vorrete vendere o acquistare qualcosa. In seguito - se il vostro budget lo consente - potrete assumere delle segretarie (smistano le vostre telefonate e non vi fanno perdere chiamate importanti), dei contabili (preparano il bilancio della società), degli avvocati (utili in caso di ispezioni e controlli da parte degli uffici statali), degli apprendisti (per avere a disposizione più tempo libero, in quanto prendono delle decisioni in vece vostra) e degli informatori (possono essere inviati negli uffici della concorrenza o infiltrati nelle sedi della finanza e degli organismi di controllo).



Un salto al ristorante può significare fruttuosi incontri con veri esperti del settore.



Ora che avete i soldi che aspettate a farli fruttare? Quattro passi al centro commerciale e vi sentirete più leggeri.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Riches

Genere Simulazione
Casa Interplay
Sviluppatore Interno

- Argomento originale e poco sfruttato.
- Grafica e commento sonoro adeguati (solo in SuperVGA).
- Universo di gioco molto limitato.
- Mancanza di un vero e proprio mercato azionario.

Versione PC

Il gioco non richiede dei PC velocissimi per esprimere il meglio di sé ed è giocabile anche su un "piccolo" 286. Vista però la risoluzione grafica adottata (VGA e SuperVGA) è preferibile avere a disposizione una scheda grafica veloce o, meglio ancora, un 386. Se volete un consiglio, attrezzatevi per giocare *Rags to Riches* in SuperVGA - in VGA i colori sono davvero scialbi. L'hard disk è indispensabile (il gioco occupa circa 17 Mb ma non viene installato se non ce ne sono almeno 19 liberi...) mentre un'audioscheda è caldamente consigliata. *Rags to Riches* supporta le schede audio più diffuse (Roland, AdLib, Soundblaster, Pro-Audio Spectrum e lo straziatimpani) e permette l'utilizzo del mouse o della tastiera.

K VOTO

840 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

***Rags to Riches* poteva essere la prima vera simulazione finanziaria degna di questo nome. In primis perché non ne esistono altre di questa qualità e, in secondo luogo, perché l'algoritmo e l'interfaccia utilizzate non sono davvero niente male. Purtroppo, alcune belle schermate e un'idea originale non bastano a rendere un gioco appetibile e - specialmente - longevo. D'accordo, in *Rag to Riches* ci sono tre livelli di difficoltà e la possibilità di giocare in due periodi storici ben distinti ma dopo un inizio divertente ci si riduce a compiere le stesse identiche operazioni per 365 volte. Un ragioniere potrebbe forse trovarlo stimolante, molti interessante ma pochi lo definirebbero longevo. Poteva - e doveva - essere più dettagliato e complesso.**

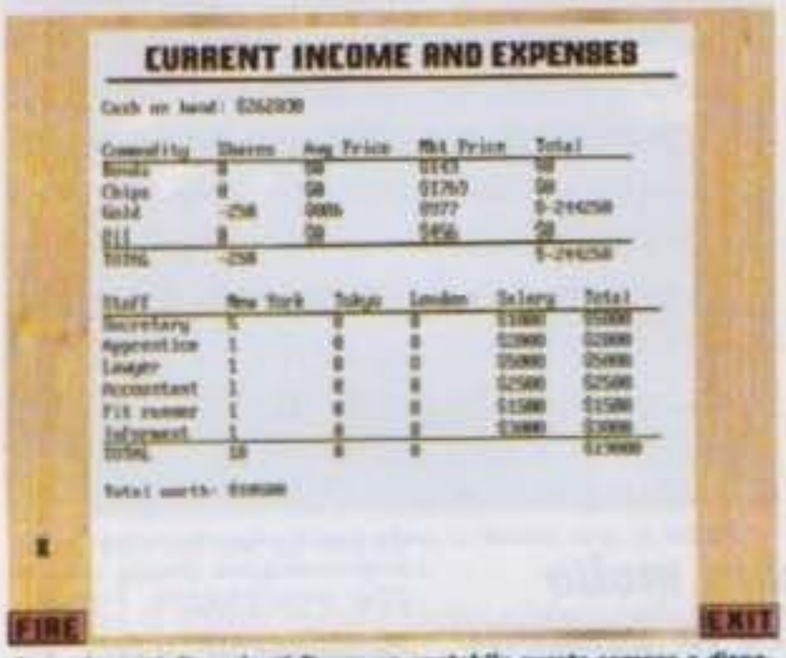
CURVA INTERESSE PREVISTO



Oltre al personale di servizio, nel vostro ufficio trovano posto una serie di moderne apparecchiature che rendono la vita dell'operatore finanziario più agevole. Avete a disposizione, infatti, un computer, per seguire l'andamento dei vostri investimenti (con tanto di andamento mensile e giornaliero), una telescrivente per tenervi costantemente aggiornati sui fatti più salienti, un televisore dotato di quattro canali (ognuno trasmette notizie relative a un settore), una radio (rappresenta il sonoro) e, naturalmente, un telefono. Il telefono è utile per chiamare gli operatori di Borsa, eventuali esperti del settore, un ufficio specializzato nella ricerca di personale, un istituto di beneficenza per una donazione (utile se avete attività illecite) o anche la propria madre (fatelo solo se volete far passare il tempo).

Sulla vostra scrivania avete anche il giornale del giorno - dategli sempre un'occhiata appena arrivati in ufficio - e sulla parete fanno bella mostra di sé il calendario (ricordate, avete un anno a disposizione) e tre orologi che mostrano l'ora di New York, Londra e Tokio. Infatti, aumentando il proprio capitale, è possibile aprire degli uffici all'estero in modo da poter operare anche mentre la Borsa di New York è chiusa. Non è però possibile operare 24 ore su 24, è necessario anche dormire. È possibile farlo a casa, nel proprio letto, per un numero di ore selezionabile, oppure in ufficio (nel caso si sia in attesa di una telefonata importante, ad esempio). Naturalmente, dormire a casa è molto più rilassante, mentre sonnecchiare sulla scrivania è scomodo e snervante e non permette di riposarsi a dovere (cosa che rende necessario dormire più spesso). Per fortuna, per spezzare la monotonia di questa vita casa-ufficio esiste anche la possibilità di recarsi all'aperto. Potrete infatti visitare l'edicola internazionale per cercare notizie interessanti, andare al ristorante (dove potrete conoscere preziosi esperti dei vari settori) e divertirvi a fare shopping (nel caso vogliate aprire delle filiali all'estero o spendere un po' di soldi).





Se tra i vostri dipendenti figura un contabile avrete sempre a disposizione un bilancio aggiornato.

Rags to Riches è un gioco innovativo e originale, adatto a coloro che vogliono cimentarsi nel mercato finanziario

La grafica con cui è realizzato il gioco è davvero ottima: le varie schermate (poche a dire il vero) sono ben disegnate e dotate di ottima risoluzione anche se si tratta comunque di immagini statiche. Il sonoro è buono se si utilizzano delle schede audio altrimenti no comment. Come già accennato all'inizio, *Rags to Riches* è un gioco innovativo e originale, adatto a coloro che vogliano cimentarsi nel mercato finanziario. Purtroppo però, vista la limitatezza dei settori in cui operare (solamente quattro), il buon algoritmo di simulazione perde parte della sua efficacia. Sarebbe stato di gran lunga preferibile sviluppare o, ancor meglio, aggiungere una gestione più complessa (e completa) che tenesse conto anche dell'oscillazione di un certo numero di azioni. Così com'è, resta solo un pregevole tentativo. Provaci ancora, Interplay!

Marco Andreoli



Ora che cominciano ad arrivare i primi guadagni, sarebbe ora di cambiare l'ufficio. Che ne dite di questa nuova sistemazione?



Difficile trovare qualcosa con cui confrontare *Rags to Riches*. *A-Train* conteneva una parte finanziaria che consentiva di investire del denaro in azioni per ricavarne dei profitti: se questa parte fosse stata aggiunta a *Rag to Riches* - implementando il tutto nell'algoritmo, in modo che le fluttuazioni delle azioni fossero dettate da precisi eventi - il gioco della Interplay ne sarebbe uscito sicuramente meglio. Se volete investire i vostri soldi in azioni, date quindi un'occhiata ad *A-Train* della Maxis. Per chi è invece alla ricerca di meno simulazione e più divertimento c'è sempre il simpatico e stranissimo *Traders*.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

WHALE'S VOYAGE

L'astronave ovoidale si muoveva lentamente in un'orbita di parcheggio attorno al quarto pianeta del sistema. Improvvisamente, sulla superficie del mondo alieno, comparve dal nulla un gruppo di persone: cosa avrebbe aspettato, questa volta, i nostri eroi?





Sopra: le caratteristiche genetiche del bambino. Sotto: il personaggio finito con le caratteristiche definitive.

La parte più interessante e divertente di *Whale's Voyage* è sicuramente l'innovativo sistema di creazione dei personaggi. All'inizio, infatti, dovrete creare quattro membri dell'equipaggio della nave: il programma vi permetterà di selezionare il padre e la madre fra dieci personaggi predeterminati: naturalmente questa scelta influenzerà il codice genetico del bambino, che è comunque ulteriormente modificabile con un certo numero di "punti-mutazione" che permettono di alzare le caratteristiche di base (forza, agilità, poteri mentali, ecc.). Fatto questo dovrete scegliere il curriculum scolastico del ragazzo, dalle scuole di base (scuola elementare, campo spaziale, scuola militare, la strada, scuola psionica, chimica) a quelle avanzate (accademia militare, medicina, scuola monastica, istituto di parapsicologia, chimica e gilda dei cacciatori di taglie). Queste scelte determineranno la classe e la bravura di ogni singolo personaggio. È ovvio che si può tentare di arrivare a un risultato "mirato", aumentando una caratteristica piuttosto che un'altra e scegliendo un preciso percorso di studi, per ottenere un pilota piuttosto che un soldato o un combattente psionico.

Diciamo subito che il resto del gioco, a mio avviso, non è all'altezza dell'originalità e della presentazione grafica di questa prima parte riguardante la scelta del proprio equipaggio. Fondamentalmente, infatti, almeno per i primi tempi, il tutto si ridurrà all'esplorazione in grafica 3D (alla *Bard's Tale*, per capirci), dei vari pianeti, che sono rappresentati con una grafica piuttosto monotona e sorpassata, per non parlare poi delle animazioni (inesistenti) degli altri personaggi che si possono incontrare, nonché del limitatissimo sistema di intelligenza artificiale (in un dialogo vi capiterà di fare le domande più strane e di ottenere sempre la stessa risposta, a meno che non riusciate ad azzeccare la persona giusta al momento giusto). Notevole è, invece, la quantità di oggetti disponibili, sia oggetti personali e armi, acquistabili nei vari pianeti, sia merci di scambio per il commercio spaziale che potrete caricare sulla nave e trasportare durante i vostri lunghi viaggi verso nuovi mondi.

non mi sembra molto intelligente unire la gestione delle icone dei personaggi e il sistema di movimento in un unico comando: vi ritroverete spesso in difficoltà e ci vorrà un po' di tempo per prendere confidenza con l'interfaccia utente

Unico problema: all'inizio del gioco partite senza una lira in tasca! Dovrete, infatti, esplorare a fondo il primo pianeta (Castra) e compiere alcune missioni che possono fruttarvi un po' di denaro (giusto quanto basta per fare il rifornimento di carburante e partire). Tuttavia i pianeti del sistema sono soltanto sei: saranno sufficienti a garantire una certa varietà di gioco (e di grafica) e ad allontanare la noia? Durante i viaggi spaziali è anche possibile incontrare dei pirati o degli alieni



In questo menu potrete scegliere la madre e il padre del vostro personaggio: è importante per determinare il suo codice genetico.



Ecco il menu principale: da qui potrete comprare o vendere l'equipaggiamento, teletrasportarvi sul pianeta e decidere la vostra destinazione.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



A lato: il mercante spaziale vi permette di vendere o comprare praticamente qualsiasi cosa, da componenti elettronici a beni di prima necessità; da armi pesanti a medicinali...



Questa schermata vi mostra una vista dei vari pianeti; da qui potrete decidere la vostra rotta.



Ed ecco il muso della vostra nave, la Whale, che, in effetti, sembra proprio una balenottera...

Genere: GdR/Avventura
Casa: NEO
Sviluppatore: Interno

•Ottimo sistema di creazione dei personaggi
•Molti oggetti e armi a disposizione

•Grafica e animazioni un po' sorpassate
•Sistema di controllo macchinoso
•Poca varietà di gioco

Versione Amiga

Il gioco risiede su sette dischetti di cui sei di gioco e uno di salvataggi (comunque già incluso nella confezione). Nel disco uno troverete un programma di installazione su hard disk (che comunque, dato il numero di dischi, dovrebbe occupare cinque o sei Megabyte). Questa versione è stata migliorata dal punto di vista grafico e sonoro, ma versioni praticamente identiche sono disponibili sia per Amiga 500 che 600, nonché (ovviamente) per PC.

K VOTO

695 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Whale's Voyage si presenta inizialmente come un gioco originale e ben realizzato graficamente, ma non appena vi teletrasporterete su Castra, il primo pianeta che potrete esplorare, la grafica e il sistema di movimento vi faranno ritornare in mente certi vecchi giochi di ruolo per 500. Se aggiungiamo che il viaggio nello spazio è totalmente inesistente (una schermata grafica dei motori che si accendono e, voilà, siete in orbita sul pianeta di destinazione) e che il sistema di battaglia nello spazio è praticamente un board game, vi sarà presto chiaro che il gioco non mantiene le sue iniziali promesse.
Consiglio a tutti gli amanti del genere di acquistarlo solo se hanno già risolto o completato i giochi indicati nel box "nota bene" e desiderano provare qualcos'altro.

CURVA INTERESSE PREVISTO



ostili e sarà, quindi, inevitabile ingaggiare battaglia. Non vi aspettate *X-Wing*, naturalmente... Apparirà una griglia sullo schermo con la vostra astronave al centro. Il sistema di combattimento è molto semplice (e ricorda molto da vicino certi giochi di guerra spaziali da tavolo, come quello ispirato a *Star Trek*): la vostra nave ha un certo quantitativo di "punti-azione" o "punti-movimento" e può compiere un certo numero di operazioni (avanzare, girare, sparare, alzare gli scudi, inserire il dispositivo di dissimulazione, chiedere informazioni sulle navi nemiche, ecc.). Ogni azione, ovviamente, costa dei punti e una volta arrivati a zero il vostro turno è finito e tocca agli avversari. Semplice e immediato ma un po' troppo limitativo: le capacità grafiche e di animazione di un computer avrebbero potuto fornire risultati più eccitanti (vedi *Elite*, *Wing Commander*, *Star Flight*, ecc.).

La gestione dei personaggi sui pianeti è data da una serie di icone poste in basso rispetto allo schermo su cui viene visualizzata l'attuale posizione del gruppo: è possibile dare a ogni singolo personaggio un particolare compito (disegnare la mappa, tenere sotto tiro i nemici, chiudere tutte le porte alle spalle e persino tenere alto il morale del gruppo, raccontando barzellette), selezionare un PNG sullo schermo, parlare, comprare e vendere, usare oggetti e caratteristiche particolari date dalla classe, dalla professione. L'unico problema è che il sistema di controllo non è affatto semplice da usare: usando il joystick è necessario premere il pulsante e andare in basso fino a selezionare l'icona del personaggio desiderato, ma questo porta via un po' di tempo e intanto la guardia con cui volevamo parlare, magari, se n'è già andata; allora bisogna tornare su, trovare di nuovo la guardia e ritentare... insomma non mi sembra molto intelligente unire la gestione delle icone dei personaggi e il sistema di movimento in un unico comando: vi ritroverete spesso in difficoltà e ci vorrà un po' di tempo per prendere confidenza con l'interfaccia utente.

Yuri Abietti

nota bene

Siete degli amanti del genere fantascientifico? Desiderate vestire il ruolo di un capitano di astronave o di un mercante interstellare? Vi consiglio, più che in alternativa a *Whale's Voyage*, in assoluto, di acquistare altri titoli come *StarFlight* (vecchiotto ma incredibilmente divertente, contiene un'intera galassia di stelle visitabili e un oscuro mistero spaziale...), o come *Wing Commander*, che su Amiga 1200 gira a una velocità accettabile. Se amate più le avventure che i GdR allora *Millennium 2.2* e *Deuteros* fanno sicuramente per voi.



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

http://www.oldgamesitalia.net/

BLADES OF DESTINY

AA Cercasi gruppo di avventurieri impavidi, preferibilmente esperti nell'uso della magia, con equipaggiamento di prim'ordine, per missione rischiosa, se non impossibile. Rivolgersi HetMan Tronde, Thorwal. Astenersi perditempo e Gremlins!

I Reami di Arkania stanno passando proprio un brutto periodo: gli Orchi, dopo secoli di guerre tribali, si sono uniti sotto la guida di un unico capo, e già minacciano le città di confine. È necessario ritrovare la mitica Lama del Destino, l'unica arma in grado di fermare la loro avanzata. Ok, per quanto riguarda il preambolo, niente di nuovo. *Blades of Destiny* è però il primo GdR per computer a basarsi sul sistema di gioco "Das Schwarze Auge", tradotto in Italia come "Uno sguardo nel buio" nel lontano 1986, che ha riscosso un incredibile successo nel nord Europa, soprattutto in Germania, e quindi dovrebbe riservare qualche novità rispetto ai soliti GdR della SSI.

Questa differenza si nota subito nella creazione del personaggio: oltre alle solite classi, comuni a quasi tutti i GdR, come Mago, Guerriero o Nano, troverete tre specie di Elfi e ben quattro categorie diverse di Maghi, ognuna capace di lanciare incantesimi particolari dai nomi roboanti e stravaganti come Bamabaladam (analogo al Charm di AD&D), Fiat Lux (Light) o Foramen Foraminor (Knock door).

Anche la gestione degli incantesimi presenta qualche novità: invece di memorizzare gli spell dal grimoire, l'Utente Magico dispone un certo numero di Punti Astrali (AP), che diminuiscono ogni volta che lancia un incantesimo. A differenza degli HP, il vostro personaggio recupera gli AP molto lentamente (4-8 punti per notte), quindi spesso bisogna ricorrere a Pozioni Magiche.

Infine, anche se le caratteristiche fondamentali (Forza, Destrezza, ecc) sono praticamente le stesse di AD&D, esistono alcuni attributi negativi (come avviene nel gioco da tavolo *GURPS*, NdR), tra cui claustrofobia, necrofobia, avarizia, o temperamento violento, che possono essere incrementati per migliorare le caratteristiche primarie. Completano la creazione del personaggio alcune abilità secondarie, come Orientamento, uso della Spada, Ricerca di Tracce, ecc.

Una delle differenze principali tra BoD e i giochi ispirati al sistema AD&D è la ricerca per la verosimiglianza che, assurdo ma vero, a volte dà sui nervi.

Caricando il gioco vero e proprio, scoprirete che lo schermo è diviso seguendo i criteri diventati ormai "standard", comuni a quasi tutti i HGdR usciti di recente (*Abandoned Places, Eye of Beholder, Might & Magic*, ecc): classica finestra con visuale 3D a sinistra, facce dei personaggi in basso e icone per il controllo del party sulla destra; queste icone (da una a nove) cambiano a seconda della situazione, quindi potrete salvare la partita nel Tempio, oppure curare le malattie di un vostro personaggio da un Curatore, oppure tirare sul prezzo in un negozio di armi.

Infatti in ogni città troverete numerose locazioni interessanti, come gli indispensabili Erboristi, che possono vendervi incredibili ingredienti per le vostre pozioni, i preziosi mercanti, il cui equipaggiamento può spesso salvarvi la vita nei numerosi frangenti che incontrerete sulla strada, le immancabili locande, fonti di notizie e pettegolezzi, senza dimenticare i già citati Templi e armerie. Naturalmente non troverete solo queste locazioni "standard", ma molte altre speciali che vi consentono di procedere nella vostra missione principale, alla ricerca della Blade of Destiny.

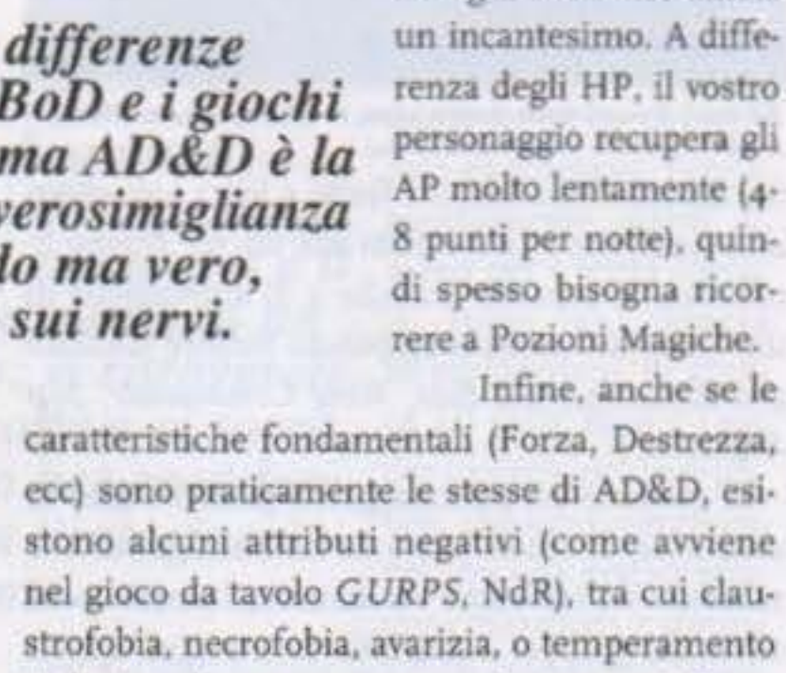
All'inizio della vostra avventura vi troverete in una città, ma presto vi accorgerete che la parte principale delle vostre avventure in Arkania si svolgeranno in umidi e oscuri abissi sotterranei, quindi vi conviene rifornirvi di torce e lampade.

Scoprirete che una delle differenze principali tra *BoD* e i giochi ispirati al sistema AD&D è la ricerca per la verosimiglianza che, assurdo ma vero, a volte dà sui nervi. Per esempio, in tutte le avventure della SSI si dava per scontato che i vostri avventurieri fossero abbastanza intelligenti da portarsi dietro delle torce, e che le accendessero al momento opportuno; invece in *BoD* non solo dovrete cercare un negozio che venda torce, ma comprare anche l'acciarino! Oppure, per esempio, dovrete rifornirvi degli oggetti abbastanza "inusuali" per questo genere di GdR, come chiodi, martelli, corde, ecc.

Naturalmente dovrete comprare delle armi e delle armature affidabili, visto che i dungeon sono abitati da stranissime quanto pericolose



Attraverso la finestra potete vedere la città di Thorwal, uno dei più grossi centri dei Realms of Arkania. Esplorate case, locande e taverne alla ricerca di qualche indizio utile.



Quando entrate in un negozio, oppure vi fermate al mercato, appare una schermata grafica abbastanza carina. Notate le nuove icone sulla destra che vi permettono di comprare, vendere, parlare con il mercante e "tirare" sul prezzo.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



La creazione dei personaggi può essere "personalizzata" (modo avanzato) oppure "guidata" (novizio): scegliendo la prima strada, potrete controllare la nascita del vostro alter ego molto più da vicino.



Finalmente nel labirinto! La grafica assomiglia molto a *Eye of Beholder*, anche se è meno dettagliata.





La nota stonata di Blade of Destiny sono i combattimenti: un po' noiosi, un po' troppo lunghi, e abbastanza irrealistici. Peccato!

creature, che non desiderano niente di meglio che scontrarsi con il vostro party. Quando, prima o poi, vi troverete in questa situazione, apparirà una schermata in 3D isometrico, che vi permette di gestire la battaglia, divisa in turni come un war game. Questo sistema di controllo, spesso rende la battaglia molto lunga e un po' noiosa: per fortuna potete passare il controllo del vostro Party al computer, che però non è troppo furbo. Nella maggior parte dei casi vi conviene posizionare i vostri uomini nei punti strategici, e poi lasciar fare il "lavoro sporco" al vostro Intel. Bisogna dire che il sistema di combattimenti non è tra i più riusciti: prima di tutto, potete lanciare incantesimi o armi da lancio solo in linea retta, e non diagonalmente; inoltre il punto di vista 3D isometrico ostacola un po' la visuale, e spesso non capirete bene a chi state mirando o dove vi state dirigendo.

Beh, ora non vi resta che prendere spada, scudo, hard disk e mouse per cercare la Lama del Destino, proprio in quelle lande desolate...

Paolo Paglianti

K VOTO

765 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Genere GdR
Casa Us Gold
Sviluppatore Attic Software

Caricando per la prima volta *BoD*, un avventuriero può pensare che finalmente qualcuno abbia programmato un GdR abbastanza vasto privilegiando la trama e il gioco di ruolo, più che la grafica o il sonoro, dando la possibilità di giocare anche agli utenti Amiga o a quelli di 286 o 386 lenti. Infatti la grafica è abbastanza spoglia e ripetitiva, e il sonoro non è nulla di eccezionale, ma la prima impressione è che si tratti di un gioco con una certa profondità. Giocandoci, questa prima impressione viene un po' sminuita, soprattutto per quello che riguarda i combattimenti, che sono un po' noiosi e ripetitivi, oltre che irrealistici. Nelle città il sistema di controllo è abbastanza buono, ma nei dungeon purtroppo non vedrete i mostri, se non quando siete già in combattimento. Assomiglia molto a *Bard's Tale 2*, anche come atmosfera e gestione degli incantesimi. Consigliato ai giocatori con meno pretese oppure a quelli abbastanza pazienti da sopportarne i combattimenti.

+ Area di gioco vasta
+ Una variante ad AD&D
+ Automapping

− Sistema di combattimento troppo ripetitivo
− Alcuni aspetti un po' contraddittori

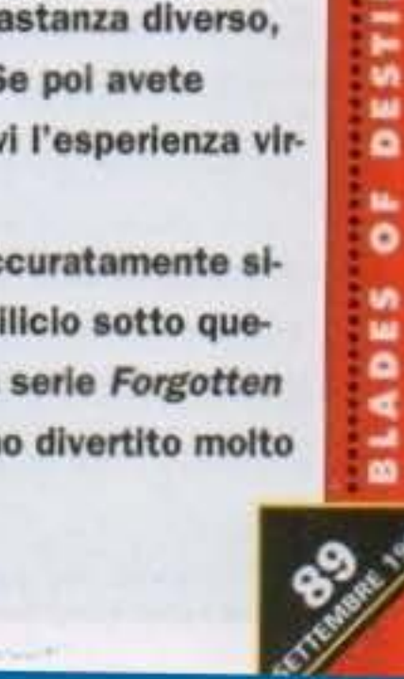
Versione PC

***Blade of Destiny* non ha bisogno di un hardware troppo ricercato: basta un 286 (naturalmente è meglio disporre di un 386sx), un mouse, una VGA 256K e almeno 10 mega di spazio su Hard Disk; se poi volete sentirvi gli effetti sonori e le sporadiche musichette, dovrete equipaggiare il vostro PC con AdLib, Sound Blaster (è provista anche l'opzione per la Pro), Roland o Pro Audio Spectrum. Esiste sia la versione inglese che quella tedesca.**

Versione Amiga

Finalmente un GdR per Amiga! Basta la configurazione base con espansione a un mega di RAM e potrete giocare a *BoD*. Purtroppo non abbiamo potuto provarlo sui nuovi Amiga, ma la Attic giura che dovrebbe girare su tutte le macchine della Commodore.

CURVA INTERESSE PREVISTO





Se vi piacciono i i gGdR in prima persona, non c'è che l'imbarazzo della scelta: *Eye of Beholder 3* è dedicato ai fan di AD&D, mentre *Might & Magic 5* propone un sistema di gioco abbastanza diverso, e tutto sommato è tra i migliori usciti di recente. Se poi avete l'hardware abbastanza potente, non potete perdervi l'esperienza virtuale di *Ultima Underworld 2*.

Vi piacciono invece i GdR con scontri accuratamente simulati? Probabilmente i migliori gdr al silicio sotto questo punto di vista rimangono quelli della serie *Forgotten Realms* della SSI: personalmente mi sono divertito molto con *Champions of Krynn*!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fields of

Sconfitto da Wellington nel 1813, Napoleone era esiliato da quasi due anni all'Isola d'Elba. Nessuno si sarebbe mai aspettato che il "piccolo" imperatore corso sbarcasse a sorpresa in Francia e si proponesse di nuovo in un ruolo di primo piano nello scacchiere europeo. Il nuovo gioco della MicroProse ricostruisce le battaglie di quell'ultima, fatale campagna dell'estate 1815.

Fields of Glory è un wargame in scala tattica che ricostruisce gli ultimi, grandi scontri campali del periodo napoleonico. Il giocatore, nei panni del comandante dell'esercito, invia ordini alle proprie unità e osserva in tempo reale l'andamento della battaglia. Ogni scenario ricostruisce uno scontro differente: quattro storicamente avvenuti (Quatre Bras, Ligny, Wavre, Waterloo) e due "ipotetici" (Nivelles, Wagnée). Sebbene nella scatola sia contenuta una mappa della regione franco-belga protagonista della campagna, non è prevista la possibilità di giocare la parte strategica della campagna. Le battaglie sono limitate alle sei proposte, e l'unico modo in cui il giocatore può modificare la realtà storica è alterando lo schieramento delle truppe sul campo.

È un po' un peccato: sarebbe stato interessante avere la possibilità di spostare truppe strategicamente e di schierarle su un campo disegnato "random" quando entravano in contatto con le truppe avversarie, risolvendo la battaglia tatticamente.

L'interfaccia utente è essenzialmente del tipo "punta e clicca", con una serie di menu a tendina nella parte superiore dello schermo per le funzioni più specifiche. Per inviare ordini a un'unità basta cliccare sulla sua icona.

Iniziare a giocare è semplice: basta scegliere la battaglia, lo schieramento (inglese, prussiano o francese) e il livello di difficoltà. Quest'ultimo determina il realismo di molti fattori. Al livello 1 (semplice) il terreno del campo di battaglia non ha alcuna influenza sul movimento delle truppe, mentre al livello 5 (complesso) l'intelligenza artificiale del computer replica le tattiche impiegate dai comandanti che combatterono nella campagna, ed è molto difficile da battere.

Il campo di battaglia può essere visto su tre differenti scale: strategica, operazionale e tattica. Durante il gioco si può passare da una scala all'altra in qualsiasi momento, ma ciò è utile soprattutto se si desidera concentrare l'attenzione su una particolare zona di combattimenti, perché l'interfaccia utente è identica per tutte e tre le scale.

La mappa strategica mostra tutto il campo di battaglia; le unità sono rappresentate dalle bandierine delle rispettive nazionalità: la forma della bandierina indica il tipo di unità (fanteria, cavalleria o artiglieria) mentre le dimensioni indicano il livello di comando (corpo d'armata o divisione). La mappa operazionale mostra le singole unità rappresentate con gruppi di "miniature": tanti soldatini animati che si muovono per il campo di battaglia. La mappa tattica, infine, mostra una zona ristretta del campo di battaglia: la definizione delle miniature è ancora maggiore, e in questa scala è possibile distinguere con chiarezza l'andamento dei singoli scontri tra unità avversarie. L'interfaccia utente è essenzialmente del tipo "punta e clicca", con una serie di menu a tendina nella parte superiore dello schermo per le funzioni più specifiche. Per inviare ordini a un'unità basta cliccare sulla sua icona. Accanto all'unità stessa appare un menù che ne riporta lo status: tipo di formazione (linea, colonna, quadrato...), postura (assalto, marcia, attesa) e situazione di comando (organizzata, disorganizzata, in fuga). A ogni tipo di unità sono inoltre associati comandi particolari. L'artiglieria, per esempio, può mirare, essere agganciata ai cavalli da traino ed essere sganciata e posizionata.



(sinistra) Un aspetto poco realistico del programma è la possibilità, per le unità, di "compenetrarsi" senza difficoltà.



La mappa della campagna dalla quale si possono selezionare le battaglie.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Glory



La mappa strategica anche da qui è possibile inviare ordini alle unità.



La mappa operazionale mostra una parte del campo di battaglia.

Genere Strategia
Casa MicroProse
Sviluppatore Interno

- Interfaccia chiara e di facile utilizzo
- Ottimo database storico

- Non appassiona il giocatore
- Risulta noioso alla lunga

Versione PC

FOG richiede almeno un 386 a 16MHz, e 2MB di RAM - requisiti non eccezionali per un moderno gioco PC. Occupa circa 12Mb su hard disk, cinque dei quali occupati dalla sequenza introduttiva (dimenticabile). La grafica supportata è MCGA/VGA, mentre una versione del DOS 5.0 o superiore è indispensabile. MicroProse avverte che il gioco può non funzionare correttamente su hard disk che utilizzino utility di compressione dei file (il gioco non ha comunque dato problemi con il DoubleSpace del DOS 6.0). Le schede sonore supportate sono Roland, SoundBlaster e AdLib.

K VOTO

776 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

È difficile muovere critiche a *Fields of Glory*: il programma è stato ben realizzato, e contiene tutto quanto un appassionato del periodo potrebbe desiderare. Eppure, per qualche ragione, non riesce a essere convincente. La verità è che, giocandolo, mi sono annoiato molto. Non sono un grande appassionato del periodo napoleonico, ma non ho pregiudizi e mi piace sperimentare nuovi generi. Ciò nonostante non ho trovato *Fields of Glory* un gioco particolarmente stimolante. Un megagame come *Pacific War* è totalmente ingiocabile a causa delle dimensioni, ma è pieno di spunti tattici e strategici interessanti. Il titolo della MicroProse, pur con tutta la sua semplicità, si rivela ben presto ripetitivo. Probabilmente potrei essere smentito da qualunque appassionato di questo periodo storico - che è comunque molto interessante, a giudicare dallo sproporzionato numero di giochi da tavolo a esso dedicati - ma i casi sono due: o esso non è adatto a una trasposizione su computer, oppure *Fields of Glory* fallisce nel tentativo di renderlo interessante.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Cliccando su ognuna di queste "voci" appare un sottomenu attraverso il quale si può decidere il nuovo ordine. A un'unità in attesa, per esempio, può essere ordinato di spostarsi o di assaltare un'unità avversaria. Quasi tutti gli ordini richiedono un secondo click sulla mappa che indichi "dove" l'unità deve spostarsi o "quale" unità nemica deve essere attaccata o ingaggiata. Il sistema è facile e intuitivo e rappresenta un grosso passo avanti rispetto alle macchinosità viste in passato in alcuni giochi sullo stesso argomento.

Tutte le unità possono essere così comandate in tempo reale. basta inviare l'ordine perché l'unità lo esegua. È possibile mandare lo stesso ordine a più unità contemporaneamente se queste si trovano tutte sotto lo stesso comando. Se si desidera fare assaltare tutta l'ala destra del nostro schieramento basta dare l'ordine di "assalto" al comandante o ai comandanti dei corpi d'armata schierati in quella posizione. Tutti gli ordini sono accompagnati dal corrispondente squillo di tromba (sempre che abbiate una scheda sonora).

Il tempo, durante la battaglia, scorre ininterrottamente. Il giocatore può selezionare tre diverse velocità oppure mettere il gioco in pausa. Naturalmente, durante la pausa non si possono inviare ordini.

Ci sono vari modi in cui due o più unità possono entrare in conflitto. Il più comune è lo scambio di colpi di fucile tra unità di fanteria, seguito dal reciproco assalto. La cavalleria, in genere, è una forza d'urto mobile che può essere rapidamente spostata sul campo di battaglia, mentre l'artiglieria ha soprattutto funzione d'appoggio. Non provate, però, a fare attraversare un fiume alle vostre unità se ci sono batterie nemiche sull'altra riva!

La natura del combattimento è estremamente statica e posizionale, e ogni battaglia assomiglia molto a una partita a scacchi. Questo, incidentalmente, può spiegare l'alto livello di qualità dell'intelligenza artificiale. I manuali di guerra dell'epoca sono pieni di teorizzazioni su quali manovre eseguire nelle varie situazioni e sull'impiego migliore dei vari tipi di truppa. Un errore strategico, quindi, ha di solito poche possibilità di essere rimediato, a causa della grande "inerzia" delle truppe sul campo di battaglia.

Il programma è completato da un ricchissimo database su schermo che può essere richiamato in qualsiasi momento, anche a metà di una battaglia. Il database illustra la catena di comando dei vari eserciti e riporta la biografia completa di ogni comandante - uno sforzo di ricerca storica non indifferente.

Vincenzo Beretta

nota bene

Non esistono giochi di recente pubblicazione dedicati al periodo napoleonico, né tattici né strategici. In passato, una certa fama è stata raggiunta dalle simulazioni del Dottor Turcan, caratterizzate da un parser attraverso il quale si potevano inviare ordini alle unità (tipo "Quarto fanteria, avanzare verso il villaggio"). Oggi però non sono più distribuiti.Più in generale, nel panorama dei moderni giochi di guerra vi consigliamo *"Carriers at war"*, *"Pacific war"* (se siete persone pazienti), warlords 2 (recensito in questo numero) e la serie *"V for Victory"*



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

http://www.oldgamesitalia.net/

VIPP COMPUTERS

VIPP COMPUTERS s.n.c.
Via Madonna, 73 - 20017 RHO (MI)
☎ 02/93505577 r.a. - Fax 02/93505579
BBS 02/93505588 Nodo 100/2 Euronet

IL PIÙ VELOCE IN ASSOLUTO
486 DX2/80 MHZ

L. 5.100.000

Punteggio finale 20.64

2 Slot Local Bus - 8MB Ram
Hard Disk 210MB WD
SVGA S3 86C805 Local Bus True Color
Controller cache Local Bus con 4MB
Mouse 3 tasti senza fili
Tower - Monitor SVGA 14" 0.28 DPI
Tastiera 102 tasti - MS-DOS 6.0 + Windows 3.1
2 anni di garanzia
Termometro digitale di temperatura sulla CPU

	CPU	267
LANDMARK 2.0	FPU	704
	VGA	20160
NORTON	SPEED	173

***Il processore utilizzato è un Intel 486DX2-Clockato a 80MHZ**

STREAMER INTERNO
QIC - 80
(COLORADO) COMPATIBILE
L. 390.000

SCONTI SPECIALI A STUDENTI
GARANZIA 1 ANNO

IVA 19% INCLUSA

TELEFONATE PER AVERE IL VOSTRO PREZZO

TUTTI I TIPI DI UP GRADE

MAINBOARD

es.:			
386DX33	⇒	486dx33 e slot local bus	681.000
386SX33	⇒	386dx40	185.000

HARD DISK

es.:			
40MB	⇒	120MB	273.000
120MB	⇒	240MB	384.000

SCHEDA VGA

es.:			
VGA 256K	⇒	Cirrus 1MB True Colors	120.000
TSENG 1MB	⇒	S3 86C805 Local Bus True Color	300.000

SCONTI QUANTITÀ

Dischi DD
a **L. 850**
Dischi HD
a **L. 1.100**

SUPERKIT MULTIMEDIA

Soundblaster Pro II +
CD Rom Interno CREATIVE +
Coppia Casse +
The 7TH GUEST (2 CD) +
Corso d'Inglese (in italiano) +
Raccolta Shardware 3 CD

SOLO
L. 1.100.000

OFFERTA SOUNDBLASTER

V2.0	L. 155.000
PRO II	L. 270.000
16 ASP	L. 470.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

4MB Ram - HARD DISK 130MB
VGA 256K - Drive 3.5 1.44MB
Tastiera 102 tasti - Minitower o Desk
Mouse 3 tasti
1 anno di garanzia
Monitor SVGA 14" colori
MS-DOS 6.0

386SX/33	386DX/40	486DX/33 128K cache 2 slot local bus
L. 1.870.000	L. 1.990.000	L. 2.570.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYNDICATE

Finalmente anche gli irriducibili amighisti potranno divertirsi con un po' di sana ultra-violenza cyberpunk: la Bullfrog mantiene le sue promesse con l'ottima conversione di uno dei giochi più sadici di tutti i tempi. C'è da uccidere un avversario politico? Da rapire uno scienziato? No hay problema, amigo: mano al mouse e via!

Immaginate di essere a capo di una megacorporazione criminale del prossimo futuro: le altre corporazioni invadono i territori con le loro industrie, gli agenti speciali, dotati di impianti cibernetici, uccidono, rapiscono e fanno il lavaggio del cervello ai nemici impunemente: la polizia è impotente di fronte a un tale spiegamento di energie e di tecnologia super-avanzata. Tutto ciò che vi resta da fare per sopravvivere in un simile scenario (che diventa, purtroppo, mano a mano sempre meno lontano e fantascientifico) è essere all'avanguardia in tutto rispetto alla concorrenza: più progrediti tecnologicamente, più decisi, più spietati. Avete a vostra disposizione otto agenti speciali riprogrammati totalmente, di fatto degli androidi totalmente al vostro comando. Potrete equipaggiarli con armi (pistole, fucili a pompa, lanciafiamme, mitra automatici, ecc.), con oggetti vari (pistole per fare il lavaggio del cervello, scanner per individuare i nemici, medikit per curare le ferite sul campo, ecc.) e, soprattutto, arti cibernetici che ne aumentano le caratteristiche (occhi elettronici per vedere di notte, gambe per correre più velocemente, braccia per portare più peso, una gabbia toracica artificiale per sopportare più colpi, cervelli positronici capaci di aumentare a dismisura le capacità di riflessi, ecc.): questi otto uomini sono la vostra chiave per la conquista economica (e politica) del mondo, nel senso più letterale della parola. Ogni volta vi verrà proposta una missione diversa: da uccidere uno spietato nemico a convincere a passare dalla vostra parte degli scienziati che lavorano per la concorrenza, a eliminare la presenza di agenti di altri "sindacati" da una certa zona, ecc. A ogni vittoria corrisponderà un territorio aggiuntivo sotto la vostra diretta influenza (alla *Risiko!*), quindi tasse che potranno essere reinvestite in equipaggiamento, servizi informativi per le missioni a venire e, soprattutto, per finanziare i vostri "ragazzi" della Ricerca e Sviluppo che possono progettare altri simpatici gadget. Il tutto in un perfetto scenario cyberpunk, nella migliore tradizione di *Blade Runner* e di William Gibson. Anche se, a mio parere, il cyberpunk è stato soltanto un pretesto per commercializzare meglio un prodotto che sarebbe comunque stato perfetto, in un'era in cui ogni "cyber" parola fa scalpore e moda: fondamentalmente *Syndicate* è un gioco di gangster ambientato nel futuro: se al posto degli uzi ci fossero i vecchi mitra a caricatori tondi (Tommy-gun), forse l'atmosfera e il "gusto" non sarebbero gli stessi, ma il gioco, in sé, non sarebbe affatto diverso.

Yuri Abietti



Quell'enorme dirigibile tubolare è la vostra base mobile: è da lì che controllerete lo svolgersi delle operazioni.

Genere Azione/Strategia
Casa Bullfrog
Sviluppatore Interno

+
- Ambientazione ben costruita e realistica
- Interfaccia comandi molto semplice e immediata
- Buon utilizzo dell'intelligenza artificiale

−
- Alcune limitazioni nella grafica e nel sonoro rispetto alla versione PC
- Non potete vedere all'interno degli edifici (talvolta crea dei problemi)

Versione Amiga

Sono stati tolti alcuni particolari dalle animazioni, per risparmiare un po' di memoria; la grafica del gioco è, tuttavia, all'altezza della versione originale (anche se, per motivi oscuri, il sonoro non è altrettanto ricco). La velocità è discreta e dipende moltissimo dal tipo di Amiga che possedete: su un 500 non sarà eccelsa, ma su un 1200 i vostri agenti correranno come schegge. Il gioco risiede su quattro dischetti installabili su hard disk: è necessario almeno un Mbyte di RAM (1,5 se avete un hard disk), tranne che per la versione 600 HD, che necessita di ben 2 Mbyte.

K VOTO

939 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

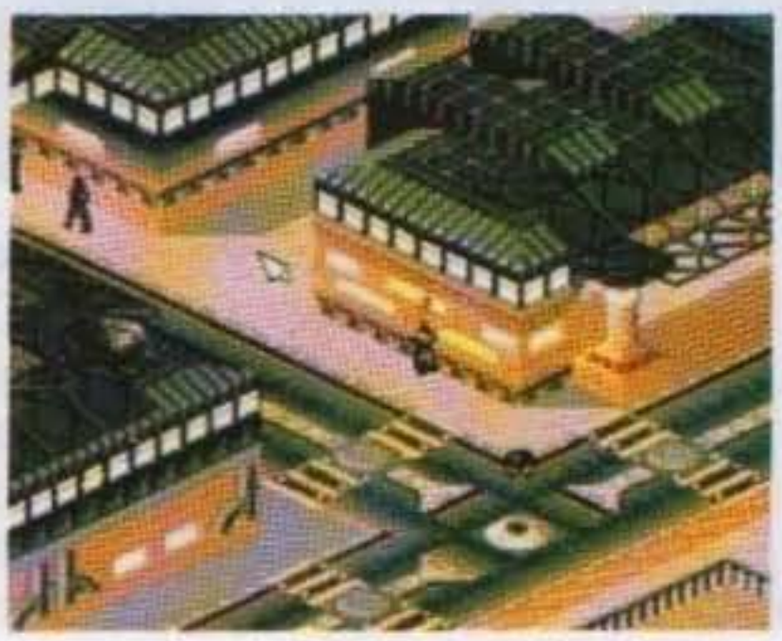
Syndicate è un gioco immediato e istintivo. Forse in alcune scene d'azione particolarmente affollate faticherete un po' a capire che sta succedendo e a riconoscere i vostri uomini fra la folla di agenti nemici, ma basta veramente poco per prendere confidenza con i vari aspetti del gioco. Certi particolari sono proprio divertenti, come la scenetta di animazione quando una missione fallisce o la buffa folla di persone inebetite dal persuadetron che vi seguirà... Per i sadici e i piromani, vedere i nemici in fiamme barcollare ancora per qualche metro e poi cadere inceneriti, invece che sparire improvvisamente dallo schermo come accade di solito, sarà veramente una delizia.

CURVA INTERESSE PREVISTO

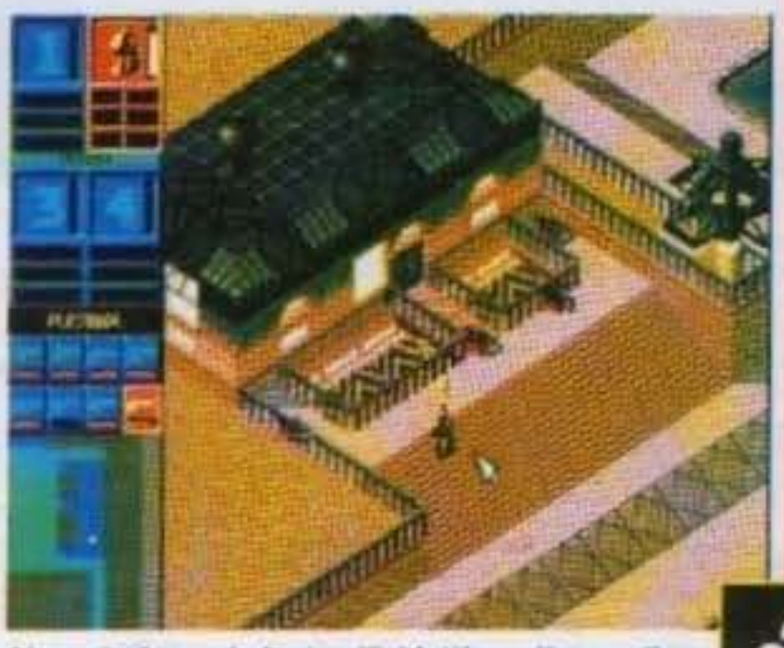




Ecco il menu di scelta del team, dell'equipaggiamento, degli arti cibernetici.



Fate attenzione ai poliziotti: se tenete le armi pronte e in bella mostra non esiteranno ad attaccarvi.



L'agente è quasi giunto all'obiettivo: oltre quella casa c'è un traditore che non vedrà l'alba!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

WARGAME E SPORT

A line in the sand
Air force commander
America in the atlantic
Atac
Campaign
Campaign mission disk
Carrier Command
Carrier Command editor
Carrier strike
Carrier at war
Carrier at war exp. disk vol. 1
Carrier at war exp. disk vol. 2
Carrier at war exp. disk vol. 3
D-Day
Empire deluxe
Fighter command
Gettysburg
Great napoleonic battle
Great naval battle
Great naval battle Supership
Harpoon (serie completa)
Maelstrom
Panzerbattle
Patriot
Romance of three kingdom
Steel empire
Task force 1942
The final conflict
The lost admiral
The perfect general
V for Victory I
V for Victory II
V for Victory III

SIMULATORI DI VOLO

A 320 airbus
Aces in the pacific
Aces in the pacific 1946
Aces over europe
B17 bomber
B17 flying fortress
Birds of prey
Comanche maximum overkill
Comanche maximum overkill miss. disk
Desert stryke
Dog-fight
Epic
F 15 strike eagle
F 15 strike eagle II
F 15 strike eagle III
F 15 strike eagle data disk
F 16 falcon
Falcon 3 At
Falcon 3 At mission disk
Gunship 2000
Gunship 2000 data disk
Hyperdrive
Jet-fighter
Jet-fighter data disk
Jump jet harrier
MIG 29 fulcrum
MIG 29 super fulcrum
Red baron
Red baron data disk
Strike commander
Strike commander speech set
Stunt island
Tracon
Tornado
Wing commander
Wing commander 2
Wing commander mission 1 & 2
X-wing
X-wing mission disk

AVVENTURE GRAFICHE

Alone in the dark
Betrayal Krypt
Cruise for a corpse
Curse of enchantia
Daughter of the serpents
Dragons lairs 3
Dagger of Hamun ra
Dune
Dune II
Elvira
Elvira II
Eye of the beolder
Eye of the beolder II
Eye of the beolder III
Flashback
Faery tales adventure
Freddy pharcas
Guy spy
Inca
Indiana Jones
Indiana Jones and the fates of atlantis
Island of dott. Brain
King quest 1 to 4
King quest V
King quest VI
Larry leisuit larry 1 to 5
Legend of lore
Legend
Legend of the phantom
Lure of the tempress
Maniac mansion
Maniac mansion 2 (Day of tentacle)
Monkey island
Monkey island 2
Police quest 1 & 2
Police quest 3
Rex nebular
Shadow of the comet
Shadowland
Star control 2
Space quest 1 to 3
Space quest IV
Space quest V
Tex piombo caldo
The legend of Kyrandia
The legacy
Ultima trilogy
Ultima trilogy part 2
Ultima VII
Ultima VII 2
Ultima underworld
Ultima underworld 2
Underwater

PLAY GAME SHOP

COMPUTER & VIDEOGIOCHI

VIA CARLO ALBERTO 39/A - TORINO
TELEFONO 011/8127567

SPORT
3 D boxing
3 D socce r
3 D tennis
Battle-chess 4000
California games
Car & driver
Championship manager
Espana 92
F1 gran prix
F1 Nigel Mansell
Gran prix unlimited
Michael Jordan in flight
Sensible soccer 2.0
The manager
Wrestle mania

VENDITA PER CORRISPONDENZA
GIOCHI PER IBM COMPATIBILI
SU DISCHETTI CD-ROM
IMPORTAZIONI DIRETTE
DAGLI U.S.A. SETTIMANALI

TITOLI CALDI: Veil of Dakness, Ultrabots, **Betrayal at Krondor**, Simulman 1, Simulman 2, Stunt Island, A-train Data Disk, Zool, Ultima Underworld II, Car and Driver, Harrier Jump Jet, Batman Return, Pacific War, **Aces over Europe**, Space Quest V, **Freddy Pharcas**, Land of Lore, Challenger of five Realms, Dog Fight, Pirats Golds, **Return of the Phantom**, Fields for Glory, Dragonsphere, Sim Farm, Hired Guns, Digger, Waky Funsters, **Ring world**, Protostar, Chaos Engine, Putt-Putt's, Willy Beamish, **Hero Quest 3**, Cyberpunk, **X-Wing Mission Disk**, Xeno Bots, Shadow President, Buzz Aldrins in the Space, Populus II, Hokey 3, **Strip Poker Live**, **Syndicate**, **Prince of Persia 2, Maniac Mansion 2, Jurassic Park, Sensible Soccer.**

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

http://www.oldgamesitalia.net/

AMBUSH AT SORINOR



Non avete mai sognato di tendere un'imboscata a qualche vostro acerrimo nemico, aspettandolo al varco, nascosti nell'ombra, e spargendo diaboliche trappole sulla sua strada? Allora il nuovo gioco della Mindscape sembra fatto apposta per voi!

Difatti in *Ambush at Sorinor* vestirete i panni e l'armatura di un capo mercenario, che si guadagna il pane quotidiano aiutando i signorotti locali a preparare micidiali agguati ai loro nemici.

Una volta stipulato il contratto, potrete esaminare il campo di battaglia grazie a una finestra che occupa quattro quinti dello schermo, lasciando una piccola colonna a sinistra per le icone di controllo. Per prima cosa, dovrete preparare il terreno scelto per l'imboscata, posizionando nei punti chiave delle trappole che rallentino l'avanzata dei nemici o addirittura li costringano a cambiare strada. Il campionario di trappole disponibili è degno dei cartoon di Willy il Coyote: potrete utilizzare una decina di trappole, dalle semplici buche, che costano poco ma colpiscono un solo nemico per volta, alle trappole magiche, che lanciano palle di fuoco da tutte le parti, o quelle armate di micidiali dardi avvelenati. Una volta cosparso il suolo di trappole, il nostro eroe deve assoldare le truppe mercenarie e posizionarle sul campo: esistono molti tipi di soldati, tra cui Soldati Umani, Elite di Minotauri, Eroe Orco, caratterizzati ognuno dai quattro fattori di Attacco, Difesa, Velocità e Costo. Tuttavia, al di là delle differenze di questo tipo, le armate si dividono solo in soldati, adatti al corpo a corpo, o truppe equipaggiate con armi da lancio.

Purtroppo, di questi tempi, i capi mercenari sono abbastanza al verde, quindi non potrete spendere delle fortune per arruolare i vostri uomini, tenendo conto, inoltre, che all'inizio i Capi-Clan sborseranno pochi soldi per le vostre missioni, e che non è molto saggio superare con le spese i soldi ricevuti in ricompensa! Quindi, in base al terreno, al punto di uscita dei nemici, e della probabile strada che seguiranno, dovrete posizionare i vostri soldati nelle postazioni migliori, da dove potranno attaccare di sorpresa senza essere visti prima.

Dopo la fase di posizionamento dei soldati e delle trappole, inizia la missione vera e propria: entrano infatti le armate del nemico, che senza perdere tempo si dirigono speditamente verso l'uscita. Sarebbe praticamente impossibile controllare le proprie truppe, se non ci fosse la possibilità di dare ordini mettendo in pausa la partita. A seconda dell'unità selezionata, si possono dare ordini diversi: alla fanteria potrete ordinare di attaccare il nemico, seguirlo mentre scappa, o tendergli un'imboscata, mentre agli arceri potrete solo ordinare se appostarsi e colpire ogni bersaglio che arriva a tiro, oppure di muoversi per poter colpire un nemico lontano. Normalmente il vostro obiettivo, come aggressori, è quello di colpire una certa percentuale dei Vip scortati dai nemici.



Disponete i vostri mercenari in punti strategici per sorprendere efficacemente il nemico.

Paolo Paglianti

Genere War Game
Casa MindCraft
Sviluppatore Interno

+ Facile da controllare
+ È divertente tendere imboscate

– Gli scenari sono troppo simili tra loro
– Non si può giocare in due
– Pessimo sistema di gioco

Versione PC

Per giocare a *Ambush at Sorinor* è sufficiente un 286 a 16 mhz, VGA 256K, e cinque mega di spazio su hard disk; vi avviso subito che l'installazione è da incubo: il programma parte da soli due dischi da 3,5" e scompatta più di 600 file, quindi vi conviene comprare un libro da leggere nell'attesa! Se avete una scheda sonora (sono previste quasi tutte quelle presenti sul mercato) potrete sentirvi qualche musichetta, ma niente di più. Consigliato il mouse e due mega di Ram configurata come XMS.

K VOTO

670 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
Gi
A
FK

***AaS* ha il grosso difetto di non essere diviso in turni di gioco distinti, ma di agire in tempo reale: sembra quasi di giocare a *Gauntlet*! Inoltre, anche se troverete un centinaio di diversi tipi di unità, esistono solo due classi veramente diverse, i guerrieri e gli arceri. Infine lo scrolling, che normalmente è scorrevole, a volte si blocca fastidiosamente. Ma il difetto peggiore colpisce la giocabilità: in tutte le decine di missioni (anche in quelle create con l'editor) potrete solo tendere imboscate o subirne. Dopo una decina di partite, anche il più incallito appassionato di wargame si stancherà, visto che inoltre manca la possibilità di giocare contro un amico.**

CURVA INTERESSE PREVISTO





Occhio a non cascare nelle vostre trappole...



...altrimenti è meglio avere buone gambe.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

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

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

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

PC



SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.
L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.
L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.
L. 129.000

CONSOLE



SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000
SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000
MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000



SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz.	L. 1.000 cad.
50	Pz.	L. 850 cad.
100	Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz.	L. 1.500 cad.
50	Pz.	L. 1.400 cad.
100	Pz.	L. 1.300 cad.



HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000
COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

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

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

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL DREAMS

Sembra che da un po' di tempo a questa parte i programmatori si divertano a farci dimenticare le intrinseche limitazioni dello scrolling dei PC. Dopo *Sensible Soccer*, anche *Pinball Dreams* non delude le aspettative degli utenti MS-DOS.

Circa un anno fa una software house sbucata quasi dal nulla stupì il mondo con la realizzazione di un gioco di flipper per Amiga che aveva dell'incredibile. Mai si erano ammirate routine tanto realistiche per il movimento della biglia in acciaio e nemmeno uno scrolling così veloce e nello stesso tempo fluido.

Da allora la 21st Century Entertainment ha nuovamente raggiunto il successo con *Pinball Fantasies* ma i poveri possessori di PC hanno dovuto pazientare a lungo, accontentandosi di prodotti non esaltanti che venivano sfornati da altre case di software.

Finalmente l'attesa è finita e vi dico subito che la vostra (e nostra!) pazienza è stata degnamente ricompensata. La Spidersoft (curatrice della conversione) ha creato delle routine grafiche in grado di emulare le magiche prestazioni della macchina di casa Commodore e ha sviluppato un sonoro che, pur con le limitazioni del caso, non fa troppo rimpiangere i quattro canali dell'Amiga. Occorre dire, innanzitutto, che ci si trova di fronte a una conversione affrontata nel modo migliore, cioè riscrivendo completamente il codice del programma, e non riadattandolo dalla versione originale. In pratica è bastato "ingannare" un poco la VGA dei nostri calcolatori per permetterle di "scrollare" fluidamente un intero flipper. Il modo 13 della VGA (quello con 256 colori, per intenderci) sfrutta infatti solo un quarto della memoria messa a disposizione dalla scheda, ma la Spidersoft è riuscita a trovare un sistema per utilizzarla interamente, riuscendo a caricare interamente in memoria il flipper su cui si svolge la partita e implementando così una sorta di scrolling hardware. Per non provocare rallentamenti o sfarfallii, i dati che riguardano la posizione della palla, dei flipper e lo stato delle luci dei bonus (accese o spente) vengono trasmessi alla scheda grafica nella pausa che intercorre tra una schermata e l'altra (quando, cioè, il pennello elettronico del vostro monitor sta tornando in cima allo schermo). L'unico inconveniente, in questo caso, è rappresentato dalle schede più vecchie che hanno un tempo di intervallo tra una schermata e l'altra estremamente basso; in questo caso si può provare a eliminare il sonoro oppure acquistare una scheda nuova. Nessun problema, comunque, con schede non più vecchie di due anni. Anche al sonoro è stata dedicata parecchia attenzione, e così i possessori di SoundBlaster potranno godersi le stesse musiche della versione Amiga (anche se suonate con un "sample rate" inferiore), mentre i fortunati che dispongono di una Roland si delizieranno con dei temi davvero impeccabili.



Ecco alcuni esempi di come si presenterà ai vostri occhi l'ottima conversione di *Pinball Dreams* per PC!

Con quattro flipper diversi difficilmente questo gioco vi verrà a noia, anche perché è possibile organizzare sfide con ben otto giocatori e, si sa, in questo caso lo spirito di competizione amplifica assai il divertimento.

Andrea Minini Saldini

Genere Flipper
Casa 21st Century Entertainment
Sviluppatore Spidersoft

- Scrolling incredibile
- Sonoro sorprendente
- Azione incessante

- Potreste assuefarvi...

Versione PC

Una programmazione pressoché perfetta rende giustizia alle macchine MS-DOS. Grafica piacevole, scrolling superbo e sonoro mozzafiato sono gli elementi che caratterizzano questo programma. Per goderselo al meglio è necessaria una scheda VGA non troppo "anziana" (vedi recensione), ma ne vale la pena. Supportate AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster 2 e Pro (funziona anche la 16), Roland e speaker interno (che, anche se faticherete a crederlo, replica con eleganza tutte le musiche della versione Amiga). Necessario un PC a più di 20 MHz (286, 386 o 486) e circa 3 Mb su hard disk. Fastidiosa la procedura di protezione.

K VOTO

915 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Non potevamo chiedere di più ai programmatori della Spidersoft. Il miracolo è riuscito alla perfezione. Nessuno in redazione si aspettava un risultato così eclatante, ma bisogna ammettere che fra questa versione e quella originale le differenze sono quasi inesistenti. Le routine di movimento sono strabilianti e spesso vi troverete a cercare di spingere la scrivania invece che la barra spaziatrice adibita alla mitica "botta", indizio della qualità assoluta di questo software. Un gioco che vale la pena acquistare, a meno che non siate dei "simulomani" incalliti che ricercano il divertimento unicamente fra i manuali di più di 100 pagine.

CURVA INTERESSE PREVISTO





È un gioco davvero eccezionale e da facilmente assuefazione: dopo un po' vi sembrerà davvero di essere al bar.



Un videogioco che simula un flipper: mi sembra un omaggio dovuto ai nonni del divertimento elettronico.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

SAN MARINO INFORMATICA SRL

SUPER OFFERTE

SI PREGA DI TELEFONARE PER AVERE I PREZZI AGGIORNATI

Commodore

- AMIGA 600 L.465.000 •
- AMIGA 600 HD 20 MB L. 735.000 •
- AMIGA 1200 L. 750.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 30 MB L. 1.150.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 60 MB L. 1.200.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.430.000 •
- HARD DISK INTERNO DA 60 MB + CAVO + SOFTWARE • PER AMIGA 600/1200 L. 445.000
- HARD DISK INTERNO DA 80 MB + CAVO + SOFTWARE • PER AMIGA 600/1200 L. 510.000
- HARD DISK INTERNO DA 120 MB + CAVO + SOFTWARE • PER AMIGA 600/1200 L. 690.000
- DRIVE ESTERNO 3,5" PER AMIGA 1200 • (FORMATTA A 880 K E 1.640 K) L.190.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 512 K PER AMIGA 500/PLUS L. 60.000 •
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 600 L. 100.000 •
- ESPANSIONE DA 2 MB PER AMIGA 1200 L. 337.000 •
- ESPANSIONE DA 4 MB PER AMIGA 1200 L. 437.000 •
- STUPENDO SOFTWARE DI TRASFORMAZIONE CINEMORPH L. 181.500 •

- AMIGA 4000 HD 120 MB + TASTIERA L. 3.760.000
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.065.000
- AMIGA 4000 CPU 68030 HD 80 MB + TASTIERA L. 2.400.000
- HARD DISK QUANTUM 120 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 510.000
- HARD DISK QUANTUM 170 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 535.000
- HARD DISK QUANTUM 240 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 696.000
- HARD DISK QUANTUM525 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 1.600.000
- MONITOR COMMODORE 1960 L. 830.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 99.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 2 MB ESPANDIBILE A 4 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 230.000
- CONTROLLER GVP SCSI CON COPROCESSORE 68882 + 4 MB RAM ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 1200 L. 1.310.000
- CONTROLLER GVP ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 2000/3000 L. 335.000
- G-LOCK OTTIMO GENLOCK SEMIPROF. L. 1.050.000 + COPROCESSORE MAT 68882 A 4000 L. 200.000

Macintosh

- PERFORMA 200+STAMPANTE STYLEWRAITER II L. 2.225.000 •
- PERFORMA 400 4 MB/40HD + MONITOR 14" COLORI • PERFORMA L. 2.085.000
- PERFORMA 600 5 MB/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI • APPLE 14" L. 3.970.000
- POWER BOOK 145 4 MB/40HD L. 2.985..000 •
- POWER BOOK 160 4 MB/80 HD L. 4.365.000 •
- POWER BOOK 165 COLOR 4 MB/80 HD L. 5.780.000 •
- INTERFACCIA MIDI TRANSLATOR 1 IN - 3 OUT L. 135.000 •

OFFERTE A ESAURIMENTO SCORTE:

- CLASSIC II 4 MB/40HB L. 1.340.000
- LC 4 MB/40HD + MONITOR 14" VGA COLORI + WORKS L. 1.850.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR 4 PPM - 300 DPI - 3 MB RAM - POSTCRIPT LEVEL 2 PARALLELA - SERIALE - LOCAL TALK L. 1.870.000
- STAMPANTE INK JET STYLEWRITER II L. 642.000
- APPLE LASERWRITER SELECT 310 5PPM + POSTCRIIPT ADOBE + PARALLELA E SERIALE L. 1.870.000
- CLASSIC COLOR 4 MB / HD 80 MB L. 2.190.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP DESK WRITER 510 L. 757.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO DE LUXE L. 260.000 •
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 444.000 •
- WAVE BLASTER L. 415.000 •
- VIDEO BLASTER L. 560.000 •
- HARD DISK IDE 170 MB CONNER L. 450.000 •
- HARD DISK IDE 250 MB CONNER L. 540.000 •
- HARD DISK IDE 340 MB CONNER L. 790.000 •
- MODULI RAM SIM 1 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 125.000 •
- MODULI RAM SIM 4 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 398.000 •

- CD-ROM KIT PER SOUND BLASTER L. 550.000
- MIDI BLASTER L. 430.000
- STAMPANTE 9 AGHI STAR LC 100 COLORE L. 375.000
- STAMPANTE 24 AGHI STAR LC 24-100 L. 480.000
- STAMPANTE 24 AGHI NEC P 22 L. 595.000
- MONITOR HANTAREX PHILIPS 5209 14" SVGA COLORE 1024x768i ANTIRIFLESSO 0.28 DOT PITCH L. 565.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP LASERJET 4L L. 1.550.000

PER ORDINI TELEFONARE AL 0549/908083-909055-908892

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - TRASPORTO GRATUITO
PER LE ISOLE + L. 25.000 - FINANZIAMENTO FINO A 36 MESI SENZA CAMBIALI.
I PREZZI SONO AL PUBBLICO E COMPRENSIVI DI IMPOSTE -
GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZI POTRANNO SUBIRE DELLE VARIAZIONI IN BASE ALLA DINAMICA DEL MERCATO

Esposizione e vendita

Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 12 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/909055 - 908083 Fax 0549/908070

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

http://www.oldgamesitalia.net/

MONOPOLY

Supervision, PC

I giochi da tavolo sono davvero tanti, alcuni molto famosi, altri un po' meno, ma sicuramente nessuno può vantare la notorietà che da ormai diversi decenni accompagna IL gioco della Parker Bros.. Ci riferiamo proprio a Monopoli, che qui troviamo convertito, molto fedelmente, per tutti i nostri PC, da sempre assetati di giochi che consentissero sfide con più persone. Ogni particolare del gioco originale è stato ricostruito in maniera coreografica: ciascuna via possiede una schermata grafica, così come i vari personaggi con cui ci troveremo a "combattere" per il monopolio sulla città. Anche i segnalini sono stati riprodotti con un occhio alla versione ufficiale del gioco e sono tutti animati in maniera molto spiritosa.

Spesso si dice che i videogiochi alienano dal resto del mondo, in questo caso fino a otto giocatori possono partecipare alla stessa partita, dando vita a delle vere e proprie sfide elettroniche, che potrebbero coinvolgere un'intera famiglia. Se disponete di un PC e non avete ancora Monopoli nella vostra ludoteca potreste seriamente prendere in considerazione l'idea di acquistarne la versione informatica, in caso contrario (se, cioè, disponete già del gioco in scatola) l'acquisto potrebbe essere ridondante, ma non dimenticate che spesso può essere difficile reperire il numero desiderato di giocatori e, in questi casi, il computer potrebbe rivelarsi un partner insostituibile. Da sottolineare che i requisiti hardware minimi sono davvero alla portata di tutti.



830 PC
G 7 QI 8 A 4 FK 8

PROJECT X - CLASSIC EDITION

Team 17, Amiga

Il Team 17 continua a sfornare giochi a prezzo budget di altissima qualità. Questa volta è il turno di un giochino che, guarda caso, è il K-parametro per gli sparatutto. Proprio così, anche *Project X* ha subito un leggero lifting ed è bello e pronto per essere acquistato anche dagli acquirenti meno facoltosi. Ovviamente i mitici programmatori d'Oltremanica non si sono limitati a cambiare la confezione del gioco ma hanno migliorato (nei casi in cui era possibile) il loro, già fantastico, gioco.

Per chi non lo sapesse, *Project X* è uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una serie di numerosissimi power up, in grado di migliorare le potenzialità offensive e difensive della nostra astronave. A disposizione del giocatore ci sono ben tre modelli diversi di caccia: quello più leggero e veloce, quello medio e quello pesante e lento che può, però, montare più armamenti. Il bello è che, a seconda dell'equipaggiamento di cui scegliamo di dotare il nostro velivolo, l'inerzia dei suoi movimenti cambierà in relazione con il peso trasportato. La realizzazione tecnica è impeccabile, sia dal punto di vista grafico che sonoro, con decine di sprite velocissimi e sintesi vocale che accompagna i vari bonus. Se a questo aggiungiamo che nella nuova edizione la difficoltà è stata calibrata meglio (la versione originale era troppo impegnativa) e che ora non perdiamo tutti i bonus raccolti ogni volta che moriamo, è facile capire come il Team 17 non faccia che riconfermare la sua supremazia nel genere degli sparatutto.

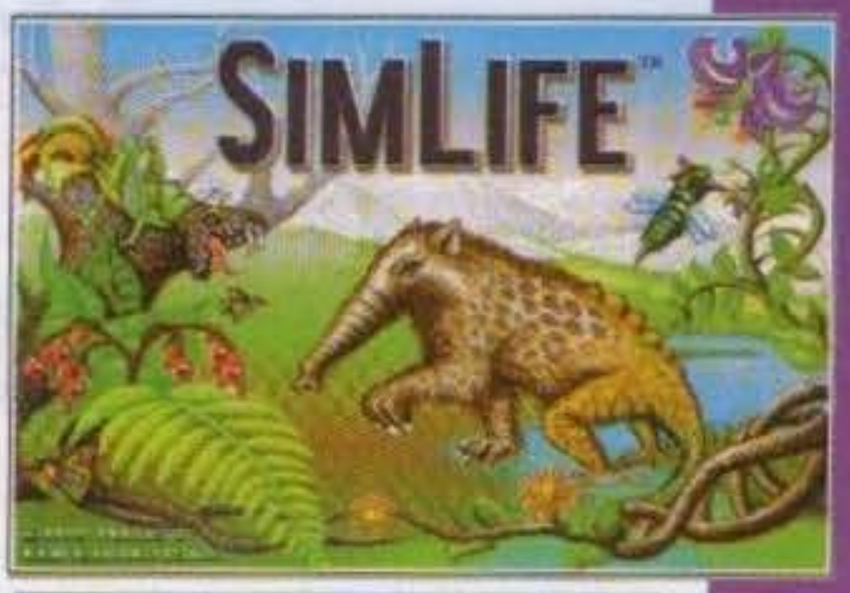


926 PC
G 7 QI 2 A 8 FK 9

SIM LIFE

Maxis, Amiga 1200

Vi siete mai chiesti come potrebbe influenzare un aumento della piovosità in una zona temperata e boscosa? O l'inserimento di un nuovo predatore in un ecosistema perfettamente bilanciato? O quali possono essere stati i motivi dell'estinzione, relativamente improvvisa, dei dinosauri? Beh, non sarà certo un programma come questo a trovare le risposte definitive sull'evoluzione delle specie, ma come laboratorio di studio per i vostri esperimenti è assolutamente perfetto. Vi permette di modificare tutti i parametri possibili: dall'ampiezza della zona presa in considerazione alla sua temperatura media, dal livello del cibo al tipo di terreno e all'estensione delle acque... Vi permette di modificare tutte le specie inserite e di crearne di assolutamente nuove. Sperimentare una "guerra" genetica tra draghi e unicorni non sarà più pura teoria ma fantasia supportata da un serio elemento scientifico. Il gioco (nella sua versione avanzata per Amiga 1200) risiede su quattro dischetti installabili. È possibile visualizzarlo in bassa o alta definizione, anche se, purtroppo, richiede due Mb di RAM liberi: questo significa che un Amiga 1200 con HD, paradossalmente, non può farlo girare al meglio. Per *Sim Life* è necessario un 1200 espanso (o dovrete giocarlo su floppy disk) o un 4000. Questo ha abbassato un po' il voto, ma il prodotto in sé rimane validissimo. Particolarmente consigliato ai giocatori pazienti e curiosi, anche se, grazie ai suoi innumerevoli parametri, può risultare divertente per chiunque.



930 AMIGA 1200
G 8 QI 9 A 6 FK 8

IMPERIA PURSUIT

PC

Questo primo data disk di *X-Wing* propone una ventina di nuove missioni, situate cronologicamente dopo la distruzione della Morte Nera nella battaglia di Yavin.. La carenza di vettovaglie diventa all'improvviso un problema di allarmanti proporzioni, e i capi ribelli contattano piccoli signorotti ai quattro angoli della galassia nella speranza di ottenere rifornimenti. Questo background fornisce un ottimo supporto narrativo al nuovo tour di missioni, come già accadeva in *X-Wing*, dando al giocatore l'impressione di essere immerso in un universo coerente e verosimile. Le missioni in sè non propongono elementi significativi nuovi, se non un paio di unità imperiali in più (cannoniere e TIE fighter di modello speciale). Il livello di difficoltà complessivo è comunque elevato, anche se non quanto le ultime missioni di *X-Wing*. Fortunatamente, ora ogni "briefing" è accompagnato da una schermata in più contenente consigli e tattiche sulla missione. Questa schermata può essere saltata da chi non desidera perdere l'emozione della sorpresa. Interessante è la possibilità di giocare le missioni dei *tour of duty* precedenti come "missioni storiche".

Imperial Pursuit è un titolo che mantiene ciò che promette: espandere l'universo di *X-Wing* fornendo nuovo pane per i duri denti dei veterani della galassia. Non è però un gioco nuovo, e non espende significativamente il titolo base come, per esempio, *Operation Fightning Tiger* fa con *Falcon 3.0*. Per un nuovo tuffo nell'universo di *Guerre Stellari* aspettiamo sempre *TIE Fighter*...

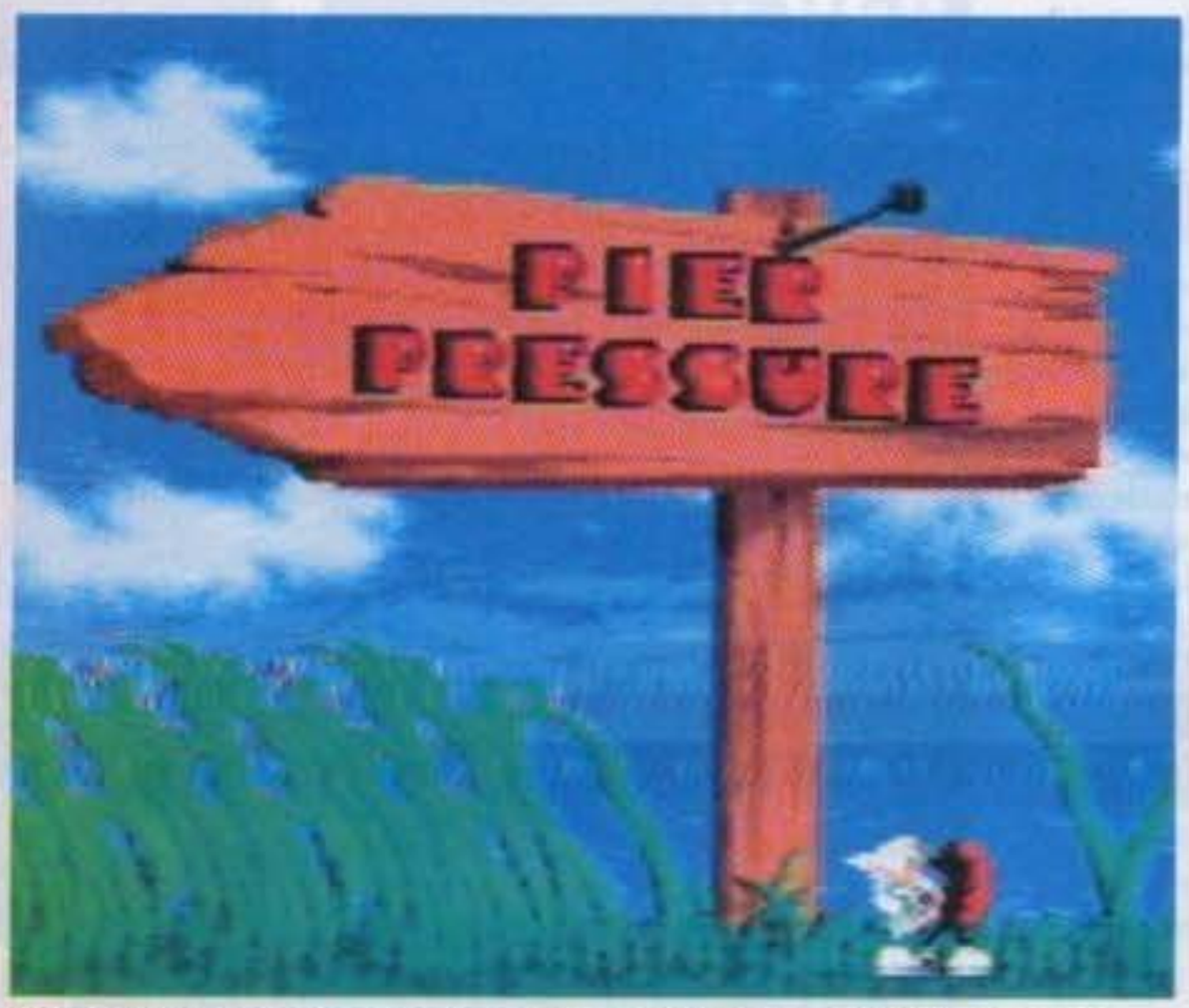


855 PC
G 9 QI 7 A 9 FK 8

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

http://www.oldgamesitalia.net/

SPOT
AND THE QUEST FOR COOL



L'inizio di tutto: basterà avvicinarsi al palo con il cartello e superarlo per entrare nel vivo del gioco. Da lì in poi cominceranno le difficoltà.



In questo livello siete in un molo e dovrete saltare da asse in asse, evitando ostacoli e nemici e arrampicandovi sulle cime.

Come insegna il reverendo Paolo Villaggio nel secondo pamphlet in pellicola dedicato alla catartica figura del sig. Fantozzi rag. Ugo, il troppo gas avvicina all'uomo quelle mete sittanto agognate a suo tempo dai fratelli Wright.

Manco a farlo apposta, la Seven Up è una bevanda gassata. Gas, nell'accezione di Federico Sardelli del *Vernacoliere*, sta per Grandi Avventure a Fumetti (ma l'acronimo non torna, si preoccupa di informarci chi ne amò il conio) e David Perry, dal grande marsupio della Virgin, ne approfitta al volo.

Spot è il personaggio testimonial della Seven Up in tutto il mondo civilizzato (Italia esclusa, quindi), un po' come il nostro Pippo dei pannolini Lines (a che fine ha fatto?), e Perry da bravo marpione butta tutto nel "melting pot" e tira fuori un cartone animato gassato. Per lo meno, questo è quello che uno può pensare vedendo per la prima volta *Cool Spot*.

In realtà, c'è dentro molto di più. Anche perché se così non fosse sarebbe difficile trovare una giustificazione per il fatidico voticino bianco in alto a destra. Che prosa, i redattori di K. Perry deve avere qualche turba infantile legata alla parola "piattaforma" ma, se così fosse, allora ben vengano le turbe. Già autore di *Global Gladiators*, Perry è stato intervistato da Derek de la Fuente qualche numero fa, e può ritenersi sicuramente uno di quei programmatori assurti allo status di "indimenticabile", accanto ai vari Braybrook, Minter, Jarvis (beh, no, forse esagero).

Questo, in sintesi, è Cool Spot: undici livelli vasti e ben disegnati, con uno sprite protagonista animato in modo eccelso, e una giocabilità essenziale

Resta il fatto che non appena si stappa la lattina, *Cool Spot* disseta il disidratato giocatore già solo con le bollicine. Le "bollicine" in questo caso sono una favolosa animazione del punto rosso e tutta una serie di particolari nella presentazione che fanno la differenza solo se supportati da un'azione di gioco all'altezza del "make up". Quello che il vostro scoordinato recensore sta cercando di dirvi è che con *Cool Spot* andate a colpo sicuro: c'è proprio tutto, tutto quello per cui un possessore di Mega Drive ha acquistato la macchina.

Per quanto riguarda il tema "originalità", lo svolgimento di Perry è alquanto deficitario. Per certi versi *Cool Spot* si rifà smaccatamente a *Mick & Mack*, tra l'altro ben accolti su queste pagine e sicuramente validi come ispiratori. Nella sua "quest for cool", Spot deve liberare i suoi fratelli punti (rossi come lui) tenuti in cattività probabilmente da qualche produttore di acqua minerale (Ciarrapico? Nah, quello è in cattività per conto



Nelle tubature? Ebbene sì: Spot si infila ovunque pur di vivere le sue avventure! E farvi divertire!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

BOX A PARTE

Se seguite con un regolarità le riviste di videogiochi avrete probabilmente sentito parlare di livelli bonus più che di Antonio di Pietro. Beh, comunque, c'è bisogno di tutti e due e se ne mancasse pure soltanto uno qui a K ci sentiremmo male. Se leggete la recensione principale, vedrete che ho nominato un certo *Bubble Dizzy*: questo perché la sezione bonus di *Cool Spot* ricorda il suddetto gioco molto, molto da vicino. All'interno di una bottiglia di Seven Up, Spot deve saltare di bolla in bolla per arrivare sino in cima e agguantare il "continue" che gli permette di, ehm, credo lo sappiate. Il gioco non è troppo facile, anzi, e i "continue" fanno sempre parecchio comodo. In ogni caso, se non toccate le varie bandierine sparse per i livelli, che segnano i punti di restart, dovrete ogni volta ricominciare dall'inizio dello stage. credetemi, non è molto cool.



Nel livello bonus dovrete saltare di bolla in bolla fino a raccogliere un "continua".



Le animazioni del personaggio principale sono moltissime e tutte molto ben definite, infarcite di humour.

Genere Piattaforme
Casa Virgin
Sviluppatore David Perry

• Da vedere per crederci
• Si gioca benissimo longevo e divertente

• ?

Versione Mega Drive

Eh beh, a volte il mestiere è ingrato. Uno sta qui a centellinare ogni pixel per trovare rallentamenti o flicker vari e invece niente. Tecnicamente, *Cool Spot* è perfetto. I colori sono perfetti. La grafica e il sonoro sono perfetti. La velocità è ottimale, manca un'opzione per due giocatori come in *Mick e Mack* ma qui non avrebbe molto senso. Probabilmente, David Perry fa anche un ottimo caffé.

Versione SNES

Si appropinqua celere. Dovrebbe uscire entro il mese, e sembra ancora più colorata e vivida. Vi saprò dire, se non mi licenzieranno prima.

K VOTO

922 Mega Drive

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FX

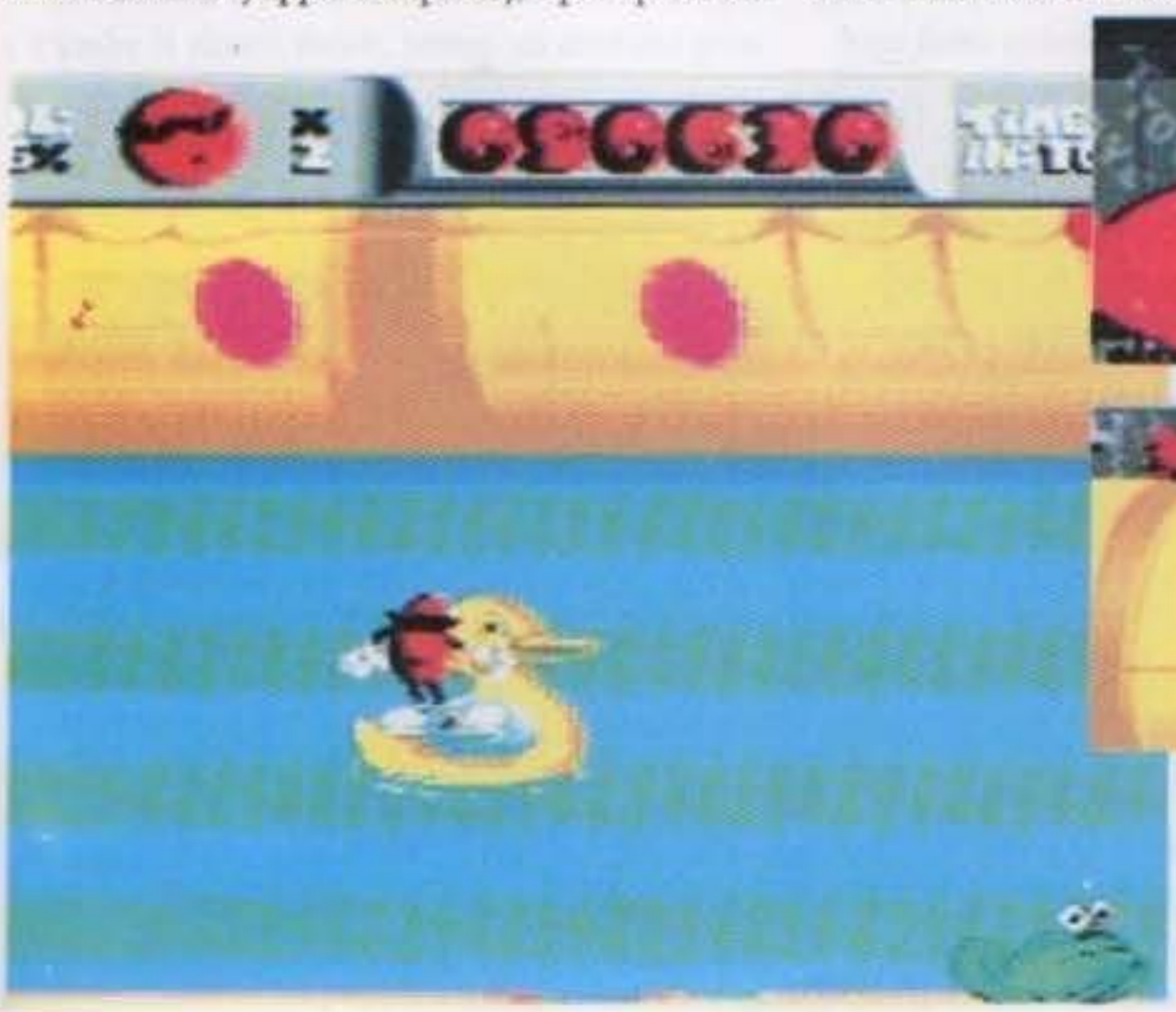
Spot sarà pure un figo, ma David Perry lo è di più. Certo, noi di K siamo un altro pianeta, ma diamo a David ciò che gli spetta. Per quanto non originalissimo nell'impostazione (è pur sempre un platform, mica *Alone in the Dark*), *Spot* sconcerta per la sua immediatezza e la voglia di far bene che sprizza da ogni singolo pixel. L'azione non viene mai a noia, anche se è piuttosto semplice, perché il suo "difetto" è il suo stesso miglior pregio: *Cool Spot* è divertente, troppo divertente, e per quanto ci riguarda *nothing else matters*. Andrea Minini nella sua recensione di *Spot* su Game Power ha lamentato la mancanza di un pulsante adibito alla corsa, come in *Mario* o *Sonic*: per quanto mi riguarda, questa mancanza, che costringe Spot ad accelerare per gradi, allontana il gioco da una facilmente imputabile rassomiglianza con *Global Gladiators*, e in più non trovo che crei problemi, anzi. Detto questo, vi imploro di procurarvi una copia di *Cool Spot* appena avete finito di scolarvi la 7up.

CURVA INTERESSE PREVISTO



suo). All'uopo Spot deve raccogliere una certa percentuale di puntini rossi sparsi per il livello, e ciò comporta lo sciroppamento di chili di piattaforme. Raccogliendo il 60% dei puntini, lo spot prigioniero avrà la libertà assicurata, ma se siete abbastanza temerari potete tentare di raccattare l'85% dei puntini. Per dimostrare che questo non è un grande clone di Pacman ben camuffato, Perry ha inserito una sezione bonus (oh, chi se lo sarebbe mai aspettato), che ricorda tantissimo un certo *Bubble Dizzy* della (poco) cara Codemasters, ma di questo ne parliamo nel box a parte. Per difendersi dai tizi cattivi che inquinano sittanto ameni livelli (stagni con ninfee, spiagge tropicali, catamarani da yuppie rampante), Spot spara bolle, non intese nel senso di escrescenze cutanee ma proprio quelle di condensa che stimolano gorgheggi simili a quelli di Steven Tyler nel finale del video di *Eat the Rich*, che per la cronaca rutta come un cinghiale bulgaro. Per quale alchimia tali bollicine possiedano una potenza così dirompente mi è ignoto, ma fino a quando funzionano, chi si lamenta.

Questo, in sintesi, è *Cool Spot*: undici livelli vasti e ben disegnati, con uno sprite protagonista animato in modo eccelso, e una giocabilità che gli spocchiosi definirebbero "semplicistica" e che noi ci limitiamo ad accogliere come "essenziale" e pertanto senza troppi fronzoli che distolgano dal divertimento. Le musiche sono tutte estremamente ben suonate, e lo dice uno che raramente ha gradito i timbri freddi del Mega Drive (che uomo di mondo), ma l' aspetto che quasi quasi da solo vale l'acquisto del gioco è la vitalità di Spot. Mollate il joypad e lo vedrete stiracchiarsi e sgranchirsi, pulirsi gli shades, sbadigliare come un maiale e flirtare col suo yo-yo e le gioie che esso può offrire. Davveró fantastico. E poi tuffarsi da altezze improponibili anche per chi dei videogiochi sa proprio tutto, carica una salve di brividi che vale proprio la pena di sperimentare sulle proprie sinapsi. Già detto, che prosa i redattori di K. Perry finora ci ha regalato un gioco sugli hamburger ed uno sulla gassosa. Dispiace sinceramente che il suo prossimo titolo si ispiri al "Libro della Jungla", qui ci si aspettava un platform su licenza Alka Seltzer. Magari aiuta anche a digerire certa presunta ironia...sorry, è più forte di me.







A lato e in alto: altre situazioni all'interno della bottiglia di 7UP del livello bonus. In *Spot* ogni livello ha delle caratteristiche uniche che combattono decisamente la noia: sarà difficile stufarsi in fretta.

Tiziano "Apecar" Toniutti

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

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP RANK

Emica siamo tutti Bernstein. Una recensione è un affare complicato anche per il più smaliziato degli scribacchini. Una recensione addossa un sacco di responsabilità su chi la redige, ed è prima di tutto una questione di ispirazione, fattore su cui ora non posso davvero contare. Quindi, vi annuncio che la presente sarà una recensione alquanto priva di gusto.

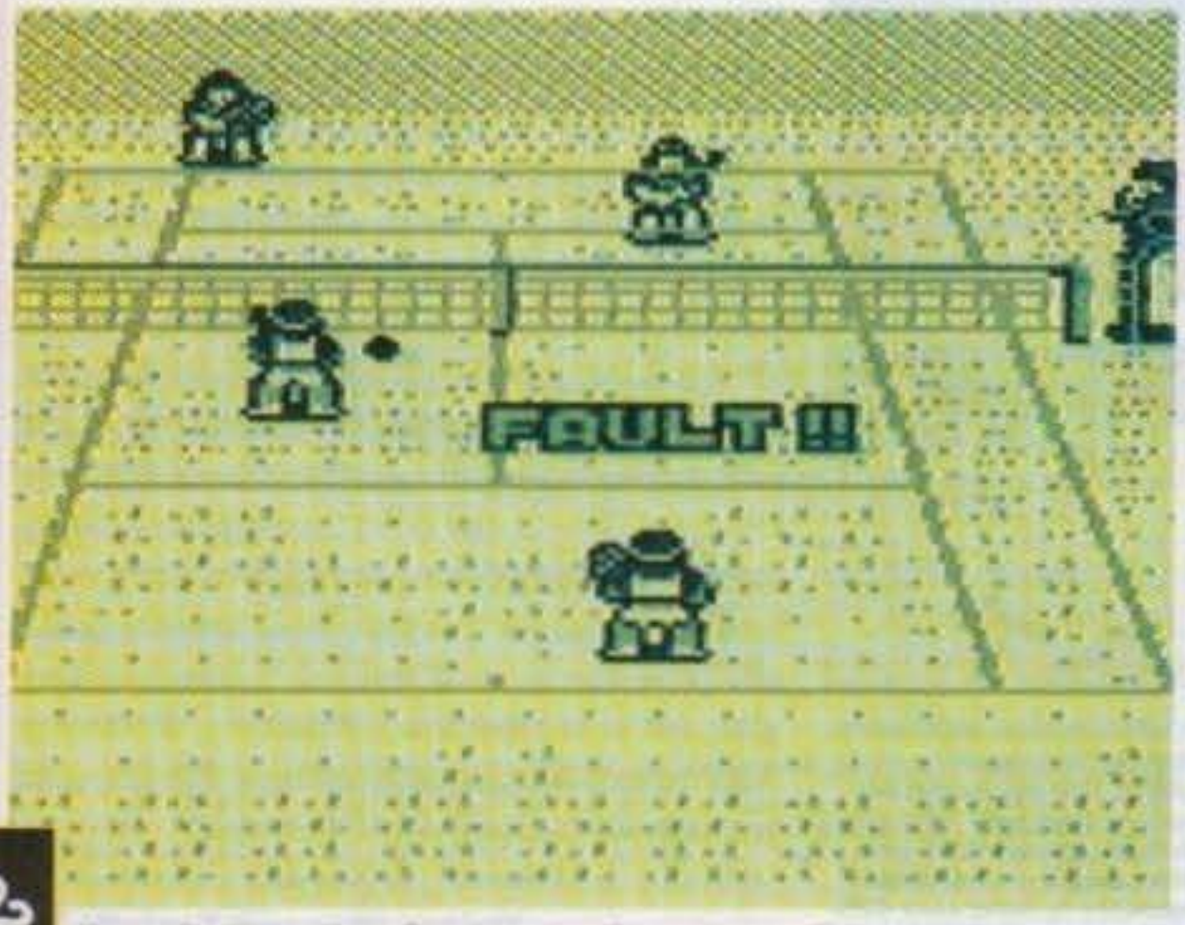


Da non perdere il balletto dei simpatici tennisti a ritmo di rap.

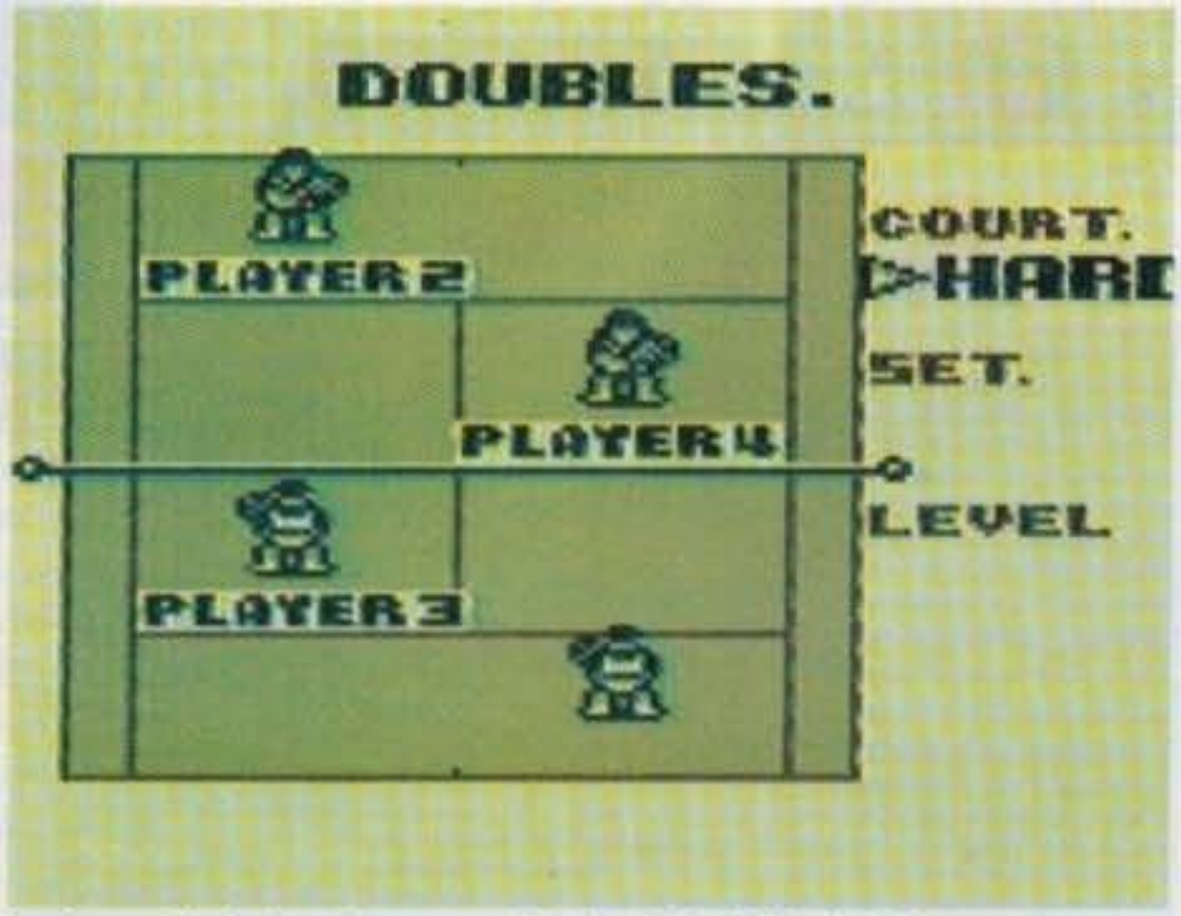
Questo per dire che trovo il tennis eccitante quanto un pappagallo arrugginito. Che senso ha starsene lì con un pezzo di legno in mano cercando di evitare un impatto della velocissima pallina coi propri denti, che senso ha, ditemelo voi. Non mi piace il tennis, no, però i videogiochi mi fanno impazzire e credo di aver consumato più batterie io con il primo *Tennis* della Nintendo per Gameboy che mia nonna con la sua sedia a rotelle. A proposito del vecchio *Tennis*, ce l'avete, vero? In caso negativo ho il dovere di informarvi del fatto che vi siete persi uno dei migliori giochi per Gameboy mai pubblicati, ma se avete a suo tempo investito dei dindi in quella magnifica cartuccia e non avete ancora oggi il coraggio di estrarla dal GB, beh, è arrivata l'ora di tirare fuori il portafoglio e di dare un calcio agli scrupoli. O almeno credo. Eh sì, dai, perché *Top Rank Tennis* è qualcosa che gli amanti del primo *Tennis* devono possedere per forza e che gli altri clienti Nintendo non dovrebbero superficialmente ignorare: *Top Rank Tennis* è un gioco stupendo, probabilmente il miglior gioco di tennis su qualsiasi macchina dai tempi di Nolan Bushnell e della Syzygy (???). *TRT* è il gioco che farà perdere significato al vano cartucce del vostro Game Boy, saturandolo a vita (o almeno sino alla prossima crisi epilettica), privilegio sinora concesso soltanto all'imperituro megaclassico *Tetris*. È inutile che stia qui a spiegarvi le regole del tennis, ovviamente implementate in modo fedelissimo in *TRT*. Mi informa or ora la redazione della mancanza dei tornei ATP, sostituiti da una classifica generale tipo hit parade da scalare affrontando i vari avversari. Niente di grave, se non siete dei fanatici dei tornei a tutti i costi, e poi non potete proprio lamentarvi se avete degli amici forniti di GB e cartuccia di *Top Rank*, perché basta una piccola divisione con relativo obolo per acquistare l'adattatore per quattro giocatori...doppi memorabili, e non solo contro il computer (proprio come sul Super NES), e altro che *F1 Race*!

Il metodo di controllo è tra l'altro assai più complesso di quello del primo Tennis, con quattro tipi di servizio differenti e con i già menzionati quattro pulsanti da gestire, in congiunzione col pad, per i vari effetti o spin che potreste voler imprimere alla pallina

Dicevamo, la hit parade dei tennisti: per risalire questa china dell'entropia è essenziale una preparazione tecnica non indifferente e soprattutto un



Un quadruplo... potete giocare un doppio anche da soli.

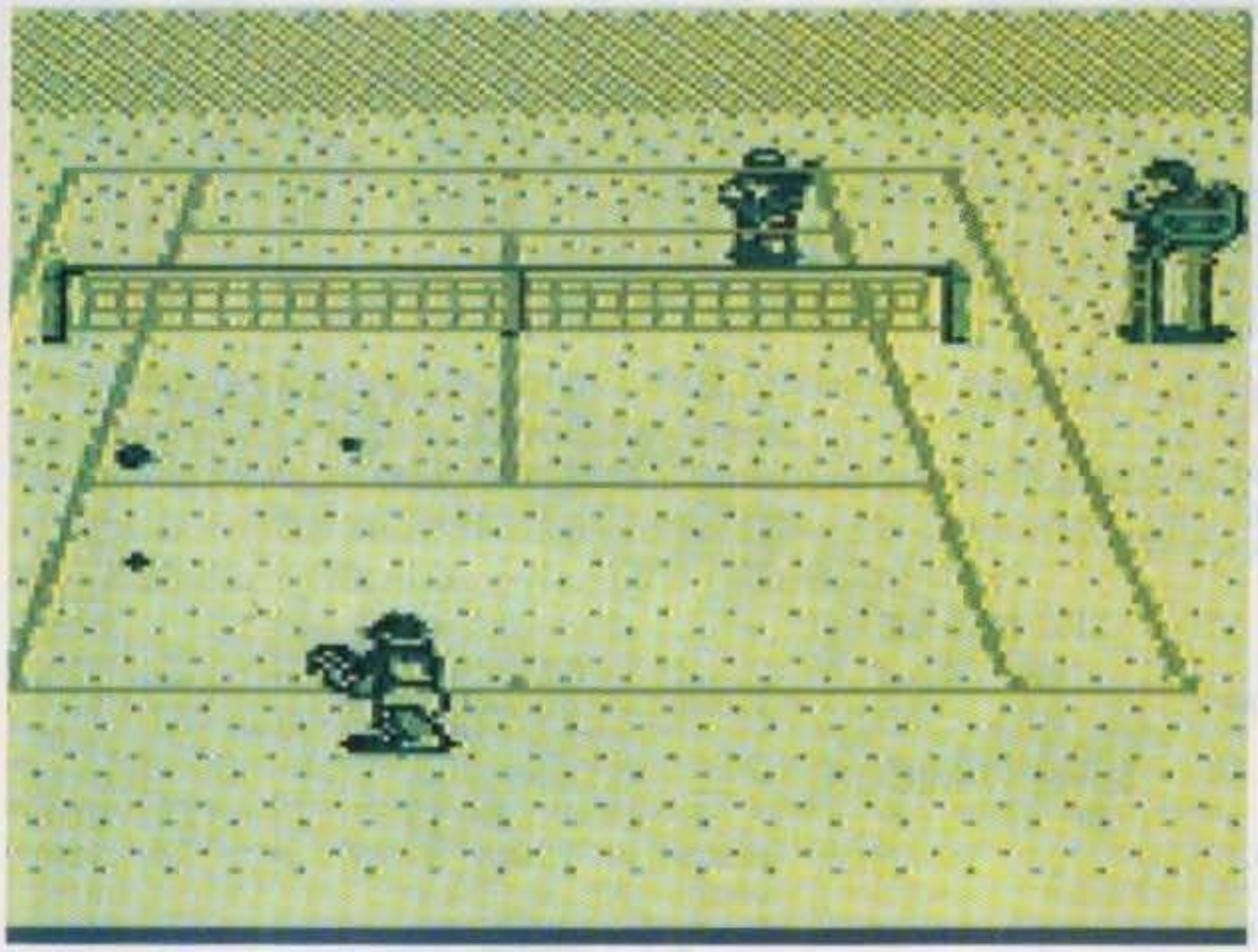


Lo shermo di selezione da uno a quattro giocatori, più il fondo del terreno.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

TENNIS



Un singolare sotto gli occhi dell'arbitro elettronico.

Genere Sportivo
Casa Nintendo
Sviluppatore Interno

•Sfrutta il Gameboy fino alla morte
•Giocabilità elevatissima
•Possibilità di multiplaying sino a 4 giocatori...
Troppa roba per una colonnina!...

•Mancanza del torneo ATP
•Vorrei poter dire "complessità dei comandi" ma non me la sento

Versione GB

Assolutamente incredibile. Parlato campionato, multiplaying con apposito adattatore, gestione della pulsantiera omnia del Game Boy, veloce, fluido, portatile, esclusivo (snobbate con fare sadico e gratuito i possessori di SNES, *Top Rank* esiste solo in versione Gameboy e fino ad ora non si è sentito nulla riguardo future conversioni) e soprattutto tanto tanto divertente e un netto miglioramento tecnico rispetto a *Tennis*.

K VOTO

964 GB

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Le riviste di videogiochi sono di una noia mortale, tutti i commenti si assomigliano in maniera allarmante, soprattutto nei casi limite di gioco-fetecchia o di capolavoro. Rischio quindi di scrivere cose già dette magari sulla stessa Game Power ma, onestamente, chi se ne frega. *Top Rank Tennis* è un gioco immenso, lo stato dell'arte dei giochi di tennis e più di ogni altra cosa un acquisto assolutamente obbligatorio. Non averlo sarebbe un masochismo da flagellanti, avreste una scusa per evitare di comprarlo solo se siete in torto verso il mondo e sentite di voler espiare la colpa. Per quanto mi riguarda *Top Rank Tennis* è una pietra miliare nella storia del Gameboy e vi assicuro che anche se odiate il tennis non riuscirete a staccarvi dal marmocchio Nintendo. Trasformate il vostro Gameboy in uno schiacciapensieri vitaminizzato, infilate la cartuccia di *TRT* nello slot e non riuscirete a toglierla mai, mai più. Porca miseria, ve lo giuro.

CURVA INTERESSE PREVISTO



sacco di pratica. Non per niente, ma giurerei che *TRT* è il primo gioco per Game Boy che utilizzi tutti i quattro pulsanti della console (select e start compresi!), e almeno all'inizio sarete costretti a dei funambolismi di pollicione niente male per ascoltare un risultato a vostro favore. Sì, ascoltare, perché c'è anche la sintesi vocale, invero un attimino grezza, ma è un Game Boy, ricordate?

Una delle peculiarità più incredibili è l'opzione di definizione delle caratteristiche del vostro giocatore: potrete intervenire sui valori di potenza nel tiro e velocità sul campo, definibili in tre gradi (A, B, C, rispettivamente alta, normale e minima). È chiaro che un giocatore veloce avrà i suoi inconvenienti, così come uno troppo lento non soddisferà nelle riprese a sorpresa.

Non basta quindi settare i parametri al massimo e fare gli spacconi, ci vogliono sangue e sudore per vedere i risultati.

Il metodo di controllo è tra l'altro assai più complesso di quello del primo *Tennis*, con quattro tipi di servizio differenti e con i già menzionati quattro pulsanti da gestire, in congiunzione col pad, per i vari effetti o spin che potreste voler imprimere alla pallina. Parlando di grafica, non ci si può non soffermare sull'animazione dei tennisti: a parte le ottime routine di rimbalzo della palla, gli sprite sono davvero troppo, troppo curati...si tuffano, servono, smashano con un'aderenza sorprendente alle mosse dei vari Lendl o Becker, e con una grazia sempre troppo rara per gli schermi del Game Boy. Eccezionale. Ora mi piacerebbe smontarvi dichiarando *Top Rank Tennis* un prodotto completamente ingiocabile e sancendo il suo ammuffimento sugli scaffali dei negozi, ma non è proprio il caso e, una tantum, l'edonismo gratuito dovrà essere accantonato. Stavolta vi tocca proprio tirare fuori i soldi. Altrimenti smettete pure di comprare K, e datevi al tennis vero, di sicuro più dispendioso e molto meno divertente di *Top Rank*.

Tiziano "Apecar" Toniutti

TUTTE PALLE

Potreste fare molto, molto peggio che acquistare una copia di *Top Rank Tennis*. Potreste acquistare un laser disc di Pupo live in Canada, ad esempio. Potreste, infine, impossessarvi di una copia di *Jimmy Connor's Tennis*. Se ci volete bene cercate di non farlo, vi prego. Le alternative reali all'acquisto di *TRT* sono soltanto rappresentate dal vecchio ma sempre vispo *Tennis* Nintendo, uno dei primi giochi usciti insieme al Game Boy (quando Game Power si chiamava ancora "Speciale Console", che tristezza) o dallo champagne da mescere in una folle notte di sesso con il vostro/a partner. Per quanto riguarda *Jimmy Connor's*, lasciate proprio perdere: è lentissimo, limitato (due colpi, ehm) e decisamente antiquato. Invece il *Tennis* potreste trovarlo a buon prezzo a causa dell'età, ma conoscete tutti quel detto con la gallina vecchia e il buon brodo, mi pare, e poi è sempre un gioco Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Floppery Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Superoffertissima

fino ad esaurimento scorte

GAME BOY

BAD'N'RAD	39.000
BLASTER MASTER BOY	39.000
BOMBER BOY	29.000
CASTLEVANIA 2	39.000
CHASE HQ	29.000
CONTRA	29.000
GHOSTBUSTERS 2	29.000
JORDAN VS. BIRD	49.000
JUNGLE WARS	39.000
MARBLE MADNESS	49.000
POPEYE 2	29.000
POWER RACER	29.000
R-TYPE	39.000
ROBOCOP	29.000
TURRICAN	39.000
TURTLES 2	59.000

MEGA DRIVE

BUCK ROGERS	109.000
CROSS FIRE	79.000
DARIUS 2	49.000
DINO LAND	59.000
DINO LAND	59.000
EL VIENTO	49.000
FAERY TALE ADV.	59.000
MARVEL LAND	49.000
MERCS	89.000
MICKEY MOUSE CASTLE	79.000
MOONWALKER	29.000
RASTAN SAGA 2	49.000
RINGS OF POWER	79.000
RINGSIDE ANGEL	19.000
ROAD BLASTERS	69.000
SONIC 2	49.000
SPLATTER HOUSE 2	99.000
SUPER HANG-ON	29.000
SUPER LEAGUE 91	49.000
SUPER SHINOBI	19.000
SWORD OF SODAN	19.000
TORA! TORA! TORA!	29.000
TROUBLE SHOOTER	69.000
TURRICAN	64.000
UNDEADLINE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	89.000
WARSONG	99.000
VAPOR TRAIL	39.000
VERYTEX	59.000
WONDERBOY 3	39.000

PC ENGINE

DARIUS PLUS	89.000

SUPER FAMICON

ACTRAIZER	59.000
CYBER FORMULA	109.000
DARIUS TWIN	99.000
DIMENSION FORCE	109.000
FINAL FIGHT GUY	129.000
GAMBA LEAGUE BASEBALL	119.000
GRADIUS 3	109.000
HYPER ZONE	99.000
LEMMINGS	99.000
PRO SOCCER	119.000
RAIDEN DENSETSU	109.000
STG	89.000
SUPER CHINESE WORLD	109.000
SUPER EDF	109.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING	109.000
SUPER FORMATION SOCCER	109.000
SUPER R-TYPE	109.000
SUPER TENNIS	89.000
SUPER WAKA LAND	109.000
SWIV	109.000
THUNDER SPIRITS	119.000

SUPER NES

CHESSMASTER	99.000
CHUCK ROCK	99.000
DRAGON'S LAIR	69.000
PAPERBOY 2	99.000
STREET FIGHTER 2	139.000
UN SQUADRON	99.000

SOFTWARE AMIGA

50 INCREDIBILI GIOCHI	39.000
ADDAMS FAMILY	29.000
AGONY	39.000
ARMA LETALE	39.000
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	39.000
DARKMAN	19.000
DELUXE PAINT 4	119.000
EXTASY	39.000
GOBLIINS 2	19.000
INDIANA JONES 4	79.000
INTELLIGENT GAMES	29.000
INTL. 3D TENNIS	19.000
NATHAN NEVER	39.000
NAVY SEALS	19.000
PINBALL DREAMS	39.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	49.000
SHADOWLANDS	39.000
SMASH	39.000
SPECIAL FORCES	69.000
STURMTRUPPEN	29.000
WILLY BEAMISH	29.000
WWF 2	29.000

SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	59.000
3D WORLD TENNIS	59.000
BIRDS OF PREY	29.000
DICK TRACY	59.000
EXTASY	49.000
FIRETEAM 2200	59.000
HARDBALL 3	59.000
INDIANA JONES FATE	59.000
GESTIONE R.B.	69.000
PINBALL MAGIC	19.000
SORCERERS GETAWAY GIRLS	19.000
WWF 2 RAMPAGE	29.000
MAGISTER	29.000

STRAORDINARIO
SCONVOLGENTE
SENSAZIONALE
IMPRESSIONANTE
IRRIPETIBILE
ACCECANTE
BELLO
MITICO
GLORIOSO
PAZZESCO

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HINT
Tricks 'n' Tactics

Finalmente, dopo mesi di attesa, trovate su questo numero di Kappa la prima parte della soluzione del difficilissimo *Serpent Isle*, scoperta e scritta dal nostro integerrimo Paolo Paglianti. Ma non finisce qui! Per finire potrete anche leggere la soluzione di *Space Quest 5 - The Next Mutation*!

ULTIMA 7
PART II - SERPENT ISLE



"Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare", come dicevano i mitici Blues Brothers.
Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle é davvero un GdR micidiale: ma il nostro Avatar redazionale, Paolo Paglianti, alla fine ha sconfitto nuovamente il Guardian!

QUALCHE CONSIGLIO PRIMA DI INIZIARE

Ultima 7 - Part Two è molto più difficile del suo "predecessore", e anche se il continente sembra più piccolo di Britannia, vi posso garantire che il sentiero dell'Avatar questa volta è molto lungo e intricato! Come al solito, prima di iniziare, vorrei darvi qualche consiglio generale. Prima di tutto, è molto utile saper distinguere i **muri illusori** o falsi da quelli "normali": se un muro vi sembra sospetto basta cliccarci sopra con il tasto sinistro. Se appare la scritta "wall", è un muro fatto di mattoni e andandoci addosso rischiereste solo di farvi venire il mal di testa; se invece compare "Wall" (con la "W" maiuscola), si tratta di una porta-muro: o si apre cliccandoci sopra due volte, oppure dovrete cercare il pulsante che la controlla. In questi casi è molto utile lo Spell Column's Intuition, che ci indica delle possibili soluzioni. Se invece appare la scritta "Illusion", potete passarci attraverso. Spesso, dietro questi muri si celano dei passaggi invisibili (strade nere su fondo nero, per intenderci). Viaggiando per New Sosaria, incontrerete molti nemici, sia vecchi che nuovi: se per caso il vostro Avatar cade in combattimento, l'intero Party viene trasportato dai Monaci di Xenxa nel monastero, curato, e quindi rispedito indietro. Tuttavia se non siete in un dungeon, i monaci vi teletrasporteranno in una delle tre città principali (Monitor, Fawn o Moonshade). Al contrario degli episodi precedenti, in *Serpent Isle* potrete rubacchiare tutto quello che vi pare, stando però attenti a non farvi vedere dai diversi NPC che vi gironzolano attorno. Esaminate quindi cassetti, forzieri e scrivanie alla ricerca di monete, armi, pozioni e scroll: se la situazione è troppo affollata, potete sempre tornare di notte oppure verso mezzogiorno, quando la gente va nella taverna a mangiare. Un ultimo consiglio: ci sono moltissime chiavi, e potreste rischiare di confonderle una con l'altra; vi conviene lasciare le chiavi vicino a dove le avete utilizzate, in modo da sapere sempre dove poterle ritrovare.

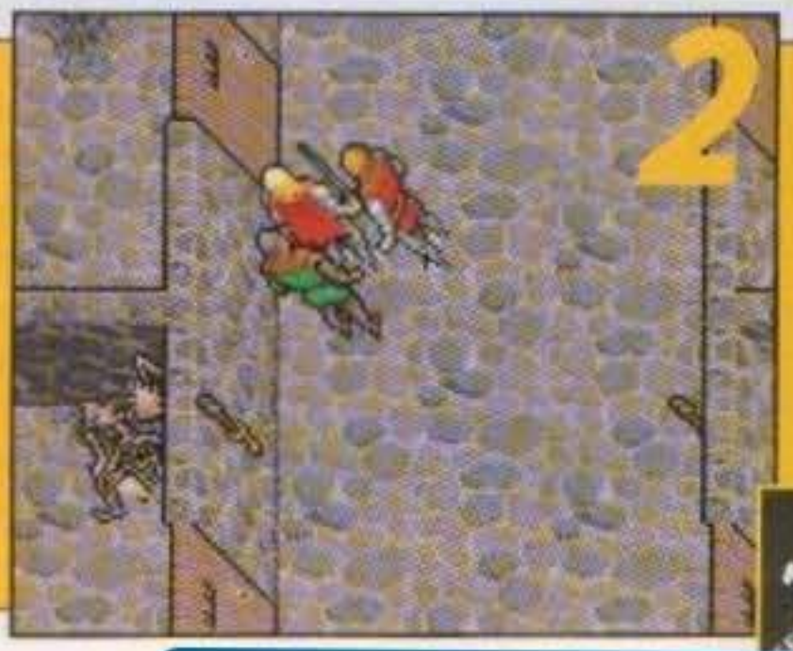


UN ARRIVO MOVIMENTATO

Subito dopo lo sbarco, i vostri tre amici, Shamino, Iolo e Dupré, spariranno misteriosamente a causa degli strani fulmini rosa. Il vostro primo compito è dunque di ritrovare i vostri alleati.
Poco più a sud, incontrerete Xonthia che, oltre a controllare se avete l'originale, vi racconterà una storia molto confusa sulla profezia del vostro arrivo, e vi consegnerà l'**Hourglass of Destiny**, che dovrete sempre tenere nel vostro zaino.
Dopo lo scontro tra i due monaci, a cui non potete partecipare, incontrerete Shamino che, come voi, ha perso il prezioso equipaggiamento di Lord British e si ritrova con molte cianfrusaglie; proseguite verso sud e dietro alla parete di montagna illusoria a 152 S - 27 W troverete una strana annotazione (che per ora non chiarisce di molto le cose) e qualche oggetto utile, tra cui una spada decente, qualche torcia e un paio di lock pick.
Arriverete quindi ai cancelli di Monitor.

MONITOR, CITTÀ DEL VALORE

Attenti a non confondervi con Trinsic! Qui gli abitanti sono più orgogliosi che coraggiosi, quindi evitate di offenderli; chiedete alla guardia di poter entrare, andate a nord ed entrate nel Crematorio. Seguite il corridoio scavato nella roccia verso sud, e arriverete nel bel mezzo di una cerimonia funebre. Presentatevi ai quattro Cavalieri e chiedete a Marsten di potervi cimentare con il Test of Courage. Subito dopo, scortato da un paio di guardie, arriverà il buon vecchio Dupré: ora non vi resta che ritrovare Iolo! Uscite da Monitor e seguite la stradone che porta verso nord: per ora non vi conviene girare per la foresta, perché siete male armati e deboli. Dirigetevi invece da



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

http://www.oldgamesitalia.net/

IL TEST OF COURAGE (110 S - 10 W)

Parlate con Shmed, che vi fornirà dell'equipaggiamento che potrete utilizzare all'interno della cava a nord. Il Test of Courage è stato appositamente truccato dagli uomini di Batlin nell'intento di eliminarvi mentre siete da soli: dovrete attraversare una serie di stanze cercando di volta in volta la chiave che apre la porta successiva. Eliminate i gremlin verdi, quindi, nella stanza successiva costruite una scala impilando delle rocce e eliminate gli eventuali serpentelli che saltano di fuori ogni tanto.

Quindi affrontate il Troll, cercando ovviamente di evitare le Fireball che svolazzano allegramente per il corridoio. Raggiunta la stanza con i quattro forzieri, cercate il passaggio segreto nel muro a est. Prendete la chiave e aprite la porta a nord. Raccogliete le due chiavi (anche quella nella stanza coi topi) e, arrivati all'incrocio a tre strade dopo la seconda porta, andate verso nord. Raccogliete le **Claws**, quindi tornate all'incrocio e andate a sud: dopo qualche passo apparirà un enigmatico cavaliere animato da pessime intenzioni. Pestatelo per bene, esaminate la lettera che si porta appresso e cercate il passaggio segreto nel muro a ovest (si trova tra due torce molto vicine). Arriverete nella stanza del rituale: utilizzate le claws sul vostro personaggio, quindi sull'urna posta sul tavolo. Eliminate il **lupo** che appare dal nulla, quindi caricatevelo sulle spalle (non mangiate la carne del lupo!) e uscite dalla caverna.

Appena usciti, dovrete affrontare Shmed che, come ci si poteva aspettare, è al soldo di Batlin. Eliminatelo, raccogliete la lettera, quindi tornate a Monitor. Prima di potervi iniziare a Cavaliere, dovrete portare il cibo trovato nel lupo alla locandiera (Lucilla), farvi tatuare da Lydia e consegnare la pelle dell'animale a Cellia (il negozio è a nord-ovest del centro). Scoprirete di essere stati avvelenati: parlate con Harnna, la contadina-curatrice, che vi manderà da Delphinia, l'healer di Fawn, per ricevere delle foglie speciali. Uscite dalla città, e incamminatevi verso nord. Arrivati a Fawn preoccupatevi solo di rintracciare Delphinia per avere le foglie che vi servono. Tornate quindi da Harnna e fatevi curare. Dovrete aspettare ancora una ventina di ore prima che tutto sia pronto per il vostro banchetto. Potete scegliere di dormire, oppure di ingannare il tempo aumentando un po' la vostra esperienza.





THE FURNACE (137 S - 27 E)

Se scegliete di aumentare un po' i vostri punti esperienza, non c'è posto migliore della caverna vulcanica a est di Monitor, la caldissima Furnace. Prima di entrare, cercate di procurarvi un minimo di equipaggiamento adatto: un'armatura addosso a tutti, spade o asce (le mazze sono abbastanza inefficaci) oppure arco e frecce. Se non avete niente di meglio, va bene anche una fionda.

Man mano che procedete, raccogliete i cadaveri di Cavalieri di Monitor che trovate (quelli con la divisa verde e bianca), e fateli portare a Dupré e a Shamino. Infatti il becchino di Monitor vi pagherà 100 Monetari per ogni corpo cremato.

Nella Furnace dovreste trovare un sacco di armi e di armature: tuttavia troverete, tra le misteriose rovine degli Ophidiani, un ponte invalicabile, che per ora non potrete attraversare.



UN PO' DI ORDINE...

Tornate a Monitor, e denunciate a Caladin i due marrani, che verranno prontamente ingabbiati. Prima di lasciare Monitor, andate a parlare con Lucilla: scoprirete che Spektor le ha lasciato una chiave. Andate davanti alla casa di Harnna, quindi costeggiate verso nord la parete rocciosa a sinistra, finché non troverete un muro illusorio. Aprite la porta con la chiave e potrete arrivare al deposito di polvere da sparo di Marsten e Spektor. Arraffate le monete e i gioielli, quindi esaminate il cadavere del Cavaliere: tornate da Harnna e rivelatele la fine del marito. Lucilla può anche rivelarvi che Caladin è quasi imbattibile a causa di uno strano scudo...

Andate nell'Arena e chiedete di allenarvi con Caladin: dopo una paio di scontri dovreste riuscire a sconfiggerlo. Aspettate poi che esca dall'Arena, e andate a cercarlo alla locanda: dopo avergli parlato, vi restituirà lo Scudo Magico di Dupré. Inoltre nei complessi sotterranei adiacenti al Crematorio, troverete la balestra di Iolo al posto di un'urna.





FAWN, LA CITTÀ DELLA BELLEZZA (86 S - 9 E)

Una volta raggiunta Fawn, dovrete parlare con tutte le persone che vi capitano a tiro, in special modo con il locandiere, che può darvi informazioni sugli strani oggetti che avete nello zaino. Chiedetegli dell'anello di fidanzamento e scoprirete che apparteneva a Alyssand: cercatela (la casa è a sud) e scambiateci quattro chiacchiere. Oltre a riavere il vostro paio di Magic Gauntlets, scoprirete che i giovani di Fawn vogliono ribellarsi ai tre Chancellor e alla Sacerdotessa. Accettate e cercate Zulith, l'attendente di Lady Yelinda. Chiedetegli un colloquio con la Lady a capo di Fawn. Se volete, potete avvicinare Rugs e Delphinia, facendo da postino tra i due. Tra parentesi, Scots (uno dei marinai al seguito di Batlin che si sono accampati a est di Fawn) vi regalerà una mappa della Serpent Isle.



Tutto fatto? Ok! Andate a nanna, preferibilmente nella locanda di Fawn. La mattina verrete invitati per presentare un piccolo concerto di Iolo alla presenza di Lady Yelinda: come ricompensa riceverete il preziosissimo White Diamond Necklace, ma Dupré verrà ingabbiato per una frase detta al momento meno opportuno. Ritornate nell'Inn e dormite fino alla mattina seguente: andate nel Tempio (le porte ora si apriranno) e potrete assistere alla prima metà del processo contro Dupré. Uscite e cercate Alyssand, che vi consegnerà una chiave. Andate nel Tempio, aprite la porta a sinistra con la chiave e scendete. Troverete la prigione di Dupré, ma non potrete liberarlo. Salite per le scale a nord e scoprirete il Cancelliere traditore che sta manomettendo l'Oracolo: eliminate il perfido Cancelliere, quindi azionate le leve e settate l'Oracolo in modo che dica la verità.

Dormite fino alla mattina successiva, quindi presentatevi al processo e sentirete la denuncia dell'Oracolo. Lady Yelina vi offrirà come riconoscimento la **Rose of Love** e, ovviamente, la liberazione di Dupré. Prima di andarvene, potrete trovare nella casa di Lady Yelinda la vostra armatura magica (l'abitazione è a ovest del Palazzo).

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

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SPIA DEI GOBLIN

Tornati a Monitor, recuperate la pelle di Lupo, quindi fate quattro chiacchiere con Marsten e il capo dei Lupi e dirigetevi alla sala dei Banchetti (a sud del centro città). Le porte, prima bloccate, si apriranno quando ci cliccherete sopra. Ora assisterete al vostro banchetto d'iniziazione. Tra un brindisi e l'altro, salterà fuori che il vostro Test del Coraggio era truccato e i Cavalieri vi parleranno dei loro sospetti su una spia tra gli stessi cittadini di Monitor. Dopo il banchetto, andate a parlare con Harnna, la contadina madre di Calandra: accettate il compito affidatovi, prendete la **Wooden Sword**, e mettetela da parte - non perdetela! Cercate poi Marsten, il Major di Monitor, e chiedetegli notizie del mago pazzo apparso in mezzo al funerale (è proprio il vecchio Iolo!). Ora che siete Cavalieri, vi consegnerà le chiavi necessarie per liberare il vostro amico: andate nelle prigioni (sono vicine all'uscita nord della città) e potrete riunirvi anche con il vostro quarto compagno.

Quindi andate a parlare con Krayg (il negozio è a destra di quello di Cellia), che vi consiglierà di girare per la foresta a nord delle caverne del Test of Courage.

Uscite quindi da Monitor e andate nella foresta. Dirigetevi verso il monolite nero (83 S - 18 W) e raccogliete la bottiglia di vino di Fawn. Tornate quindi a Monitor e parlate con l'ostessa: vi confermerà che si tratta di uno strano liquore, apprezzato solo da Simon, il locandiere. Andate quindi a fare una visitina da Simon, tenendovi pronti all'inevitabile scontro che seguirà al suo smascheramento. Prima di morire, però, vi indicherà la posizione dell'entrata dei Dungeon che portano sino all'accampamento segreto dei Goblin. Prendete le chiavi dal corpo del goblin morto, quindi andate nella foresta alle coordinate 69 S - 32 W.





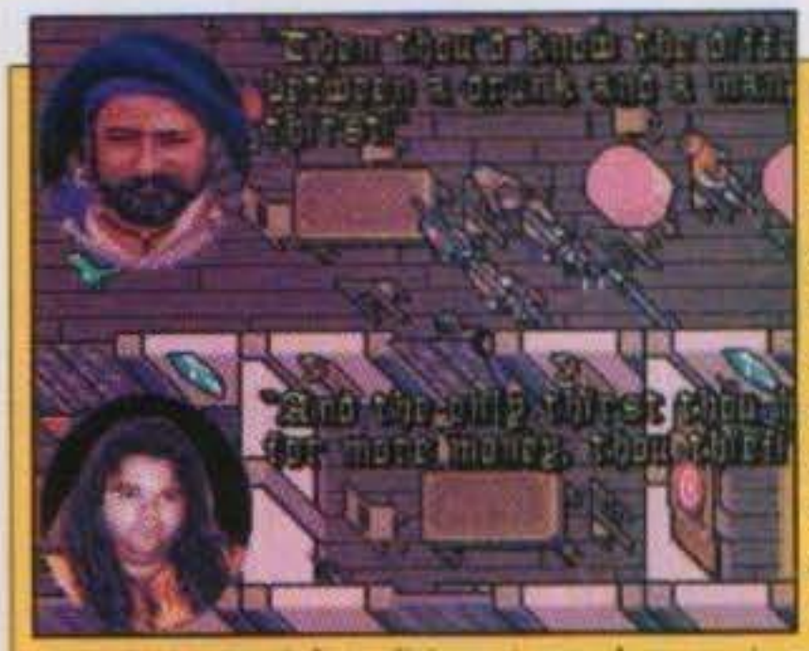
IL VILLAGGIO DEI GOBLIN

Una volta entrati nel complesso di gallerie, basta seguire la strada principale per arrivare all'uscita (troverete solo un paio di bivi). Fate attenzione alle numerose pattuglie di Goblin, e utilizzate il cibo trovato sui loro corpi per rimpinzarvi a spese di Pomdrirgun. Poco prima dell'uscita, troverete una stanza chiusa a chiave, dove si trova l'Helm of Courage. Prima di poter aprire quella porta, dovrete eliminare il Re dei Goblin, quindi, per ora, tirate dritto.

Una volta emersi nella valle dei Goblin, potete scegliere se aspettare le quattro-cinque del mattino prima di attaccare, oppure se scatenarvi subito (nelle prime ore di luce l'accampamento è più indifeso). Eliminate le guardie, quindi entrate nelle varie case del perimetro del villaggio e fate fuori tutti i Goblin, cercando di coglierli nel sonno. La capanna del Re Pomdrirgun è al centro del villaggio (31 S - 20 W) quindi, se non eliminate prima i Goblin del perimetro, ve li troverete tutti addosso quando attaccherete il loro Re. Pomdrirgun vi rivelerà, prima di morire (occhio perché è un osso duro) che anche degli umani hanno collaborato all'agguato teso ai Cavalieri di Monitor. Prendete quindi la sua chiave, e tornate nella stanza vista prima, dove troverete l'**Helm of Courage** e due lettere che incriminano il Borgomastro Marsten e il cambiavalute Spektor.







LO SLEEPING BULL'S INN (109 S - 38 E)

Dirigetevi quindi alla locanda che si trova a metà strada tra Monitor e Fawn; prima di tutto, parlate con la proprietaria e scambiate le calze a rete con i vostri Magic Boots, quindi scendete in cantina. Cercate il passaggio segreto nel muro a nord, azionate la leva in fondo al corridoio e prendete la chiave. Tornate nella cantina e scoprirete che la lastra di metallo è sparita: ora potrete scendere al livello inferiore, dove troverete in un forziere la **Treasure Map** di Silverplate. Per ora mettetela da parte, visto che vi servirà molto più avanti. Risalite, andate nella Torre di guardia vicina, e parlate al Capitano Hawk, rinchiuso nei sotterranei: chiedete alle guardie della Torre il riscatto, ma non tentate di pagare: vi chiederanno ogni volta una cifra maggiore. Ritornate allo Sleeping Bull e Selina dovrebbe chiedervi di partecipare a un'interessante caccia al tesoro. Accettate, lasciando nella taverna i vostri fidi compagni e, insieme a Selina, dirigetevi verso la tesoreria reale apparsa dal nulla alle coordinate 73 S - 80 E. Già che siete per strada, fermatevi alla casa diroccata a metà strada e parlate con lo **Hierophant of Chaos**: probabilmente non capirete nulla di quello che vi dice, comunque è importante che lo incontriate (mettete da parte lo scroll che vi consegna - anche questo vi sarà molto utile più avanti).

Prendete le barre d'oro dalla tesoreria e fate rotta verso lo Sleeping Bull: tuttavia a metà strada appariranno dei brutti ceffi mandati, come al solito, da Batlin. Anche se siete soli contro sette dovreste cavarvela egregiamente (uno di questi gentiluomini porta una Sword of Defense).

Ricomponete il gruppo allo Sleeping Bull, quindi andate a pagare il riscatto per Hawk e tenetevi pronti per salpare l'ancora.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

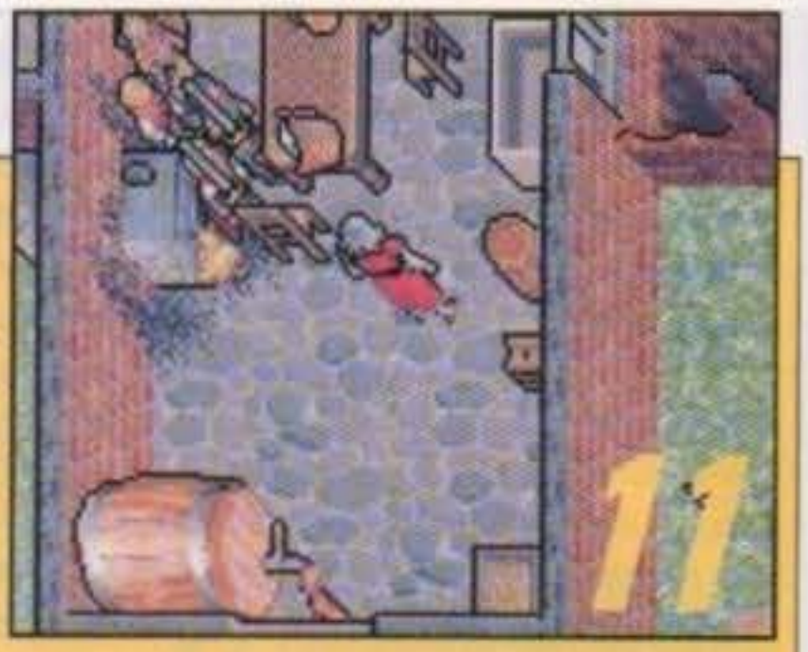
http://www.oldgamesitalia.net/



I MAGHI DI MOONSHADE (98 S - 154 E)

Dopo un viaggio a dir poco movimentato, arriverete sulle coste di Moonshade, l'unica città dove si pratica la magia in tutta Serpent Isle. Esistono due classi in questa città: i Mundane, ovvero i miseri mortali, e i Maghi, che detengono il potere politico ed economico. Conviene quindi farsi notare nel modo dovuto: parlate con Flindo e chiedetegli di presentarvi agli Adepti (l'elite dei maghi), quindi gironzolate per le strade cercando di ambientarvi un po' e chiedendo in giro qualche informazione, soprattutto nel negozio di equipaggiamento, a Bucia. Prima o poi apparirà un Automaton di Rotoluncia che vi consegna uno scroll magico: la Red Witch vi invita a rivelarle il segreto dei Demoni! Infatti Rotoluncia, credendovi degli alleati di Batlin, vi darà un sacco di fastidi più tardi. Concedetevi il meritato riposo, quindi andate a cercare di nuovo Flindo (non ha una posizione fissa: vaga bighellonando dalla locanda al negozio di equipaggiamenti, con qualche puntatina dal fabbro) che vi confermerà il banchetto indetto in vostro onore. Dopo qualche minuto, infatti, verrete trasportati magicamente nel Palazzo del MageLord Filbercio, dove verrete presentati all'intellighenzia di Moonshade. Dopo il tempestoso banchetto, andate da Bucia e chiedetele qualche informazione su Pothos: dirigetevi nel suo negozio di pozioni e interrogatelo sul suo segreto.

Accettate il compito e andate nelle paludi a sud di Moonshade, dove troverete un sacco di Blood Moss alla locazione 122 S - 146 E. Tornate da Pothos e scambiate il Blood Moss appena raccolto con le informazioni su Erstam; ma purtroppo non è ancora tempo di andare dal Mad Mage: uno dei vostri compagni viene rapito quasi immediatamente dalla perfida Rotoluncia. Andate da Filbercio e esponetegli il problema; precipitatevi quindi in casa di Rotoluncia, eliminate l'Automaton di guardia e prendete la chiave rossa e il primo **Serpent Tooth**. Tornate dal MageLord, e chiedetegli ancora un consiglio. Vi permetterà di prendere il suo battello magico per attraversare il lago e arrivare ad una sperduta isoletta dove troverete Rotoluncia intenta a torturare il vostro amico. Eliminatela, quindi recuperate il compagno e tornate indietro.



ERSTAM, IL MAD MAGE

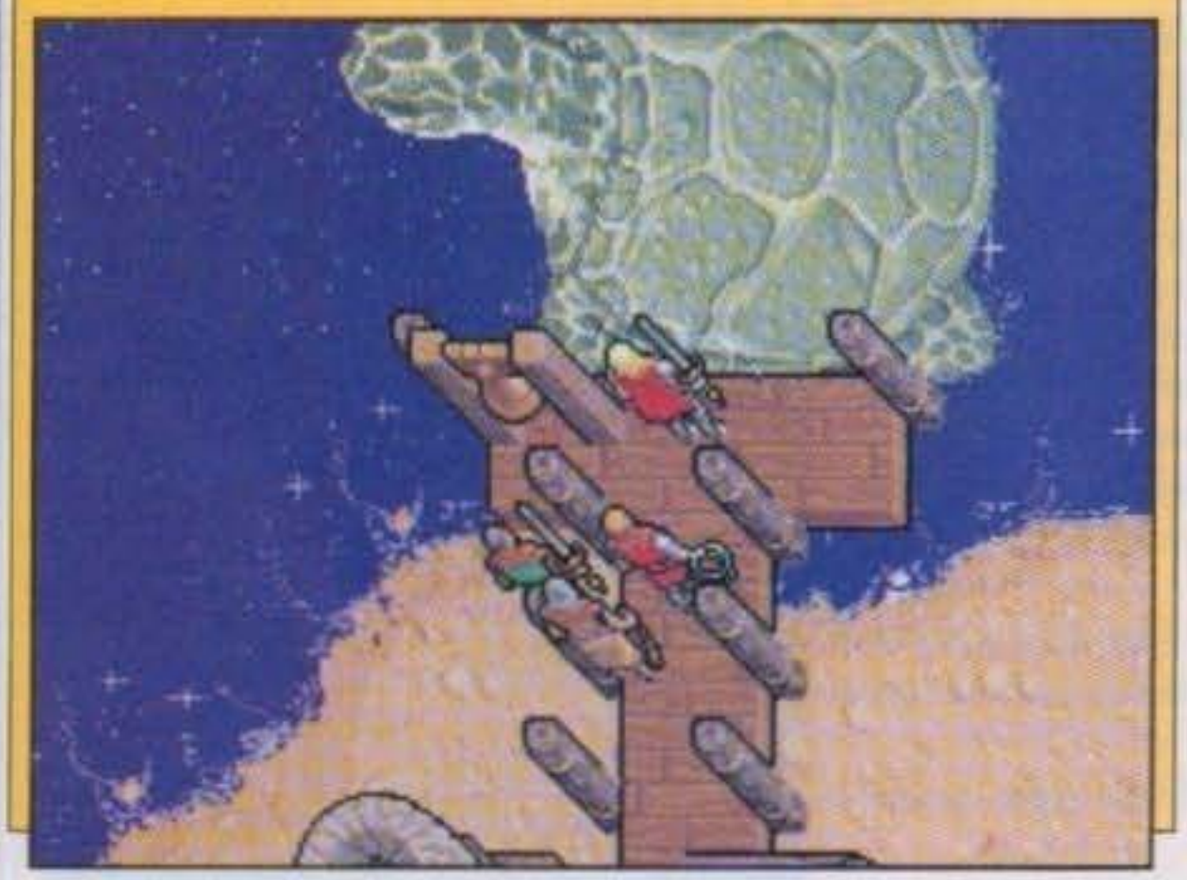
Seguendo le istruzioni di Pothos, andate nella punta nord dell'isola di Moonshade (14 S - 128 E), suonate la campana e salite sulla Tartaruga, che vi porterà sull'isola del Mad Mage. Entrate in casa del Mago Matto, parlate con il suo attuale servitore (quello intero...) e poi con Erstam: vi chiederà di aiutarlo nella ricerca dell'immortalità. Naturalmente dovrete accettare e verrete trasportati in un batter d'occhio sull'isola più a nord, dove dovrete cercare un uovo di Phoenix. Il dungeon non è troppo difficile: basta seguirlo e arriverete in una stanza dove si trova un cadavere di Fenice. Azionate la leva e potrete far rinascere, come nella leggenda, il misterioso volatile. Parlando con SkyRise, riceverete il desiderato uovo. Quindi andate verso sud e cercate il teletrasportatore che vi permette di tornare da Erstam.

Raccogliete un busto, due gambe, una coppia di braccia e la testa parlante, metteteli nella macchina per l'immortalità e, dulcis in fundo, introducete anche l'uovo di fenicie: Boydon ritornerà in vita e tutto intero. Andate quindi da Erstam, che, come ricompensa, vi consegnerà la chiave della casetta esterna. Aprite la porta e prendete il **Serpent Jawbone**, quindi tornate dal vostro ospite, che vi regalerà due **Serpent Tooth**; se volete, potete chiedere a Erstam il permesso di portare con voi Boydon e farlo quindi entrare nel gruppo. Attenti, però, perché se gli manca il cibo, cadrà a pezzi!

Andate quindi nella casetta esterna, e cliccate due volte sul Serpent Gate: apparirete in una zona del Void da cui pote raggiungere altre locazioni; ogni Serpent Gate è bloccato da un cancello, che si apre solo se avete il corrispondente Serpent Tooth. Per ora potrete raggiungere l'Isola dei Monaci, Moonshade, l'isola di Erstam e una parte della Furnace.

Andate dai Monaci e parlate con il Monaco Erborista della **Madrake Root**: chiedetegli quando potete raccogliere le radici fresche. Probabilmente vi dirà di aspettare. Andate quindi a dormire, e dopo 12-24 ore scoprirete che è il momento giusto. Andate nella parte a nord-ovest dell'isola (16 N - 152 E) e raccogliete almeno tre Mandrake Root fresche.

Tornate quindi a Moonshade





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

http://www.oldgamesitalia.net/

ESPLORANDO

LE FREEDOM MOUNTAINS

Parlate prima di tutto con Fedabiblio, che, ricevendo le radici fresche, potrà crearvi uno SpellBook (finalmente!). D'ora in poi tutti i maghi di Moonshade vi tratteranno con maggior rispetto. Ora vi conviene arricchire il vostro arsenale magico. Per ottenere un po' di soldi, andate in nel palazzo del MageLord, azionate la leva vicina al trono, prendete la chiave viola nascosta dietro la pianta nella stanza di Filbercio e utilizzatela per aprire le casse custodite nella stanza del tesoro. Prendete le armi magiche e soprattutto le barre di oro, che Bucia potrà cambiarvi a 600 Guilder ciascuna. Andate da Pothos e comprate un bel po' di reagenti, quindi trascrivetevi sul libro magico gli scroll che vi interessano. Per ora, non vi conviene comprare gli spell. Andate quindi a casa di Frigidazzi, che ora troverete intenta a studiare i suoi spell ghiacciati. Chiedetele di insegnarvi gli spell, quindi tornate dopo mezzanotte: dopo la scena V.M. 18 anni, verrete accusati da Filbercio di alto tradimento e altri reati vari inventati dal MageLord su due piedi, e conseguentemente sbattuti nei dungeon delle Freedom Mountains.

Vi risveglierete in una stanzetta alquanto squallida: non perdete tempo e entrate appena possibile nel gabbiotto dell'automaton. Eliminatelo, prendete tutto quello che vi può servire, ma soprattutto la chiave rossa, che apre la metà delle porte che incontrerete. Andate verso nord, superate i due muri invisibili (uno si riconosce per le impronte di sangue), quindi, dopo il primo teletrasportatore, eliminate il mago che vi assale. Arriverete in un'altra stanza, dove incontrerete **Stefano**, il mago-ladro, punito come voi da Filbercio. Alleatevi con lui, quindi, nella stanza successiva, una volta uccise le due guardie, troverete la **Black Sword**. Proseguite, eliminate lo Skeleton Dragon, e azionate le due leve contemporaneamente (con Stefano).





Arriverete davanti a un ponte levatoio: utilizzate l'incantesimo Telekinesis per azionare l'argano e, subito dopo, verrete intrappolati in una prigione speciale. Ci sono diversi modi per uscirne: il più semplice consiste nel portare la ragazza dal Nightmare, prendere la chiave dal corpo della ragazza e aprire il forziere a nord ovest. Prendere le carote, metterle sul piatto dorato nella stanza dei funghi, e prendere il bouquet di fiori. Andate poi nella stanza con le armature, eliminate le guardie e azionate la leva sul muro a ovest. Uscite nel giardino esterno e azionate la leva blu. Tornate dal ranger e dategli le rose. A questo punto tutte le leve funzioneranno e potrete oltrepassare il cancello a sud. Andate sul falò e verrete trasportati nuovamente. Arriverete in un corridoio apparentemente infinito: costeggiate il muro a est e troverete un passaggio segreto, che conduce a un ennesimo teletrasportatore. Andate quindi verso sud, accatastate barili e cassette di legno per raggiungere la campana e suonatela. Andate quindi sul teletrasportatore a sud-ovest e arriverete nell'ultima tappa di questo viaggio alla *Ultima Underworld*: uccidete l'ultimo Automaton, prendete la chiave e andate a sud. Quando appare il mago, liberate il demone prigioniero della Black Sword, e potrete finalmente uscire.

RITORNO A MOONSHADE

Recuperate i vostri oggetti, quindi cercate i componenti del vostro party: Dupré, come al solito, è nella locanda, mentre Iolo è in casa di Gustacio; Boydon (se lo avete arruolato) vi aspetta nel negozio si Bucia, mentre Shamino sta vagando nella foresta a ovest di Moonshade, dalle parti della locazione 80 S - 110 E. Il vostro Ranger di fiducia ha in serbo tre sorprese: una lettera della vostra amante, uno scroll di **Chill** e una paio di **Serpent Earrings** (il primo dei tre gioielli del Serpente che dovrete trovare). Andate quindi da Gustacio e accettate di aiutarlo. Prendete il globo di energia e dirigetevi verso il luogo dell'esperimento (37 S - 142 E); salite, posizionate il globo sull'altare, azionate l'argano e tirate almeno tre leve. Azionate di nuovo l'argano e, una volta riapparsi, ritornate al luogo dell'esperimento per ritrovare i vostri amici.

Andate da Gustacio e poi da Fedabiblio, che vi consiglierà di dare un'occhiata nella sua Crystall Ball: scoprirete che il fratello scomparso di Kane è stato trasformato nel pappagallino verde che gli scodinzola sempre intorno. Ritornate da Gustacio, che vi consegnerà un secondo globo e una gabbia: cercate il pappagallo (è sempre vicino a Kane) e intrappolatelo nella gabbietta, quindi andate di nuovo sul luogo dell'esperimento. Posizionate il nuovo globo, chiudete la porta con l'argano e mettete la gabbietta al posto di uno degli oggetti ai lati. Azionate la leva corrispondente e trasformerete il pappagallo nel fratello di Kane. Tornate da Gustacio, e riceverete come ricompensa il **Mirror of Truth** e tutti gli spell che conosce gratis. A questo punto vi conviene girare un po' per la città e comprare gli incantesimi che vi mancano, insieme a una nutrita dose di reagenti. Già che ci siete, aprite il muro segreto nella parete nord della casa di Melino, fate il giro del giardino e dentro il forziere nascosto tra gli alberi troverete il **Comb of Beauty**.

Per lasciare Moonshade, andate dal Capitano Hawk, chiedetegli come lasciare la città e vi riferirà un misterioso passaggio a sud del lago; raggiungete Silvia, il capo dei Ranger di Moonshade, e comprate la chiave (40 Guilders). Raggiungete l'entrata per la Lost City (97 S - 133 E) e scendete.

Per questo numero è tutto. Sul prossimo Kappa troverete indicazioni e consigli per terminare *Ultima 7 Part Two - The Serpent Isle*.



LA GABOLA DI ULTIMA

Anche in questo ottavo episodio esiste il modo gabola, che come al solito, vi consiglio di non usare per due semplici motivi: vi rovinereste irrimediabilmente il divertimento e, soprattutto, rischiereste di "piantare" il gioco. Inoltre, materializzandovi da una parte all'altra, finireste per saltare qualche punto cruciale, con il risultato di dover rifare tutto da capo. Comunque, se volete utilizzarlo lo stesso, basta scrivere "serpent pass" al prompt del DOS: una volta caricato il gioco, premendo F3 farete apparire una mappa speciale che vi consente di teletrasportarvi nel punto in cui cliccate. Ma state attenti ai bug...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEN

THE COMPUTER

a F.M. International Company

CARATTERISTICHE COMUNI SU TUTTI I MODELLI:
CASE DEKTOP/MINITOWER A SCELTA CON AL. 200 WATT E DISPLAY, FLOPPY DISK DRIVE 1,44 MB, 2 SER. 1 PAR. 1 GAME, TASTIERA 102 T. ITA. MONITOR COLORE 1024*768, MOUSE 3 TASTI, MS-DOS 6.0

GARANZIA 12 MESI SU MANODOPERA E PEZZI DI RICAMBIO.

P C I M A G E N :

- PC 80386sx-33MHz, HD 85Mb, 1 Mb,Vga 256Kb, 3 gochi a scelta **£. 1.650.000**
- PC 80386DX-40MHz, HD 85 Mb, 4 Mb, Vga 1 Mb OAK, 3 giochi a scelta **£. 1.890.000**
- PC 80486DLC-33MHz, HD 120 Mb, 4 Mb,Vga 1Mb OAK, 5 giochi a scelta **£. 2.150.000**
- PC 80486DLC-40MHz, HD 120 Mb, 4 Mb, Vga 1 Mb OAK, 5 giochi a scelta **£. 2.320.000**
- PC 80486DX-33MHz, HD 170 Mb, 4Mb, Vga 1Mb OAK, 7 giochi a scelta **£. 2.590.000**
- PC 80486DX-50MHz, HD 250 Mb, 4Mb, Vga 1Mb CL W.A, 10 giochi a scelta **£. 3.090.000**
- PC 80486DX2-66MHz, HD 250 MB, 4Mb, Vga 1Mb CL W.A,10 giochi a scelta **£. 3.260.000**
- PC 80486DX-33MHz, HD 250 Mb, Vga 1 Mb CL 10 giochi a scelta (*) **£. 2.940.000**
- PC 80486DX-50MHZ, HD 250 Mb, 4 Mb, Vga 1 Mb CL, 10 giochi a scelta (*) **£. 3.260.000**

(*) con 2 Slot 2*32Bit Local Bus & scheda Vga Local Bus
N.B. I giochi in omaggio non sono di pubblico dominio & sono tutti originali con istruzioni

STAMPANTI
Epson, Nec, Texas Instruments, HP, Seikosha
A PREZZI ECCEZIONALI.
(es. Seikosha sl-95 kit colore incl. 24 aghi **£. 540.000**)

PRODOTTI CREATIVE
(es.Sound Blaster pro DeLuxecon 2 giochi £. 260.000)
Giochi per
PC, Amiga, Atari, Commodore, Max, Amstrad a partire da £. 9.500.
Giochi per
Megadrive, Nintendo,GameGear,GameBoy.



SUI NOSTRI PREZZI E' GIA' INCLUSA L'IVA DI LEGGE
Spedizioni in tutta Italia. Telefax 02-92150664

IMAGEN Italiana S.r.l.
Sede Commerciale: VIA BERTARINI, 24 CARUGATE MILANO TEL. & FAX 02/92150664

TecnoShop® by data office s.a

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

Amiga 600
£. 449.000

Videon 4.0 gold	£. 379.000
Microgen	£. 350.000
Video Dac 18	£. 229.000

262000 colori in video per A500, A600, A2000

Schede Microbotics per Amiga 1200 con coprocessore e cloc espandibili con miduli Si

HD PER A1200 A600
alcuni esempi:
CONNER 60 Mb £. 600.0
SEAGATE 120 Mb £. 800.00

Interfaccia X-Copy £. 149.000 (copiatore hardware)

Vasto assortimento di software originale per Amiga e Pc

Stampante Citizen Swift 240C 24 aghi Colore 300 cps 360 dpi £. 699.000

Dischetti MITSUBISHI in confezioni da 1(
2DD 3,5" L. 105
2HD 3,5" L. 185

Assistenza tecnica per tutti i computer
Consulenza specializzata DTV

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di IVA

GVP Poin autorizzat

AMERICAN'S GAMES

I migliori giochi da tutto il mondo !!

TELEFONA !

VENDITA
CONSULENZA
CONSIGLIATEVI CON I NOSTRI DEALER ASSISTENT
MARCO E GRAZIANO

HOTLINE
011/ 548920



MEGADRIVE	SUPERNES	GAME GEAR	GAMEBOY	LYNX	AMIGA	ATARI ST	PC IBM
SHINING FORCE	ALIEN 3	LA SIRENETTA	TOP RANK TENNIS	DRACULA	SYNDICATE	WAR IN THE GULF	PRINCE PERSIA 2
STREET FIGHTER 2	SUPER FI CIRCUS	TOM AND JERRY	WAYNE'S WORLD	DOUBLE DRAGON	BUBBA'N STIX	ISHAR 2	LOST IN TIME
JUNGLE STRIKE	FINAL FIGHT 2	KRUSTY'SFUNHOUSE	DARKWING DUCK	EYE OF BEHOLDER	WORLDS OF LEGEND	CHAOS ENGINE	RETUN OF PHANTOM
GOLDEN AXE 3	VEGAS STAKES	CHUCK ROCK	SPIDRMAN 3	MALIBU VOLLEYBAL	THE CARTOONS	B-17 FLYING F	DAY OF TENTACLE
TECMO WC.SOCCER	STRIKER	ALIEN 3	TAZ-MANIA	POWER FACTORY	JURASSIC PARK	LEMMINGS 2	SYNDICATE
COOL SPOT	LOST VIKINGS	DORAEMON	THE FLINTSTONE	JCONNORS TENNIS	GLOBAL GLADIATOR	AV-8B HARRIER A.	BETRAYAL KRONDOR
SNOW BROS	POCKY & ROCKY	TAZ-MANIA	ADV. ISLAND 3	BATTLEWEELS	LOST VIKINGS	FIREHAWK	KINGS RANSOM
FLASHBACK	BUBSY	SUPER SPACE INV.	ASTERIX	LEMMINGS	DOMARK II	CIVILIZATION	ROBOCOD
X-MAN	FINAL FANTASY 2	DONALD DUCK	THE JETSONS	EUROPEAN SOCCER	REALM OF DARKNES	THE GREATEST	LOST VIKINGS
SUPER KICK OFF	MORTAL KOMBAT	CHAKAN	JORDAN VS BIRD	BASEBALL HEROES	DANGEROUS STREET	ISHAR X FALCON	WORLDS OF LEGEND
THE FLINTSTONES	NHL STANLEY CUP	SUPER KICK OFF	STAR WARS	GORDO 106	DUNE 2	ANCIENT ART WAR	STRIKE COMMANDER
HARDWARE	HARDWARE	MACINTOSH	MACINTOSH	MACINTOSH	HARDWARE	HARDWARE	HARDWARE
MENACER GUN	SUPERSCOPE	PRINCE OF PERSIA	INDY 4	CHESS CHAMPION	SCANNER	SCANNER	AUDIO BLASTER
SEGA TAP 4 JOY	UNIVERSAL CONV.	FALCON 3.0	MONKEY ISL. 2	PGA TOUR GOLF	DIGITALIZZATORI	DIGITALIZZATORI	ADLIB SOUND
SEGA CONVERTER	JOYSTICK STEALTH	CIVILIZATION	RED BARON	FERRARI G.PRIX	HARD DISK A500+	HARD DISK-DRIVE	BOX AMPLIFICATI
PRO CDX	SN PROPAD	A-TRAIN	V.FOR VICTORY 3	EIGHT BALL DELUX	JOYSTICKS-MOUSE	JOYSTICKS - MOUSE	JOYSTICKS-MOUSE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000
Carta di credito (CARTASI)

CartaSi

VENDITA RATEALE A PARTIRE DA LIRE 50.000 MENSILI

PUNTI DI VENDITA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO

VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST 5
THE NEXT MUTATION



Avete dei problemi ad andare là dove nessun uomo è mai giunto prima, magari in missione quinquennale? Grazie a Cristiano Biglieri di Mortara potrete raggiungere anche gli angoli più remoti dello spazio con il vostro gigantesco astromonnezzaio!

Una piccola avvertenza: visto che nella prima parte dell'avventura non ci sono punti di riferimento oggettivi (nord, sud, ecc.), abbiamo preferito dare delle indicazioni poco "avventuresche", ma decisamente chiare, come "in basso" o "tre schermi a destra"

IL TEST

Appena terminate la simulazione, andate verso il basso finché non arrivate alla vostra aula (dove ci sono due persone che parlano). Entrate e sostenete il test di fine anno: copiate dal compagno a destra di Wilco, facendo molta attenzione al robot sentinella.

Una volta portato a termine il test, vi aspettano le pulizie: uscite dalla classe, andate in basso e superate la seconda porta: arriverete nel ripostiglio. Prendete l'aspirapolvere automatico per pulire i pavimenti e i coni rossi. Andate in su e a destra e salite sull'ascensore. Posizionate i coni rossi sul simbolo giallo dell'accademia (per evitare che passi la gente), accendete il lucidatutto e passate diverse volte sul simbolo giallo: noterete che poco per volta diventerà sempre più pulito. Per terminare il lavoro, il simbolo deve essere perfettamente lindo.

Dopo qualche scena d'intermezzo, grazie a un topolino che si infila tra i cavi del computer, vi verrà assegnata una "nave spaziale". Tornate alla vostra aula, guardate i risultati del test e scoprirete che si tratta di una nave per la raccolta dell'immondizia spaziale (basta che sia una nave! NdJames T. Kirk).

LA PRIMA MISSIONE

Per raggiungere un pianeta o una base dovrete utilizzare questa sequenza di frasi: Lay in a Course, Lite Speed, Normal Speed.

Salite a bordo della nave e sedetevi sulla poltrona (è l'unico modo per dare ordini al quella massa di insubordinati che vi ritrovate come equipaggio). Ordinate a Flo, l'addetta alle comunicazioni, di contattare la Starcon; quindi potrete partire. Parlate con Droodle (Lay in a Course) e inserite le coordinate, quindi ordinate il "Lite Speed" e partirete, per andare là dove nessun Wilco è andato prima!

Dopo un po' verrete presi di mira da una donna androide (ci vorrebbe Harrison Ford, NdRaist), che però ci lascerà quasi subito (almeno per ora).

Quando Droodle vi segnala che siete in dirittura d'arrivo, ordinategli la Normal Speed; Flo invece vi farà notare che ci sono dei rifiuti da recuperare. Ordinate a Droodle di attivare l'RRS (Refuse Removal System) e recupererete il sacco di rifiuti cosmici.

I sensori vi avvertiranno che all'interno del sacco, è imprigionata una forma di vita, alzatevi dalla poltrona, superate la porta, premete il tasto blu vicino allo sportello bianco, e verrete travolti dai rifiuti. Inoltre salterà fuori una specie di Alien, che si affretta a dileguarsi. Esaminate la scatola degli attrezzi (si trova vicino ai macchinari sulla sinistra) e prendete: l'Anti-Acid Tablet, lo Spare Fuse, l'Hole Punch e il Laser



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

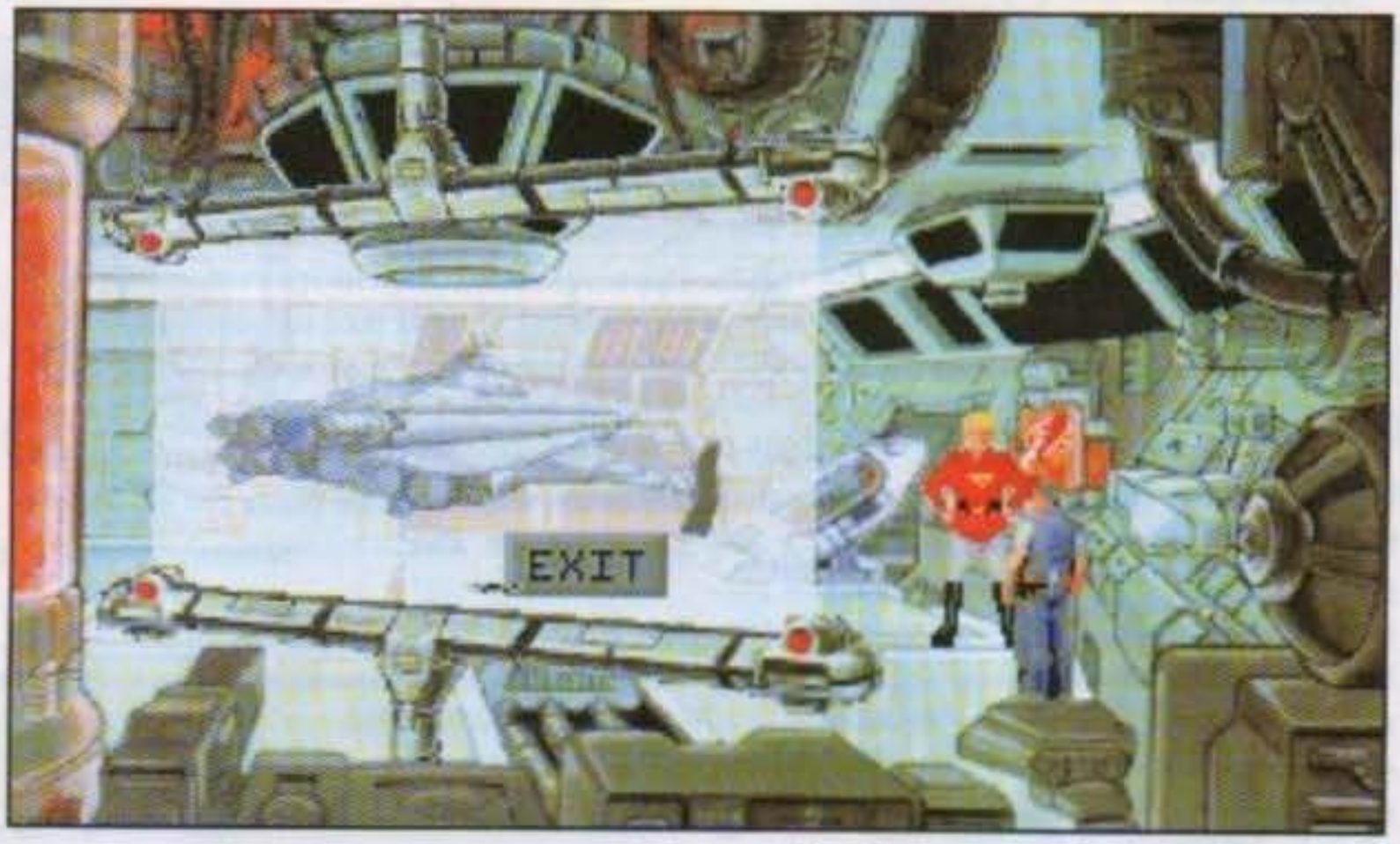
http://www.oldgamesitalia.net/



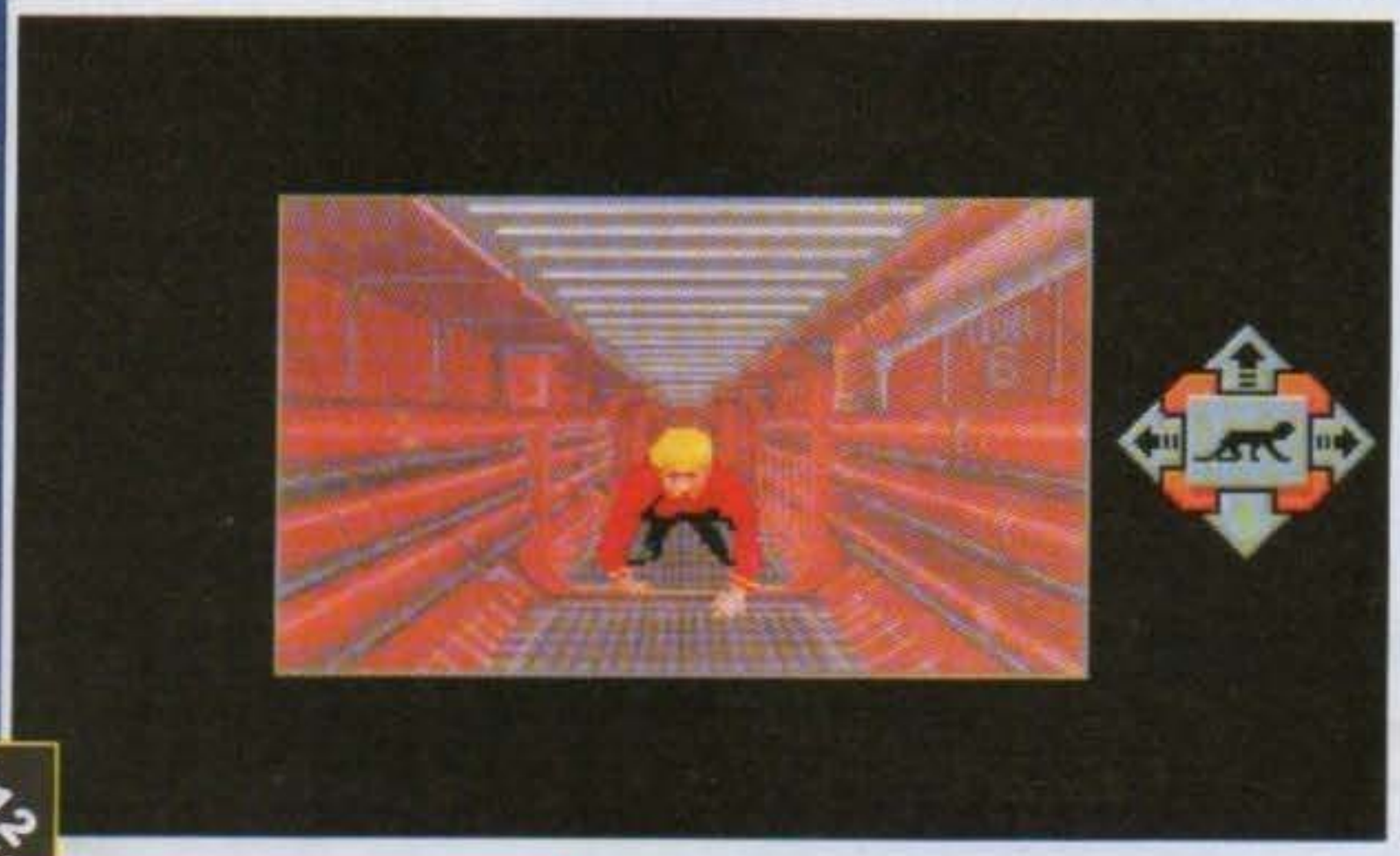
Cutting, quindi rimettete tutto in ordine e uscite.
Premete il tasto rosso per attivare l'ascensore, entrate e scendete: arriverete in una stanza con due scompartimenti vicini alle tute spaziali, dove troverete una maschera e una bombola per l'ossigeno.
Cliccate sul piedistallo e appariranno diverse opzioni, tra cui quella di aprire la porta dell'ascensore; una volta saliti, entrate nella porta a sinistra e andate vicino al teletrasporto: dovrebbe risaltare fuori l'alieno (Spike, per gli amici) che vi salterà sulla faccia (che carino!): prendetelo e mettetelo nel contenitore con il liquido rosso, insieme all'Anti-Acid Tablet, tanto per calmarlo un po'.

WILCO VS PREDATOR

Tornate sul ponte e partite per Peeyu e, una volta arrivati, attivate di nuovo l'RRS. Riceverete un messaggio diretto alla StarCom: dirigetevi quindi a Kiz Urazgubi, dove sarete attaccati e abbordati dalla donna robot che vi costringe a sbarcare sul pianeta. Andate in sala teletrasporto (in fretta!), salite sul teletrasporto e ordinate di scendere (Energize!).
Andate a sinistra e a destra, camminate sul ramo che punta verso la cascata che, come al solito, si spaccherà facendovi cadere in acqua; la corrente vi riporterà al punto di partenza; raccogliete il ramo che si trova in acqua e tornate al tronco, che dovrete attraversare. Utilizzate il ramo per prendere una banana (dovrete provare diverse volte prima che si stacchi), quindi attraversate il tronco e saliteci sopra: afferrate una liana, e arriverete all'entrata di una caverna.
Entrate dentro immediatamente, saltate dall'altra parte e superate l'apertura; quindi, appena sbucate sotto la cascata, tornate indietro, portandovi di nuovo all'entrata precedente. Infatti apparirà la donna androide mimetizzata alla Predator; avvicinatevi al masso posto sopra a questa entrata e fatelo cadere utilizzando il ramo. Purtroppo non è finita, perché, tornati al



punto dove eravate stati teletrasportati, scoprirete che il robot è ancora vivo e vegeto. Non vi resta che tornare nello schermo con il grosso tronco, dove potrete infilarvi: aspettate che il robot atterri sopra di voi, quindi fatelo scivolare con la banana. Prendete la testa dell'androide e tornate al punto dell'atterraggio, dove troverete Cliffy.
Tornati sulla nave, uscite dalla stanza e rientrate subito: darete automaticamente la testa del robot a Cliffy che sta riparando l'androide. In cambio riceverete un telecomando.
Ora potete tornare sul pianeta e, utilizzando il telecomando, esplorare l'astronave aliena. A bordo della nave aliena, cliccando sul pannello a sinistra, apparirà uno scomparto, protetto da una trappola: infatti quando cercherete di aprirlo, scatterà un conto alla rovescia. Premete le leve in alto e in basso, ruotate tutte le manopole in diagonale, quindi ruotate le due manopole a destra, in modo da riportarle in posizione normale e cliccate sul pannello in alto a sinistra: aprirete lo scomparto centrale. Posizionando di nuovo in diagonale e in posizione normale le manopole in alto a destra e in basso a sinistra, si aprirà lo scomparto in basso a destra; ripetete il procedimento per le rimanenti due manopole.
All'interno troverete il Cloacking Device: prendetelo, e uscite di corsa. Infatti l'astronave sta per esplodere!

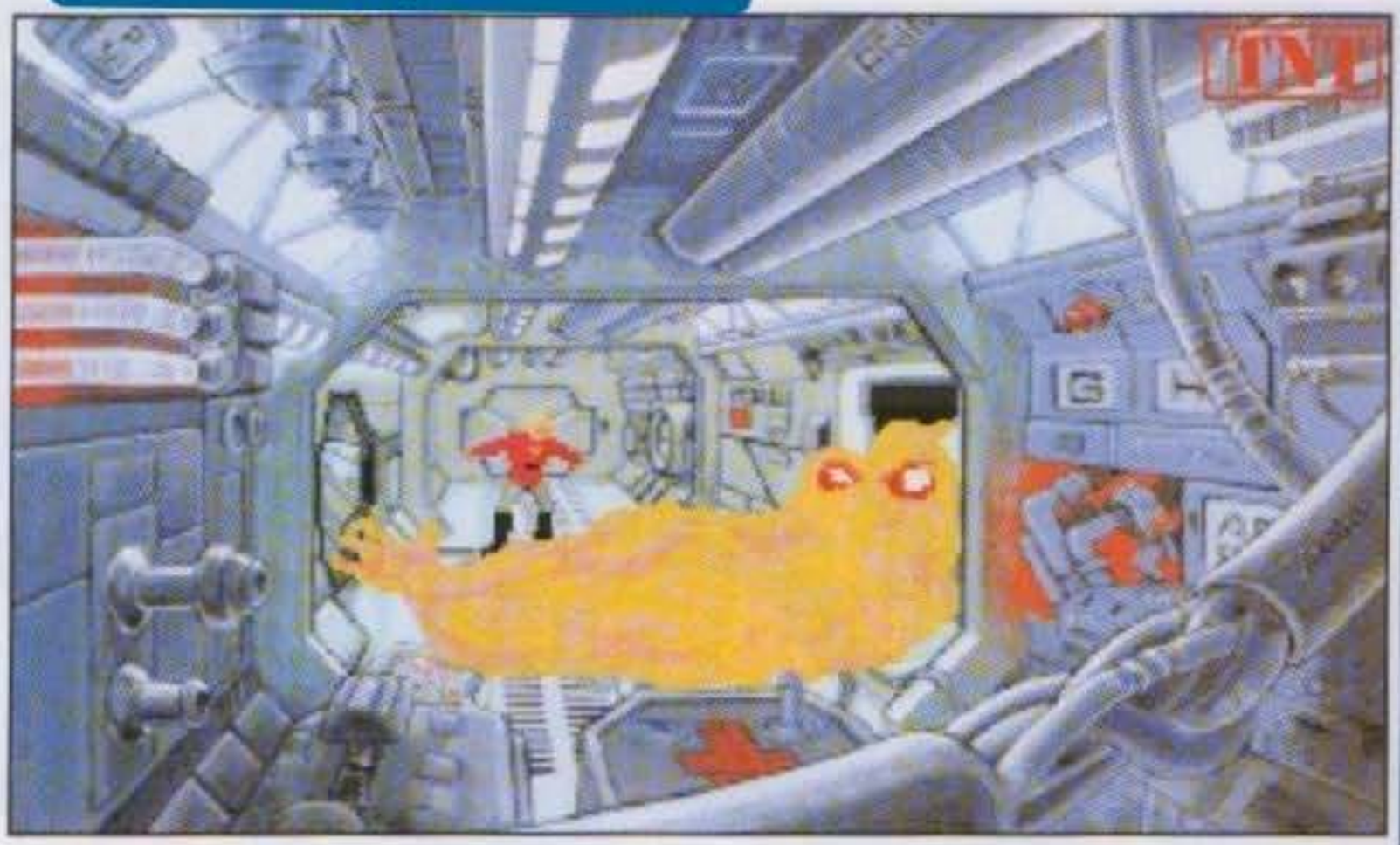


LO STRANO CASO DELLA STARCON ACADEMY

Dirigetevi verso la StarCon Academy: una volta arrivati il vostro equipaggio andrà a farsi una bella bevuta. Imitateli, ricordando però di porta-

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

http://www.oldgamesitalia.net/



re Spike. Andate a sedervi al tavolo del vostro equipaggio, e dopo la bevuta, arriverà un mercante che vende delle Space Monkey e delle Businness Card. Dopo qualche istante, incontrerete nientedimeno che il Capitano Quirk, che dovrete vincere alla battaglia spaziale.
Al termine della sfida, Cliffy viene ingiustamente arrestato da Quirk: scambiate quattro parole con il vostro equipaggio per organizzare un piano, quindi prendete le Space Monkey e mettetele nel vostro drink. Andate a destra, dove si trova Cliffy, e dopo pochi istanti le guardie verranno chiamate a causa delle Space Monkey. Premete il pulsante per disattivare il campo di forza, quindi guardate nella seconda cella a sinistra, dove troverete il vostro compagno; ditegli di togliere le mani dalle sbarre, quindi sguinzagliate Spike per fondere le sbarre.

LA BASE ABBANDONATA

A questo punto riceverete ordini di andare a investigare su Klorox II (90210). Entrate in orbita, sbarcate sul pianeta e entrate insieme a Droodle nella base abbandonata. Cliccate sulla leva: verrete attaccati da un mutante. Dovrete cercare di evitare il suo liquido (bleah!) verde. Alla quinta "emissione", arriverà Droodle che sparando al mutante, lo trasformerà di nuovo in un essere umano. L'ex-mutante vi racconterà cosa è accaduto alla base, e vi svelerà l'ubicazione di un sentiero segreto. Raccogliete il foglio fatto cadere dal mutante e, azionando la leva, apparirà uno schermo con tanto di tastierino numerico: digitando il numero trovato sul foglio, potrete accedere alle informazioni residenti sul computer della colonia.
Leggete tutto il leggibile, uscite dalla base e andate a sinistra: sbucherete vicino a un container, esaminatelo e risalite a bordo della vostra astropattumiera.
Raggiungete la sala comando: scoprirete che l'equipaggio dell'astronave Goliath sta subendo una mutazione. Andate al Thrakus System dove potrete localizzare un pod di salvataggio atterrato sul pianeta; entrate in orbita, premete il tasto centrale della console di comando sulla poltrona, e ordinate lo Scan Planet e il Raccomandation. Andate quindi in sala teletrasporto, salite sul pad e indossate la maschera.
Scesi sul pianeta raggiungete il pod, esaminatelo, prendete il cappotto, e troverete un pulsante rosso che lampeggia. Premetelo e uscite.
Andate nello schermo a sinistra, dove verrete aggrediti da una donna che vi farà cadere nel precipizio; vi ritroverete appesi al ciglio del burrone, con la donna aggrappata ai pantaloni e, come se non bastasse, si materializzeranno dei mutanti che inizieranno a spararvi addosso.
Per togliervi dai guai non vi resta che utilizzare il comunicatore: purtroppo per il momento non vi è possibile teletrasportarvi, quindi dovrete ar-



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

http://www.oldgamesitalia.net/



rangiarvi; usate il cappotto per aiutare la ragazza a risalire, che poi vi lancerà una liana. Appena sarete risaliti, i mutanti si faranno di nuovo vivi, ma per fortuna il teletrasporto vi porterà indietro sulla nave.

L'AMBASCIATRICE

Sulla nave la ragazza, che è un'ambasciatrice, vi spiegerà molte cose, soprattutto del WarpDrive Distributor Cap del Goliath. Per salvarla dall'infezione dell'agente mutogeno, dovrete metterla nella Cryo Chamber; premete poi il pulsante rosso per aprire il contenitore: apritelo, quindi fate entrare la ragazza.

Esaminate il contenitore, cliccate nell'angolo in basso a sinistra, leggete le istruzioni per sapere quale temperatura dovete inserire, e azionate la camera di ibernazione.

Ritornati in sala comandi, scoprirete che il Goliath sta per attaccarvi: ordinate a Droodle di alzare gli scudi e di effettuare un'azione evasiva; quindi ordinategli di dirigersi verso gli asteroidi. Nel frattempo Cliffy, uscito nello spazio esterno per le riparazioni, sta andando alla deriva. Prendete l'ascensore, fate ruotare il pod di salvataggio (E.V.A.) ed entrate. Non vi resta che cercare Cliffy, agguantarlo con il braccio del pod e riportarlo alla nave (Cliffy è il puntino rosso, NdR).

Una volta recuperato andate in sala comandi e dirigetevi verso Clorox II (41666).

LA MOSCA

Entrate in orbita e salite sul trasportatore: a causa di un'avaria (ma che strano!), verrete rimaterializzati fusi con il corpo di una mosca, infatti controllerete un insetto che vola tranquillamente nell'aria. Volando sopra il laghetto, salterà fuori una rana che atterrerà proprio sul comunicatore: avvicinatevi e raccontate a Flo le vostre ultime disavventure. Scoprirete che, come era prevedibile, il teletrasportatore è fuori uso, e che Cliffy vi raggiungerà appena possibile.

Uscite e volate a sinistra ed entrate nella fessura della roccia: fate attenzione a quali raggi bisogna interrompere per far scattare il meccanismo che apre la porta, quindi proseguite e vi troverete in un laboratorio. Attivate il computer, e troverete interessanti notizie su Quirk e sul suo progetto. Attivando poi le telecamere, individuerete dove è finito il vostro corpo, ma venderete anche Cliffy e il robot arrivare sulla base. Raggiungete Cliffy, parlategli e portatelo dove si trova il vostro corpo: con l'aiuto del teletrasporto riuscirete a tornare normale (si fa per dire, NdR).

Bucherellate la Businness Card con l'Hole Punch, formando una "X", quindi inseritela nella fessura, e potrete entrare nel passaggio che porta al laboratorio. Premete il pulsante nero e potrete prendere due bombole di nitrogeno. Tornati sulla nave, scoprirete che Spike sa come salvare Beatrice (l'ambasciatrice): dovrete mettere la ragazza sul teletrasportatore e invertire il processo di smaterializzazione; parlatene con Cliffy, esaminate la Cryo Chamber, settate il



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tutto per 10 secondi e premete Defrost. Quando si sarà scongelata, mettete Beatrice sul teletrasportatore, aspettate che Cliffy lo azioni e quindi rimettetela nella Cryo Chamber perché possa rimettersi.

ALL'ASSALTO DEL GOLIATH

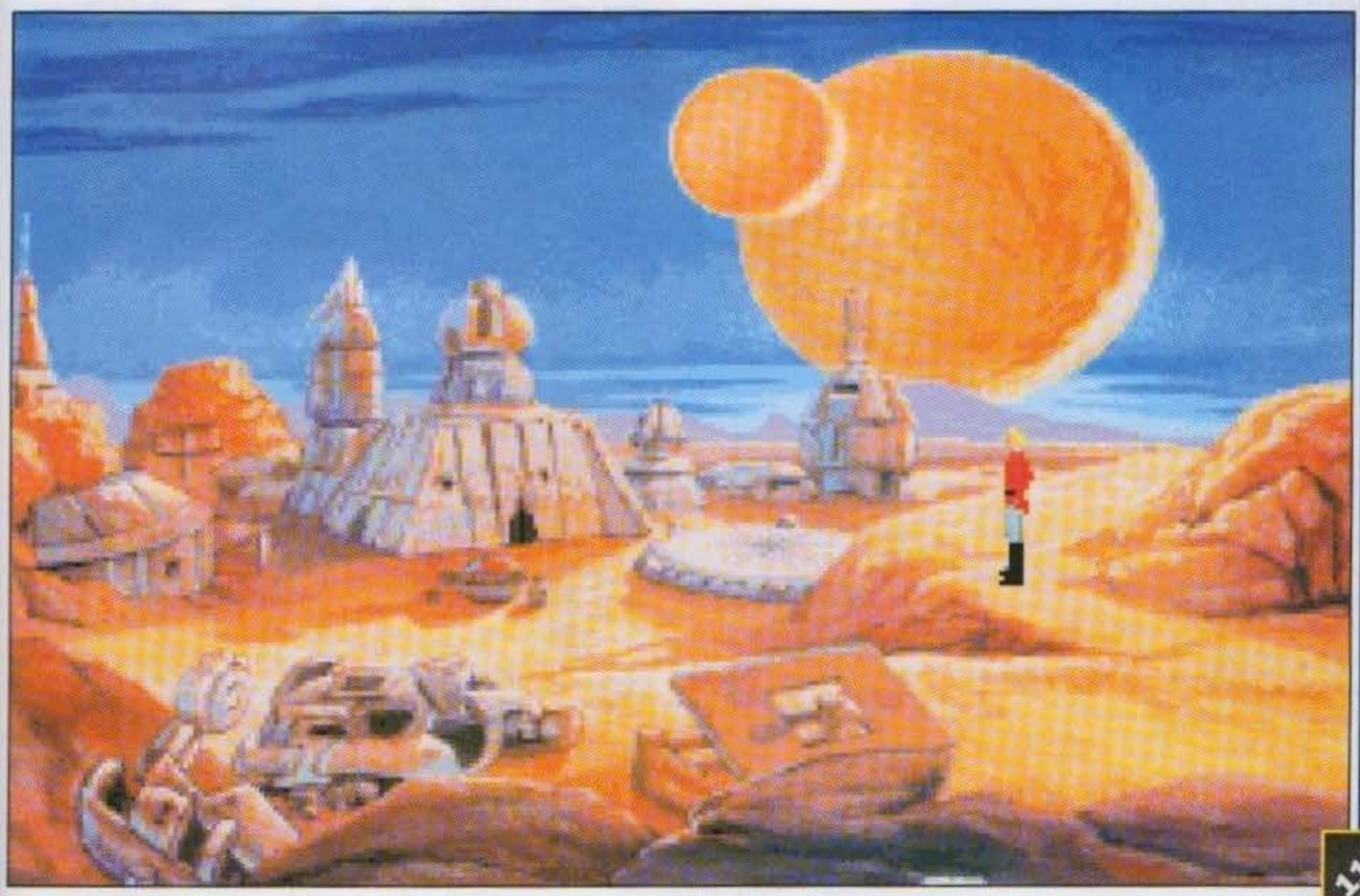
Parlando con il robot, potrete elaborare un piano per avvicinarvi al Goliathcon il pod evadendo le sue difese. Raggiungete il ponte e ordinate di spostare l'astromonnezzaio alle coordinate 81100, dove troverete il Goliath. Ordinate a Cliffy di nascondere l'astronave (Cloack Ship); quindi raggiungetelo in sala teletrasporto per poter esaminare la struttura del Goliath: il punto più sicuro per abbordare la nave nemica è vicino ai motori. Salite sul solito pod e cliccate sul punto che volete abbordare. Utilizzate il laser per aprirvi un varco, e, se tutto è andato per il verso giusto, vi ritroverete all'interno del Goliath.

Avvicinatevi al computer (fate attenzione alla guardia) e inserite il Warp Distributor Cap: superate la porta utilizzata dalla guardia, aspettate che compia almeno un giro, quindi entrate. Alzate la grata del corridoio e infilatevi dentro; andate a nord, est, nord, quindi uscite: emergerete nel condotto dell'ascensore. Salite la scala, tenendo d'occhio l'ascensore, entrate nel livello 6, e procedete verso sud, ovest, nord, nord, est, nord; uscite ed entrate al livello 4, andate a sud, ovest, nord, nord, ovest, ovest, nord. Uscite ed andate al livello 2, quindi proseguite a sud, ovest, sud, est, e infine sud, dove troverete il pulsante che disattiva lo scudo della nave: ovviamente dovete premerlo. Subito dopo verrete catturati dai mutanti, ma, puntuale come il Settimo Cavalleggeri, arriverà il robot a salvarvi. Dopo aver raffreddato i bollori, dirigetevi verso la sala teletrasporto. Quando tutti i mutanti sono sul teletrasportatore, potrete avvisare Cliffy, che trasformerà i mutanti in esseri umani.

LA SFIDA FINALE

Ma non è finita! Quirk si lancerà con uno shuttle contro una massa blobbeggiante, fondendosi con essa. Contattate Flo per tornare a bordo, quindi raggiungete il ponte e ordinate a Droodle di sparare contro l'essere gelatinoso. Quando cerca di speronarvi, dite a Droodle di attivare l'RRS, in modo da catturarlo. Il Blob tuttavia farà scattare tutti gli allarmi: non vi resta che premere il tasto dell'autodistruzione (il terzo) e correre in sala teletrasporto. Liberate Beatrice dalla Cryo Chamber, e provate a teletrasportarvi. Incredibile, ma vero, non funziona! Uscite dalla stanza, infilatevi nel tubo che si trova vicino alla sala comandi e sostituite il fusibile "andato" con quello preso nella scatola degli attrezzi Tornate indietro, acchiappate Spike e gettatevi nel teletrasporto.

E anche questa volta avrete salvato la galassia!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Competenza
Assistenza
Affidabilità
Convenienza

NEW COMPUTER SERVIC



PERIFERICHE, NASTRI, JOYSTICK, ACCESSORI, VASTO
ASSORTIMENTO, PRODUZIONE DI PERSONAL COMPUTER
SOFTWARE:
GIOCHI, GESTIONALI, UTILITÀ PER QUALSIASI COMPUTER

negozio specializzato AMIGA
Via degli Alfani, 2/r
tel. 055/ 2478341 50121 FIRENZE
Via della Cernaia, 17/r
tel. 055/ 486753 50129 FIRENZE

VU EMME ELETTRONICA

VIA A. CASINI, 43
TEL. E FAX 0578/30830
53042 CHIANCIANO
TERME (SIENA)

VASTO ASSORTIMENTO DI JOYSTICK
UNA VALANGA DI SOFTWARE PER AMIGA E PC
OGNI TIPO DI ACCESSORIO PER COMPUTERS
HARDWARE E SOFTWARE PER PRODUZIONI
TELEVISIVE SU AMIGA E PC
STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE

COMMODORE POINT

RIVENDITORE AUTORIZZATO COLBY VIDEO
VENDITE ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI GRATUITE IN TUTTA ITALIA

DISCHI BULK E MARCATI
TELEFONARE!!!

ALCUNI PREZZI*

AMIGA 600	470.000
AMIGA 1200	690.000
CDTV COMPUTER SYSTEM	1.280.000
MONITOR 1084S (ANCHE NERO PER CDTV)	370.000
AMIGA 4000 68040 HD 120 MB	3.600.000
AMIGA 4000 68030 HD 80 MB	2.350.000
MONITOR 1942 PER AMIGA 4000	580.000
MONITOR 1940 PER AMIGA 1200	490.000
PC COMMODORE 486 DX, 33Mhz, 4Mb RAM HD 130Mb MONITOR COLORE	2.700.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI	TELEFONARE

* I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

PER TUTTI GLI ARTICOLI NON MENZIONATI TELEFONATECI !!!

NON VI PENTIRETE

VUEMME ELETTRONICA
è UNA SCELTA LOGICA!!!!!!

CD ROM
INTERNATIONAL SELECTION & NEWS

PROGRAMMI	
• VGA SPECTRUM II	L. 89.400
• SHAREWARE SOLUTIONS	L. 208.500
• MEGA CD ROM II	L. 85.400
• MEGA WIN/OS II	L. 84.900
• MEGA AUDIO/VIDEO	L. 85.400
• WINDOWS MASTER II	L. 65.600
• CICA WINDOWS	L. 51.700
• NIGHT OWL 8.0	L. 85.400
• GARBO CD ROM	L. 51.700
• EXTRAVAGANZA - 4 CD -	L. 162.800
• COMPLEX - ANDROUTE	L. 53.700
• SOUNDS FOR WINDOWS	L. 40.400
• MICROSOFT VIDEO FOR WINDOWS	L. 398.200
EDUCATIONAL	
• BUSINESS MASTER II	L. 69.500
• EDUCATIONAL MASTER II	L. 69.500
• GUINNESS BOOK OF RECORDS	L. 168.800
• GROLIERS ENCYCLOPEDIA	L. 258.100
• THE ANIMALS!	L. 135.000
• DINOSAURUS	L. 166.000
• MICROSOFT CINEMANIA	L. 173.200
• MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS	L. 166.400
• CNN NEWSROOM GLOBAL	L. 149.700
GEOGRAFIA - ASTRONOMIA	
• GREAT CITIES VOL. 1	L. 147.000
• GREAT CITIES VOL. 2	L. 147.000
• DELORME GLOBAL EXPLORER	L. 259.800
• MARS EXPLORER	L. 108.600
• OUR SOLAR SYSTEM	L. 129.000
• DISTANT SUNS	L. 212.800
• RETURN TO THE MOON	L. 68.300
• SPACE TIME & ART	L. 180.000
• COMPLEX-ANDROUTE	L. 53.700

EROTICI	
• FAO EROTIC - 3 CD -	L. 174.700
• FAO GOLD	L. 113.200
• WOMEN OF VENUS (PC & MAC)	L. 85.400
• ASIAN LADIES	L. 86.000
• BANGKOK CD	L. 95.700
• EROTIC ENCOUNTERS	L. 92.400
• STORM III	L. 79.500
• SMUTWARE	L. 53.600
• PHYSICAL TERAPHY	L. 53.600
• RIMJOB PACIFIC	L. 121.500
• BUSTY BABES	L. 68.100
• EROTICAFE QUICKTIME	L. 214.900
• DIRTY TALK I	L. 106.100
• HIDDEN OBSESSION	L. 144.500
• ADUL PALATE VOL. 1	L. 144.500
GIOCHI	
• GAME MASTER II	L. 65.600
• SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	L. 117.200
• CHESSMASTER 3000	L. 117.200
• KING'S QUEST V	L. 112.600
• SHERLOCK HOLMES III	L. 146.200
• STELLAR 7	L. 113.200
• WING COMMANDER II SECRET MISSION	L. 169.500
• MANTIS FIGHTER	L. 134.400
• 7TH GUEST	L. 149.100
• JUTLAND	L. 150.800
• RING WORLD	L. 111.300
• MANIAC 2	L. 134.600
• CYBERGENIC RANGER	L. 83.200
• INDIANA JONES IV	L. 134.600
• MALONY'S	L. 126.900
GRAFICA 2D - 3D	
• HOT STUFF	L. 36.900
• HOT STUFF II	L. 59.600
• RAYTRACE MAGIC	L. 64.400
• GIF GALAXY - 2 CD -	L. 137.000
• PUBLIQUE ARTE	L. 188.600
• DESKTOP PUBLISHING	L. 79.300
• FONTMASTER LIBRARY II	L. 89.400
• TEXTURES VOL. 1	L. 92.400
• TEXTURES VOL. 2	L. 92.400
• CD CAD	L. 67.400

DISPONIBILI I CD ROM SCIENTIFICI DELLA NASA
DATI E IMMAGINI RACCOLTI DALLE SONDE VOYAGER 1 E 2, VIKING E GALILEO

DAS Computer
Viale S.Eufemia,94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030-3701729 (4 linee r.a.) Fax 030-364373

Flyer

Via Volturno,10-12 int.207
50019 SESTO FIORENTINO
- FIRENZE -
Tel. 055-340964 - 340586 Fax 055-667674

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-box

Aaaayeah!!!

K-Box, anno Zero. Si apre la nuova stagione epistolare della vostra rivista preferita: di tutto, di più. Per i prossimi mesi sperimenteremo le nuove rubriche, ma abbiamo bisogno della vostra collaborazione: scriveteci le vostre impressioni. Vogliamo sapere cosa ne pensate. Il K-Box si allarga con nuove pagine a disposizione dei lettori per un contatto diretto con la redazione. Non perdiamoci in chiacchiere e prepariamoci a una nuova avventura: oltre alle solite pagine con dibattiti su *Goal*, problemi di censura, e altro, troverete una rubrica curata da Paolo Paglianti dedicata ai trucchi. Dal mese prossimo ci saranno anche lo spazio di Alessandro Cattelan per risolvere i problemi tecnici (L'angolo del "Tennico") e le pagine per i racconti. Quindi vi preghiamo di inviare le lettere specificando la rubrica:
K-Box, K-Box Tnt, L'angolo del "Tennico", Racconti Cyberspace.
L'indirizzo è sempre lo stesso: via Aosta 2, 20155 MILANO
Vostro,

Matteo Bittanti

GOAL O AUTORETE?

Spett.le redazione di Kappa.
siamo un gruppo di giovani appassionati di simulazioni calcistiche su computer. Tra tutti quelli esistenti in commercio siamo rimasti soddisfatti solo di due titoli: *Sensible Soccer* e *Kick Off (Player Manager)*, ora *Goal*, nella nuova versione Virgin.
A proposito di *Goal* vorremmo lamentare alcune imperfezioni del gioco:
1) Quando si gioca con l'opzione "zoom fuori" le magliette non risultano uguali a quelle selezionate
2) Quando un giocatore viene espulso può benissimo essere rimpiazzato dalle riserve.
3) A che serve l'opzione "tempi supplementari" e "rigori", senza la possibilità di poter svolgere un torneo di Coppa Italia, Uefa o Campioni?
4) Nello svolgere un campionato, se si imposta una certa formazione e si salva il gioco, quando si ricarica e si continua il campionato bisogna di nuovo impostarla.
A suo tempo si parlò di *Player manager II*, ma da circa un anno non si è sentito più nulla. Visto che *Player Manager* e *Kick Off* sono incompatibili con il 1200 e il 4000, perché non realizzare un *Player Manager* con le caratteristiche di *Goal*? Si potrebbe così creare una propria squadra partendo da una serie inferiore e man mano, acquistando nuovi giocatori e con un po' di soldi derivanti dagli incassi e dalla loro vendita, si potrebbe tentare la scalata alla "mitica" serie A (*Player Manager II*: dovrebbe uscire sotto etichetta Virgin nei primi mesi del 1994, dopo quella di *Player Manager* per SNES, dalla Imagineer, ndMBF).
Vi saremo grati se pubblicherete la nostra lettera. Complimenti per la rivista e distinti saluti.

Michele, Dario, Ezio, Gianfranco, Flavio, Giovanni (Capri)

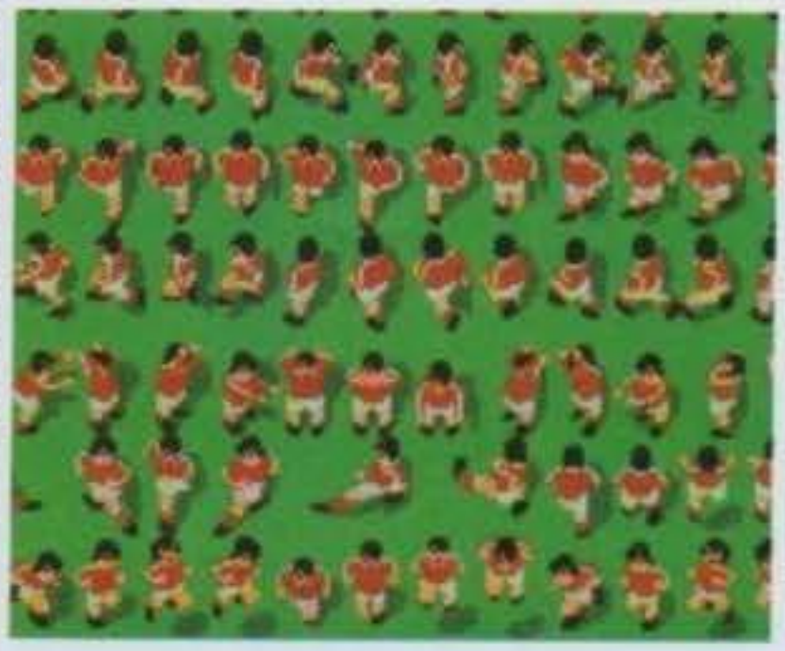
Distinta cyberpunk redazione di Kappa.
sono ormai anni che condivido le vostre recensioni, ma... sul numero di maggio, in cui è stato recensito *Goal*, mi sono trovato in completo disaccordo. Pochi giorni fa ho comprato il suddetto gioco, e i difetti che ho riscontrato mi hanno spinto a pigiare i tasti del mio 1200. Eccoli:
1) Il portiere della porta inferiore è sopra la rete
2) L'ombra del pallone è quadrata
3) Goal è ingiocabile usando la visuale alta
4) Mettendo un joystick nella porta del mouse il gioco non carica
5) La maglia dell'Inter è rossonera
6) Non è possibile cambiare i colori dei pantaloncini
Dopo questo elenco, concluderei dicendo che avete toppato sia voi, sia Dino Dini.
Sperando nella pubblicazione, vi saluto.

Cyber Max '58

Cominciamo dal fondo. Le osservazioni 1,2,4,5,6 di Cyber Max sono indiscutibili, ma riguardano più che altro dettagli che oggettivamente non compromettono la giocabilità di Goal. Non condivido invece la critica relativa alla visuale dall'alto: a livello "Asso" Goal è perfino più veloce di Sensi. Per il resto, posso facilmente immaginare il disappunto degli utenti di fede nerazzurra nell'apprendere che nottetempo la maglia di Berghamp e Zenga si è scolorita tanto da diventare rossonera (in realtà si tratta di un caso da manuale di Global Hypercolor T-shirt, le magliette termocromatiche), ma arrivare per questo a crocifiggere Dino Dini, mi sembra un miccino esagerato. Certo non possiamo scagionare del tutto il neo-programmatore della Virgin, perché Goal è veramente inzuppato di bug fino al midollo, come i lettori di Capri hanno sottolineato. Aggiungerei alle osservazioni precedenti, anche il fatto che due volte su tre, impostando una lega formata da tre squadre, il gioco si impianta alla seconda partita. Non solo: se si passa la palla al portiere da una certa distanza (metà campo, ad esempio), quest'ultimo l'afferrerà saldamente con le mani, in barba ad ogni regolamento e tra l'indifferenza sospetta dell'arbitro. Extra, extra: in Goal tornano a colpire i "traduttori schizoidi": il mitico "Cartellino Giallo" di Kick Off è stato egregiamente sostituito dall'enigmatico verbo "accendere" che, secondo il traduttore, sarebbe equivalente all'espressione "commettere fallo". Misteri della semiotica. Ci si domanda, però, per quale motivo, che so, Franco Baresi debba dare fuoco a Roberto Baggio invece di limitarsi a una canonica fallciata. Tralascerei la "n" mancante di "Primo tempo Supplemetare", ma certo non depone bene. A parte questi, er, "dettagli", occorre segnalare il fatto che da mesi la redazione di Kappa è lacerata da disordini interni: due fazioni contrapposte - i Sostenitori Indefessi del buon Dini e gli Adoratori di Sensible - si danno battaglia a colpi di ingiurie e di provocazioni. I primi sostengono che lo spessore di Goal annichilisce completamente Sensible; quest'ultimo, se confrontato ai preziosismi e alla profondità dello pseudo-Kick Off III appare, più che altro, come un bel "giochino", immediato e coinvolgente, ma lontano anni luce dalla definizione "simulazione calcistica assoluta" che trappi gli hanno affibbiato con giornalistica leggerezza. Insomma, Sensi sarebbe il tipico gioco di calcio da "console", toh. Opinione che ovviamente i Fanatici di Sensible non condividono: Goal, osservano, non è se non un melange dei precedenti Kick Off, con qualche scopiazzatura di troppo (la visuale alla Sensible, accessoria, secondo molti,

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Gli sprite di Goal la caratteristica migliore assieme al controllo di palla. Ma la curva urla: "E la coppa dov'è?"

come il lettore che si firma Cyber Max '78; la tecnica per battere i calci di punizione e i calci d'angolo "alla Striker*"), al che si potrebbe ribattere che Dino Dini - come gli autori dei fumetti Bonelli - cita parecchio, ma copiare... MAI. Eh, eh, eh. Inoltre il buon Mizner direbbe che "copiare da un autore è plagio, ma da molti è ricerca", ma i libri delle* Formiche *ormai ci hanno rotto, e allora diviene legittimo interrogarsi sull'effettiva qualità del gioco. Gioco che, seppur tra qualche timida contestazione, ha ricevuto i soliti giudizi perentori e trionfalistici dalle principali riviste italiane del settore. E non solo.*

Personalmente, ritengo Goal *un gioco tecnicamente superbo: difficile da giocare come lo era* Kick Off *del resto,ma molto più gratificante e vario. Con l'aggiunta di un data disk correttivo (magari con l'opzione per il fuorigioco, come il leggendario* Kick Off - Final Whistle*),* Goal *sarebbe veramente perfetto.*

A questo punto, mi piacerebbe conoscere la vostra opinione.

PROVARE NON COSTA NULLA

Caro Matteo,

sono un assiduo lettore di K fin dal primo numero, ma non vi ho mai scritto perché il K-Box non mi era mai sembrato interessante, soprattutto l'ultimo periodo della gestione Brambo's (no me ne voglia).

Poi il cambiamento.

La Posta è migliorata poco a poco e ha trattato argomenti spesso impensabili, ma, in fondo, molto interessanti.

Oggi, la Posta è la prima rubrica che leggo.

Il computer che si intrattiene piacevolmente con me è un C64. Ora, non pensare di avere a che fare con un nostalgico, un frustrato, un polemico.

Pur essendo stato più volte sul punto di comprare un Amiga o una console, non l'ho mai fatto, perché non mi fidavo delle seconde e predicevo una fine non troppo lontana della prima.

Ho indirizzato i miei desideri verso un PC, pur sapendo che, oggi più che mai, ogni personal è soggetto a una svalutazione tanto veloce quanto crudele. È triste, ma è lo scotto da pagare per il "boom" dei videogiochi che dilagano come non mai, e dei quali i media cercano di parlarne il meno possibile, e se lo fanno, è solo con feroci critiche.

Ma lasciamo stare, e veniamo al motivo della mia epistola: una frase sul numero 52, nel K-Box: "tanto non ti pubblicano mai". Una sfida. Forse persa in partenza, ma almeno ci avrò provato. Dicevo, possedendo un C64, ho osservato con attenzione e obiettività il mercato, ora conteso da PC e console. Non ce l'ho con queste ultime, anzi, ben vengano, purché se ne faccia un buon uso, non vomitare cloni insignificanti a ripetizione, ma offrire ciò che altre macchine (PC) non possano offrire. Ho detto farne un buon uso, ma alla fine, lo scopo ultimo dei videogiochi è divertire, no?

E se c'è chi si diverte guardando megademo grafici e ascoltando colonne sonore pompatissime, che c'è di male? E chi siamo noi per giudicarli?

Questo per dire che è inutile rimpiangere i vecchi tempi: sono "passati", l'unica differenza è che il mercato è così sviluppato ed eterogeneo che si teme di perdersi... E allora?

Allora diamo la colpa a chi ha pensato di abbellire il tutto con grafica e sonoro da capogiro, privando i giochi di longevità e giocabilità.

Ciò non è vero, perché è grazie a quei tipi che la qualità media dei giochi si sta alzando sempre di più, e le software house sono troppo intelligenti per creare videogiochi non giocabili: la qualità alla fine paga.

In un mercato così c'è spazio per tutti, basta saper prendere ciò che si vuole senza criticare il prossimo, perché ci divertiamo con giochi diversi che, chi in un modo, chi nell'altro, ci regalano (si fa per dire) ore di svago.

Non è vero, poi, che le avventure a icone hanno ucciso quelle testuali: è il trend attuale, e il mercato si conforma, ma escono ancora avventure testuali (ad esempio *Gateway*), con colonna sonora in stereo e grafica a 256 colori.

I bambinetti nati con il joypad in mano, è vero, rischiano di guidare il mercato verso situazioni di sovraffollamento di giochi inutili, ed è compito di qualcuno educarli a scoprire le molteplici sfaccettature dell'universo videoludico.

Questo qualcuno è Kappa, che ha assunto un vero e proprio ruolo pedagogico (pur nei suoi limiti).

È così che ho scoperto i giochi di ruolo, che ho cominciato a guardare con sospetto ai tie-in, che ho familiarizzato con i computer (pixel? che cosa sono?).

Ecco perché guardo con altrettanto sospetto, anzi, non approvo, lo stile di GP: i ragazzini che leggono quella rivista (ma anche le altre) saranno i videoplayer del domani, e vederli limitati a quello che dicono le console è un peccato, e GP semplicemente non fa capire loro che quello che conoscono è solo un piccolo tassello di un universo variegato e divertente.

E, come è giusto vedere un paio di giochi per console su K, sarebbe altrettanto giusto vedere un paio di giochi per computer su GP.

In definitiva, ragazzi, giocate, giocate, giocate e ricordate:

"Di tutto, il meglio". È l'unica possibilità per non affogare.

Mi chiamo Perilli Pasquale, abito a Bari e sto ascoltando *Zooropa* degli U2.

A presto.

Caro Pasquale, ho letto la tua lettera con molta attenzione, ma non riesco a trovarmi del tutto d'accordo con te su diversi punti. Innanzitutto parti dal presupposto - non dimostrato - secondo il quale la qualità media dei videogiochi vada continuamente migliorando. Ora, mi sembra di capire che per qualità tu intenda "grafica e sonoro". Ebbene, negare che il numero di colori visualizzabili su schermo siano aumentati, o che la risoluzione sia migliorata è impossibile. Il problema è che questi parametri non bastano di per sé a "fare" un gioco. Sono elementi "quantitativi", non "qualitativi" alla fine del giudizio complessivo di un gioco. Non dimenticatelo. Riprendere vecchi concept e riproporli con semplici migliorie estetiche non è un effettivo passo in avanti: se il progresso fosse solo questo, non ci muoveremmo mai veramente. E, cosa ben più grave, non avremmo mai avuto titoli come Tetris, Syndicate. Supremacy *ecc. Le software house sono "troppo intelligenti" per fare giochi ingiocabili, sostieni. Beh, fino a poco tempo fa, quando uscivano tonnellate di titoli per computer, più della metà erano del tutto ingiocabili. Non pensare poi che le console siano un universo che non soggiace alle regole del mercato: per MD e SNES escono moltissimi giochi, una buona parte dei quali è etichettabile come pura e semplice "spazzatura", con tutto il rispetto per i programmatori. Ma è normale: quando un mercato tira si produce qualsiasi cosa. Finché si vende...*

Mi sembra, poi, che tu non abbia ben chiaro il fine ultimo di una rivista di videogiochi. Non ti preoccupare, il fenomeno è diffuso a tutti i livelli. Ebbene, le riviste di videogiochi sono state create al fine di giudicare obiettivamente il software in circolazione per le macchine più diffuse. Attribuisci a Kappa un compito "pedagogico". Hmmm, forse c'è anche quello, ma il fine primario di tutte le pubblicazioni di questo genere è meramente commerciale. Per questo non comprendo la critica che fai a Game Power, che si occupa del mercato delle console: cambia semplicemente lo stile, il modo di rivolgersi al lettore (la cui età media è molto più bassa rispetto a quella del lettore-tipo di Kappa), non la sostanza. Inoltre, Kappa ormai tratta di due macchine e mezzo (PC, Amiga, CD-I), mentre Game Power undici (SNES, NES, GB, MD, MCD, MS, GG, PC Engine DUO, Neo Geo, Lynx): trovare spazio su GP per presentare qualche titolo per computer è pressoché impossibile. Oltre a problemi tecnici, ne sussiste un altro di fondo: perché presentare giochi per computer quando l'80% dei giochi di successo usciti per Amiga o PC vengono immediatamente convertiti per console? Titoli come Sim City, Sim Earth, Wing Commander, The Chaos Engine, Syndacate, Sensible Soccer *e moltissimi altri sono già disponibili per le principali macchine o lo saranno ben presto. Concepire una console come una macchina sforna platform-sparatutto-picchiaduro è un po' superato e certamente limitante, senza con questo fare un'apologia di* Mario *e soci.*

CHI LI HA VISTI?

Spettabile redazione di Kappa,

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

http://www.oldgamesitalia.net/

vi scrivo solo per farvi i miei complimenti per quanto riguarda lo straordinario lavoro svolto da tutti voi in redazione. Dal primo numero continuo a leggere questa fantastica rivista che di mese in mese migliora sempre più, tanto da invogliarmi a rileggerla in tutte le sue microscopiche sfumature. Sto facendo il militare e senza Kappa il tempo non passerebbe mai.

Ma arriviamo al punto: conoscete Chris Hûelsbeck? Bene, non credo di esagerare se affermo che sia uno dei più geniali musicisti in circolazione. Sono un suo ammiratore sin da quando cavalcava l'onda del C64, creando il mitico *Soundmonitor* - un vecchio antenato del *ProTracker* - e per questo premiato con un Joystick d'oro. Ma lasciamo perdere, non vorrei annoiarvi. Mi interessa solo sapere come si intitola il CD che ha inciso qualche anno fa con tutti i suoi successi. Non datemi del pazzo, è solo che ho girato molti negozi, ma nessuno sembra averlo, e dubito perfino che sia mai stato importato ufficialmente in Italia. A chi posso rivolgermi per averlo?

Intanto, avrei altre domande per voi:

Che fine hanno fatto:

a) I *Boys without Brains*, creatori di *Hawkeye* (C64)?

b) La Rainbow Arts? Manfred Tenz, autore di *Turrican 1-2* (Amiga)

c) I *Maniacs of Noise* (Jeroen Tel, Charles Deenen?)

d) Stavros Fasoulas? E il suo gioco *Galactic*?

e) *Turbo Charge* della System 3?

FXart/ F4CG

Il venticinquenne Chris Hûlsbeck è stato senza ombra di dubbio uno dei protagonisti quando Amiga dettava legge in Europa. Come la maggior parte dei programmatori è passato alle console: il suo ultimo lavoro è la colonna sonora del bellissimo Super Turrican, *per SNES. In Germania, i CD musicali che il buon Chris ha inciso hanno venduto oltre quindicimila copie. Sono disponibili tre raccolte:* Shades, *indiscutibilmente il migliore, che contiene un medley di* Turrican *da 15 minuti, tra le altre cose.* Apidya, *il soundtrack dell'omonimo sparatutto Amiga e* To Be On Top, *molto dance con diversi remix di vecchi titoli per computer. Unico problema: sono in vendita solo in Germania e, forse, in Inghilterra. In Italia al massimo trovi l'ultimo di Masini. Sorry. Per quanto riguarda i team di programmatori "missing in action":*

- La Rainbow Arts ha smesso di produrre giochi per computer: si occupa solo di distribuzione. L'unico titolo di rilievo che stanno ancora sviluppando è Turrican III.

- Stavros Fasoulas ha interrotto la programmazione di Galactic *per via del servizio militare. Tra l'altro nessun software house ne ha acquistato i diritti e molto difficilmente sarà pubblicato..*

- Gli altri sono scomparsi nelle nebbie di Avalon...

SCHIO, ITALIA

Spettabile redazione di K,

sono anch'io uno dei tanti che dopo aver acquistato i programmi dai terribili pirati informatici ha deciso un bel giorno di passare agli originali, stanco di possedere "giochi a metà", senza istruzioni ecc.

Purtroppo non è stato un piacevole "trapasso" verso la legalità informatica. Decido di acquistare *Aces of the Pacific*, uno dei migliori titoli del 1992, ma qui sorge il primo problema: dove? Io abito in una città di 36 mila anime del nord Italia (non in mezzo al deserto del Sahara), ma non esiste un negozio dove possa reperire qualsiasi tipo di programma. Mi sposto quindi a Vicenza e, peregrinando per alcuni negozi, constato che anche i migliori rivenditori hanno pochi game, e quel poco è preistorico. Forse a Padova riuscirei a trovare di più, ma 200 km per un gioco mi sembra alquanto eccessivo.

Non mi resta che ordinarlo ad una delle ditte la cui pubblicità è presente anche su Kappa. L'offerta è allettante: "evasione ordini in 24 ore, pagamento con carta di credito, nessuna perdita di tempo", e così via. La scelta cade sulla (...) (essendo in periodo vacanziero non siamo riusciti a contattare la ditta nominata da lettore abbiamo, quindi deciso di non pubblicare il nome). Ordino per telefono (mi risponde una cortese telefonista) e attendo. Attendo una settimana, due (forse hanno molto lavoro), tre (le nostre poste sono un po' lente), finché alla quarta telefono (io) di nuovo, e con mia amara sorpresa apprendo che (dopo quasi un mese) il programma da me richiesto non è attualmente disponibile, ma che "a giorni dovrebbe arrivare". Deluso (potevano almeno avvertirmi!), non mi resta che annullare l'ordine e provare da un'altra parte.

Telefono ad un altro rivenditore e qui risponde una segreteria telefonica che mi dice di lasciare tutti i dati (ma io voglio prima sentire se *Aces* c'è o non c'è), riprovo con un secondo, un terzo, un quarto, sempre la stessa musica, chi risponde è sempre una segreteria telefonica.

Sono passati quasi due mesi da quella fatidica decisione e sono ancora qui senza ancora il programma (l'ho ordinato via fax ad una ditta consigliatami da un conoscente, con aggiunta la frase "se non disponibile pregasi richiamare", dato che un contatto a viva voce è pressoché impossibile).

Conclusione: pessima esperienza.

Se veramente le case produttrici di giochi per computer vogliono combattere il fenomeno della pirateria, devono per prime offrire al potenziale cliente, oltre all'alta qualità del gioco in se stesso, un servizio altrettanto adeguato, come, per esempio:

- facile reperibilità del prodotto (grandi magazzini, negozi di elettrodomestici, di giochi, videoteche, e, perché no, le librerie): la gente deve abituarsi a comprare gli originali come se acquistasse un CD o un libro (questo succede nella vicina Svizzera).
- Completa traduzione del gioco (software e manuali), non è possibile spendere anche 130 mila lire e ritrovarsi tutto in inglese, manuale di 300 pagine compreso.
- Eliminazione di quei prezzi a dir poco ridicoli, tipo 99.999 lire...
- Assistenza tecnica con un ufficio informazioni in Italia per (almeno!) le case più importanti (Microprose, Lucasfilm ecc.)

Finito. Mi auguro di vedere un giorno sulle pagine di K una lettera di qualche addetto ai lavori, non i soliti videomaniaci, ma qualche responsabile delle vendite, di un programmatore, di un negoziante (K è sicuramente la rivista più importante nel settore e perciò qualcuno al di fuori dell'ambito domestico dovrebbe leggerla).



Tutti che scivolano e si marcano a uomo. Sensible Soccer è anche questo.

Ho citato la ditta (...) perché non avendo ricevuto un servizio pari alle aspettative penso giusto portarlo alla conoscenza dei lettori.

Con la speranza di vedere una risposta nel K-Box, vi porgo i miei saluti e complimenti per l'ottima rivista.

Giorgio Gaspari
Schio (VI)

Veramente desolante. Lettere come questa non fanno che confermare la tesi che l'Italia è nel completo sottosviluppo nel settore dell'intrattenimento elettronico, come lo è in molti altri, e, per favore, non tacciatemi di disfattismo. Siamo nati nel paese sbagliato, ludicamente parlando: telefonare alla Panasonic Italia per sapere le date di lancio della 3DO in patria e sentirsi dire che non ne hanno mai sentito parlare ("Ma è sicuro che la fabbrichiamo noi?") oppure ottenere come risposta dalla Pioneer Italia che il LaserActive, il lettore LD-ROM per Mega Drive e PC Engine - imminente il lancio in Inghilterra - "non esiste affatto", fa pensare. Veramente desolante, ripeto, quasi come entrare in un negozio specializzato per comprare un gioco originale che costa 80, 90 mila lire, mentre il cliente a fianco si fa fare la copia dal negoziante stesso per dieci mila lire. E allora anche l'originalista più convinto, che si sente preso in giro come non mai, comincia a porsi domande sul senso della vita, a chiedere "perché?" anche se sa che nessuno gli darà mai una risposta. È ridicolo. Ridicolo quasi quanto i due mesi che ho dovuto attendere prima di poter mettere le mani sul Macintosh che ho acquistato presso un importante rivenditore di Milano, in occasione di una vendita promozionale della Apple. Dopo aver versato un anticipo di un milione per un MacIntosh Classic II e una stampante Laserwriter con la promessa che mi sarebbero stati consegnati entro due settimane, ho atteso vanamente per venti giorni, finché decido di telefonare per un sollecito. La cortese segretaria (ormai sono giunto alla conclusione che più sono cortesi e più c'è da preoccuparsi) mi risponde che il materiale sarebbe arrivato alla fine della settimana. Aspetto pazientemente una chiamata. Zero. Richiamo (io). Salta fuori che la stampante non è di-

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

http://www.oldgamesitalia.net/

sponibile (e non lo sarà), ma il computer sarebbe arrivato dopo qualche giorno. Fantastico: ormai l'offerta della Apple non era più valida, e se avessi voluto acquistare la stampante altrove, la avrei pagata a prezzo pieno. Ma al tempo ero sotto esami, e lì per lì non ho nemmeno protestato troppo (grave errore), preso com'ero da Istituzioni di Filosofia. I giorni passano. Quando penso di presentarmi al negozio per esporre le mie dimostranze, ecco che squilla il telefono. Rispondo. "Signor Bittanti, c'è un problema. Ecco, vede, abbiamo venduto il suo Macintosh per errore. Siamo spiacenti... Ma se rivuole l'anticipo, guardi non c'è problema...". Non so se scoppiare istericamente a ridere oppure replicare in maniera poco ortodossa. Mi sembra di essere il signor Joseph K., di vivere un romanzo di Kafka... Il pensiero che la finzione è diventata realtà mi fa mancare il fiato. Riprendo il controllo: "non posso credere che non abbiate computer rimasti..." - osservo - "Guardi, chiamo il magazzino, poi le faccio sapere", ribatte la segretaria. Ovviamente nessuna risposta. Telefono per avvisare che passerò l'indomani a ritirare l'anticipo, e - miracolo! - il negoziante ha trovato un altro Macintosh. Problema: quando arriva? "Mah, ci vuole un po'... Se parte per le ferie, può ritirarlo a settembre, dopo le vacanze...". Tralascio ogni commento e vi risparmio la conclusione: senza fare di tutta un'erba un fascio, il pressapochismo e la superficialità sono un male diffuso a tutti i livelli, ma sembrano accanirsi con inspiegabile vigore proprio contro un settore che a noi utenti è particolarmente caro. Ho esposto questo episodio per sfatare il mito che vuole nei redattori di riviste del settore una sorta di "intoccabili": in realtà siamo tutti sulla stessa barca. La tua protesta, Giorgio, non è la prima, non sarà l'ultima, probabilmente non servirà a nulla. E non illuderti di trovare su queste pagine qualche replica da parte dei cosiddetti "addetti ai lavori" (?), che più volte io stesso ho invitato a presentarsi, almeno epistolarmente.
Chi non ha nulla da dire, in genere tace.

MUCH ADO FOR NOTHING

"A World of Secrets Hungers
Perverting The Men Who Make Your Laws
Every Desire is Hidden Away
In a drawer in a Desk by a Naughahyde Chair"

La citazione zappiana era d'obbligo, in memoria delle sue leggendarie *Porn Wars*, contro la signora Tipper Gore e le altre Mother of Prevention che, mentre Stallone/Rambo viene ricevuto in pompa magna alla Casa Bianca, invocavano ed ottenevano la censura dei dischi rock, pura pornografia, secondo loro. Ogni censura è sempre un atto antilibertario e antidemocratico a cui opporsi ad ogni costo. Tuttavia, le ragioni sotto elencate mi fanno ritenere le tue paure quantomeno esagerate. Per l'industria del divertimento elettronico è giunto il momento della rivincita, perché aver paura del trionfo? Fine del prologo, cominciamo.
Primo: l'idea di un ipotetico istituto di censura videoludica fa un po' ridere. La violenza, quando c'è, è marziale, sana e genuina. Qui non ci sono brividi caldi o storielle piccanti, solo Berretti Verdi ancorati alla patria e ai veri valori, intenti a trascendere la loro impotenza (per dirla con Fromm) trucidando chi non concorda con la politica dello Zio Sam. Dove sono tutti 'sti perversi richiami all'erotismo e alla sovversione? Nessun governo applicherà mai veto censorio ad un'opera che apologizza il proprio esercito: i generali non la prenderebbero certo con filosofia.
Secondo: più che una crociata moralistica, mi sembra che, nel nostro caso, ci troviamo di fronte ad una campagna di sputtanamento orchestrata da certi mass media nei confronti di un potenziale concorrente. A questo non importa nulla dell'alienazione da superconsumismo, ma sanno bene che un'ora passata davanti al monitor, è potenzialmente, un'ora rubata ai LORO sponsor.
Cosa si può pretendere poi da quella risma di psicosociologi lottizzati? Non saranno mai in grado di capire cosa appassiona ai videogiochi perché non li hanno mai vissuti, al contrario dello zoccolo duro a cui i videogiochi piacciono e piaceranno sempre, perché ad essi sono legati i loro racconti migliori.
Come dicevano i situazionisti, ogni forma d'arte attraversa due periodi: quello dello sviluppo in cui gli artisti inventano nuovi codici espressivi e quello di cesellamento in cui si cerca la perfezione della forma rispetto alla sostanza.
La seconda metà degli anni ottanta rappresenta per i videogiochi quello che la fine dei Sixties è stato per il rock. E se guardiamo sotto la chiassosa maschera spettacolare dei best seller attuali troviamo le strutture dei vari *Gauntlet, Pit Stop II, Skyfox, Bard's tale* ecc, composti, oops, programmati in quel magico periodo: quando le macchine erano abbastanza sofisticate ma si riusciva ancora a capire come funzionavano e le nostre dita correvano felici sui tasti SHIFT & RUN STOP.
Terzo: come già sai, il futuro del mercato non è mai stato così ricco di prospettive. Gli afflussi di capitale cambieranno certamente la considerazione che molti hanno dei videogiochi. Il denaro sa dare tutte le giustificazioni etiche e filosofiche richieste dalla società moderna.
I settimanali americani che sono già più seri (confrontate un Newsweek con l'Espresso/Panorama), hanno già scoperto la parolina magica: interattività. Probabilmente queste nove lettere sono destinate a diventare il principale parametro di valutazione del software domestico. La parolina che guiderà la Home Invasion di prodotti che renderanno joystick e telecomandi pura preistoria.
Riattivare le masse rincoglionite da anni di TV sarà difficile, ma come sappiamo, Trip e soci non perdono tempo e stanno già perfezionando le loro strategie per farci desiderare la loro roba. Sento già che non potrò vivere senza...
Mentre aspettiamo che le varie joint venture multimediali si scannino a colpi di marketing (spero che si sbrighino a fare piazza pulita di tutti quei pallosissimi platform che piacciono tanto ai redattori di Kappa), perché non guardarsi un po' intorno e chiedersi quali siano le vere battaglie da combattere?
La situazione delle città in cui viviamo non è rosea come quella dei videogiochi. Che senso hanno le campagne in favore di parchi di realtà virtuali o le discoteche, quando in giro non si trova un playground decente. Tutta questa attrazione fatale per i divertimenti a pagamento mi suona un po' sospetta, o siete masochisti incurabili, o siete dei PR in incognito. Which side are you on?
20Th Century Boy

Rispondo con piacere a questa lettera perché è una delle pochissime (diciamo pure l'unica) ricevute a proposito della problema della censura. Problema che i lettori reputano del tutto insignificante, a quanto pare, ma che personalmente ritengo drammaticamente attuale.
Finché sullo schermo veniva rappresentato uno sprite, un ammasso di pixel vagamente somigliante all'oggetto reale che tentava di imitare, parlare di violenza digitale era di per sé esagerato. Non a caso, la polemica fu sollevata dai soliti media incompetenti in cerca di scoop riempi-pagina. Come sempre, dopo il solito pollaio che coinvolge i sociologi di corte, opinionisti unilateralmente schierati e "addetti ai lavori" in cerca di facile pubblicità e momenti di gloria televisiva , lo pseudo-problema venne dimenticato e sostituito da qualcosa d'altro, che so, i messaggi subliminali inneggianti a Satana nelle canzoni heavy-metal. Altro giro, altra corsa: ciapa il codino e vai. Ma allora i videogiochi erano un fenomeno troppo elitario per preoccupare veramente.
Oggi la situazione è radicalmente cambiata. Innanzi tutto, il nostro passatempo preferito ha subito una diffusione, una massificazione tale da spaventare coloro che non lo capiscono, e per questo è diventato un bersaglio ben più vulnerabile agli attacchi esterni, giustificati o meno che siano. La similitudine tra il rock e i videogiochi dell'esimio diretur qualche numero fa calzava a pennello, inoltre, rappresentare graficamente scene di violenza e oscenità varie diviene tecnicamente molto più semplice ed efficace che in passato: macchine come CD-I o 3DO hanno ormai largamente superato (la seconda più della prima, ma il full motion video è realtà anche per il lettore CD-ROM Philips) quel labile confine che separa il videogioco come lo conosciamo noi da qualche cosa di diverso. La Sega ha stabilito un "rating system" paragonabile a quello cinematografico: Night Trap *è vietato ai minori di quindici anni. La Nintendo, che non va per il sottile, ha censurato tutte le scene particolarmente truculente di* Mortal Kombat, *così come aveva fatto con* Street Fighter 2, *tutto per non scontentare la Parents' Chioce Foundation che vigila ogni videogioco perché potrebbe sconvolgere le menti dei loro pargoletti. Sono gli stessi che volevano togliere dalle scuole i libri di Twain perché usavano il termine "nigger", negro, e sono quindi chiaramente razzisti. Fin dove arriveremo? Arriveremo a togliere tutte le scene di violenza dai videogiochi per venderne di più. E allora non resteranno che "pallosissimi platform che piacciono tanto ai redattori di K". Concludo con l'affermazione di Arnold Kopelson della Warner Bros, a proposito dell'ultimo film con Harrison Ford,* The Fugitive Man.
"Faremo di tutto per avere la targa Pg 13: questa categoria guadagna il triplo delle altre". (Corriere della Sera, 4 maggio '93)

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

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER VIDEOGIOCHI:



Master System II

SuperNintendo

SNK Neo-Geo

MEGADRIVE

GAME GEAR

GAME BOY

commodore

Nintendo

PC COMPATIBILE

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA!
PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DIS S.r.l. - Piazza di Pontelungo, 3 - (**M** Pontelungo) Roma - Tel. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPENTENZA DEI PROPRIETARI.

Db Line srl

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Componenti AMIGA & TV-Games
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)
Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277
VOXonFAX 0332.767360

A CALTANISSETTA !!!

IL PRIMO NEGOZIO SPECIALIZZATO IN
GIOCHI E VIDEOGIOCHI

SEGA **MEGADRIVE** **GAMEGEAR** **NINTENDO** **SUPERNES** **GAMEBOY**	**SENSAZIONALE** DA NOI POTRAI TROVARE GIOCHI ORIGINALI AMERICANI E GIAPPONESI

TRE ELLE S.R.L.

VIA F.PALADINI, 71 CALTANISSETTA

TEL. 0934/583661

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

CD-ROM

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE CD-ROM PER IL TUO PC

GAMES

CD GAME PACK II L. 119.000
Chessm. 2100, Life and Dead, Gin King, Bey, the Black Hole, Dama, Robot Tank, Backgamm., Puzzle Gall., B Lee Lives.

COLLECTION GAME 1 L. 119.000
Megafortress, Das Boot, Aces.

COLLECTION GAME 2 L. 89.000
Nam, Prince of Persia.

7th GUEST L. 149.000

WHAT OF THE DEMON L. 69.000

LOOM L. 99.000

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN IN S. DIEGO ? L. 89.000

KING QUEST VI L. 119.000

STELLAR (7 GAMES) L. 69.000

SECRET WEAPON LUTWAFE L. 99.000

WING COMM.+SECR. MISSION L. 99.000

MANIAC MANSION 2 L. 149.000

BATTLE CHESS L. 89.000

GUNSHIP 2000 +scenari L. 109.000

F117A/F15-II +scenari L. 119.000

DESERT STORM L. 119.000

LEADERBOARD COLLECT. L. 119.000

CHESSMASTER 3000 L. 119.000

DON QUIXOTE L. 89.000

MANTIS FIGHTER L. 129.000

MARIO IS MISSING L. 119.000

JUKE-BOX (3 giochi) L. 99.000

SHERLOCK HOLMES DET. L. 89.000

UTILITY

MOTHER EARTH II L. 79.000
Immagini di terra e natura. Windows

WORKS FOR WINDOWS L. 129.000
Word Process. per Wind. ora su CD

WORLD ATLAS WINDOWS L. 89.000
Un'atlante meraviglioso per il tuo Pc

WORLD ATLAS WINDOWS L. 79.000
Il Guinnes dei primati su CD!!!
Oltre 6000 records. Pictures + sound

WORLD VIEW L. 79.000
Immagini spaziali, lunari con sonoro

WILD PIECES L. 89.000
Centinaia di foto/audio della terra

WORLD FACBOOK L. 99.000
Oltre 250 città. Mappe e Immagini!

PHOENIX SHAREWARE L. 49.000
Centinaia dei più utili titoli e popolary utilities, con UN-ZIP

PUBLISHER PARADISE L. 89.000
Immagini, clips, 550 CDR files, fonts, PCX, TIF, e molto di più!!!

BUSINESS MASTER L. 89.000
Un vero ufficio, con stampa etichette

EDUCAZIONALI

LANGUAGES of the WORLD L. 149.000
Traduttore multilingue

GREAT CITY of the WORLD 2 L. 99.000
Berlino,Roma,Chicago, New York ecc.

ARTHUR TEACH. TROUBLES L. 69.000
Educational inglese. 5-10 anni

TALKING SCHOOLHOUSE L. 69.000
5 educational per bambini. In inglese
Oltre 6000 records. Pictures + sound

ENCICLOP. GROLLERS 1.0 L. 189.000
21 vol. con fotocolors. Windows

BARNEYB GOES TO SPACE. L. 69.000
Centinaia di foto/audio della terra

DICTIONARY FOR CHILDREN L. 119.000
Dizionario inglese con pronuncia

NATIONAL GEOGRAPHIC M. L. 99.000
Foto,animazioni e sonoro di mammif.

TOOLWORKS REF. LIBRARY L. 49.000
Dizionario Westber, definizioni, altro

SOLAR SYSTEM OUR L. 99.000
Dazzing NASA foto, simulaz. guida/volo







ADULTS ONLY



MY PRIVATE COL. VOL. 2 L. 99.000
LE PIU BELLE RAGAZZE IN QUESTO CD SUPER!

ADULT PALATE VOL. 1 L.189.000
100 IMMAGINI RUBATE DALLE CAMERE DA LETTO DELLE BELLISSIME!!!

AFTER DARK TRILOGY L.159.000
90 MIN. PER IL FILM PIU SEXY (PER WINDOWS)

ADULT REFER LIBRARY L. 79.000
FANTASIE EROTICHE PER TUTTI I GUSTI IN QUESTO SPLENDIDO CD-ROM

ALL BEAUTIES L.149.000
600 MB DI IMMAGINI E MINI FILMS S-VGA

ANIMATED FANTASIES C L.119.000
COLLECTION DI ANIMAZIONI EROTICHE

ANIMATED FANTASIES I L.119.000
COLLECTION DI ANIMAZIONI EROTICHE (2°)

ASIAN LADIES L.119.000
IL TITOLO DICE TUTTO DA SÉ

BARE ASSET QTIME L.199.000
MODELLE IN SPIAGGIA, PISCINA E IN STUDIO

BUSTY BABES L. 69.000
675 MB DI IMMAGINI E SUONI PER SOUNDBLAS.

DIRTY TALK 1 L. 99.000
38 MINUTI DI FULL MOTION CON 4 RAGAZZE SEXI

ECSTASY HOT PICS L. 99.000
IMMAGINI MOLTO MA MOLTO... PICCANTI

EROTIC ENCOUNTERS L. 99.000
ANIMAZIONI E IMMAGINI PICCANTI

GLAMOUR GIRL 1943 L.149.000
SPLENDIDI NUDI DEGLI ANNI '40. IMM. E ANIM.

HOUSE OF DREAMS L.109.000
NELLA CASA DEI SOGNI CON SPLENDIDE PUPE

ISLAND GIRLS L. 59.000
DIRETTAMENTE DALLE SPIAGGE HAWAIANE UNA SUPER RACCOLTA DI SPLENDIDE TOP-GIRLS

LOCAL GIRLS L. 59.000
NUOTATRICI SU CD DALLE HAWAII

LOVELY LADIES 2 L.119.000
400 FOTO HI QUALITY PER CORELDR. E PAGEMAK.

MOVING FANTASIES L.129.000
BELLE RAGAZZE CHE FANNO TUTTO QUELLO CHE PUOI IMMAGINARE!!

PC PIX VOLUME 3 L.109.000
COLLEZ. IMMAGINI ALTA RISOLUZ. PER ADULTI

PHYSICAL THERAPY L. 49.000
FOTO E ANIMAZ. PER ADULTI. OLTRE 600 MB

PRIVATE PICTURE L.119.000
IMPERDIBILE CD PIENO DI IMMAGINI IN S-VGA

RIMFIRE PACIFIC L.139.000
MINI FILMS ADULT ONLY, SOLO PER WINDOWS

SECRETS L.199.000
ASHLYN VI SVELA I SUOI SEGRETI PIU RECONDITI

SEYMORE BUTTS L.199.000
SEGUILI NELLA LORO PIACEVOLE ESPLORAZIONE!!!

SMUTWARE L. 69.000
ANIMAZIONI, SLIDES, GRAFICA E SUONO INSIEME!

STORM II L. 79.000
UNA TEMPESTA DI RAGAZZE BELLISSIME CON ANIMAZIONE E SONORO!!!

STORM III L. 79.000
ANCORA BELLISSIME RAGAZZE TUTTE PER TE!

THINGS CHANGE 1ST L.149.000
...E LA TUA PRIMA VOLTA E STATA COSI?

VOLCANO L. 99.000
IMMAGINI CHE PUOI UTILIZZARE CON CORELDRAW

WOMEN OF VENUS L. 79.000
OLTRE 400 FOTO DALLA COLLEZIONE VENUS

MOVING FANTASIES L.139.000
LE FANTASIE EROTICHE IN MOVIMENTO SUL PC

BANGKOK L.139.000
STRABILIANTI GIRLS ASIATICHE, SUPERLATIVO!!!

EROTICAFE L.249.000
ALTA QUAL. IN CARICAM. VELOCE. RAGAZZE NUDE

SWINWARE 1993 L. 79.000
COLLEZIONE DI COSTUMI INDOSSATI DA MODELLE

GIFFY GOLD L. 99.000
1.000 IMMAGINI IN VGA E SVGA DELLE RAGAZZE DI SAN DIEGO

101 SEX POSITION 1 L.149.000
50 POSIZIONI DESCRITTE. VIETATISSIMO!!

101 SEX POSITION 2 L.149.000
ALTRE 50 POSIZIONI DIMOSTRATE. GRAFICA SUPER

KAMASUTRA CD L.149.000
LA FAMOSA ARTE N QUESTO CD. ALL POSITION!!!

BEST OF VIVID L.149.000
LE PIU BELLE IMMAGINI, RAGAZZE COMPRESE

GIRL IN VIVID VOL 1 L.139.000
RAGAZZE, RAGAZZE ED ANCORA RAGAZZE .



GIRL IN VIVID VOL 2 L.139.000
UN'ALTRA STUPENDA RACCOLTA DI IMMAGINI

ADULT MOVIE ALMANAC L.289.000
UN ARCHIVIO DI OLTRE 750 FILM, 250 STAR, 1000 IMMAGINI, INTERATTIVO

NIGHT TRIPS L.179.000
UN VERO E PROPRIO FILM SPETTACOLARE.

PHOTO GALLERY CD L.179.000
MAREA DI IMMAGINI CON RAGAZZE SPLENDIDE

HIDDEN OBSESSIONS L.179.000
UN FILM. STAR: JASMINE LIND, REGISTA: BLAKE
P.S. IL COSTUMISTA NON C'E...



VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K BOX TNT

Come preannunciato dal mitico MBF nello scorso numero, da questo mese troverete un paio di pagine dedicate alla soluzione "on-line" dei vostri problemi con avventure, GdR, arcade, spara e fuggi, ecc., kurate dal volumetrico Paolo "TNT" Paglianti: da oggi, se siete inchiodati da tempo in SpellCaster 301, non sapete come risolvere un certo enigma in Eye of Beholder 3 oppure non riuscite ad arrivare al terzo livello di Lemmings II, non dovrete fare altro che imbucare una lettera a KBox-TNT, indicando il nome del gioco incriminato, il computer su cui state impazzendo e descrivendo accuratamente il vostro dilemma. Naturalmente la nostra società multimediale ci permette di ricevere i vostri messaggi tramite fax, BBK e piccioni viaggiatori: il numero del fax è 02/33104726, mentre per collegarvi con BBK, la banca dati telematica di Kappa, dovrete comporre lo 02/58105803. Tra l'altro, abbonandovi alla BBS potrete accedere ad un'area contenente tutte le soluzioni apparse su Kappa.



Passiamo all'intramontabile *Eye of Beholder 2 - Temple of DarkMoon*: Alessandro Negroni da Siena ci chiede: "[...] Ho raggiunto l'ultimo livello (secondo piano della Crimson Tower): come si può superare la porta con i due triangolini a lato? [...]". Visto che siamo agli inizi, abbiamo deciso di aiutare anche per le avventure o i GdR di cui abbiamo già pubblicato la soluzione; tuttavia cercheremo di dare la precedenza ai problemi su avventure non ancora risolte nei TNT. Per quello che riguarda il problema di Alessandro, basta lanciare un Dispel Magic su entrambi i triangoli azzurri e prendere i due amuleti contenuti nelle due nicchie. Una volta saliti, dovrete andare a Est per combattere contro Dran, ma vi consiglio di attirarlo nella stanza a Ovest per evitare di dovergli stare sempre davanti. Quando poi si trasforma in Drago, utilizzate lo Sceptre of Life per difendervi dalle sue Fireball.

Matteo Camisasca di Domodossola ci chiede: "Kara Redazione [...] ho comprato *Alien Breed - Special Edition*: purtroppo, però, sono bloccato all'ottavo livello da un sacco di notti insonni. Come fare per uscirne?". La domanda non è certo tra le più semplici. Per fortuna, quasi contemporaneamente alla lettera di Matteo, abbiamo ricevuto il fax di Adriano e Ario Avecone, di Atrani (SA): per finire il livello, dovrete entrare nella stanza del Duct 3, nella Zona 3, dove a causa di un bug (o dei programmatori sadici?), non potrete muovervi. Ruotate in senso orario il joystick

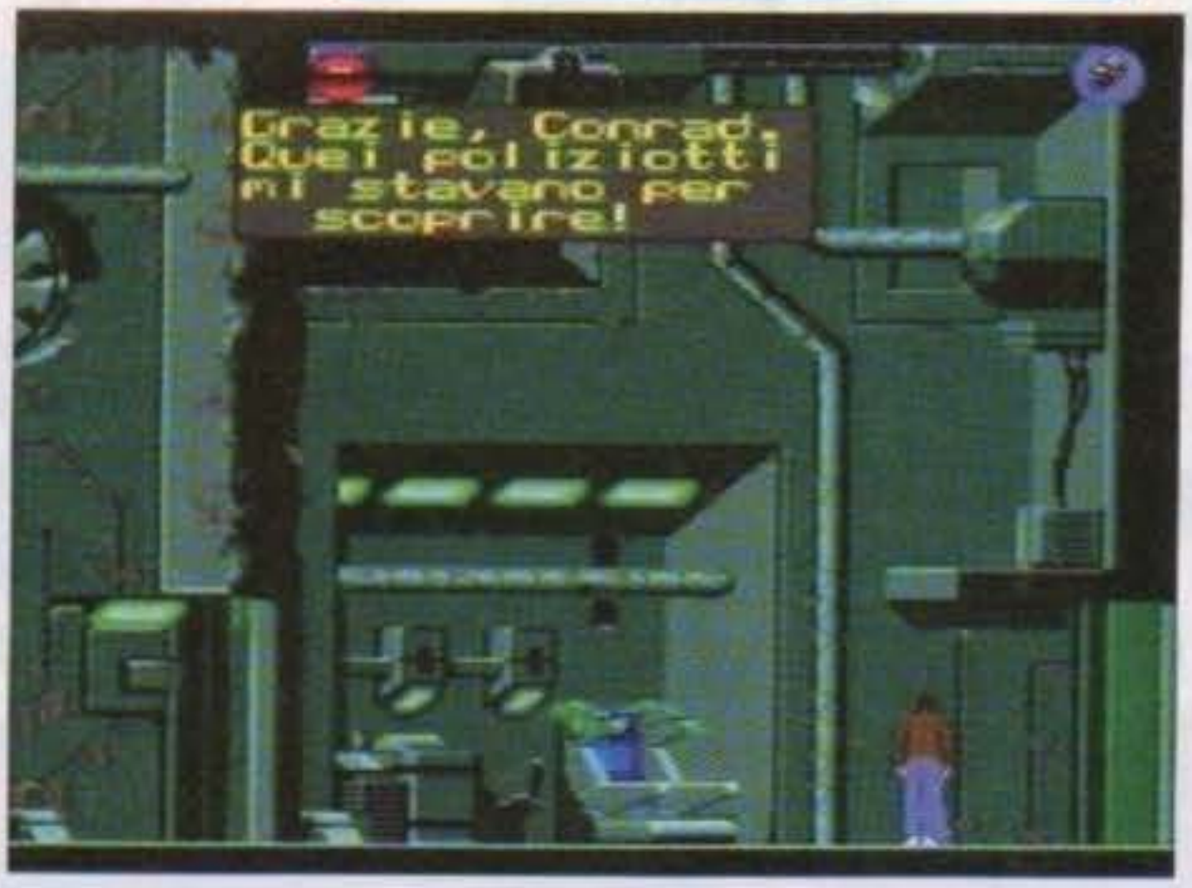
Iniziamo con un problema proposto da Luca Ottaviani, che sta giocando a *Shadow of the Comet*: "[...] Mi rivolgo in particolare al redattore Paolo Paglianti per poter sapere come si può uscire dalla seconda stanza perché non sono riuscito a trovare la chiave". Suppongo che Luca si riferisca alla casa di Mr Jugg: bisogna esaminare la macchia di sangue sul pavimento, raccogliere le tre statue (quella del bambino, del giovane e del vecchio) e, posizionandole al posto dei tre libri dedicati rispettivamente alla fanciullezza, all'adolescenza e alla terza età, si aprirà un passaggio segreto, dove troverete il padrone di casa agonizzante.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

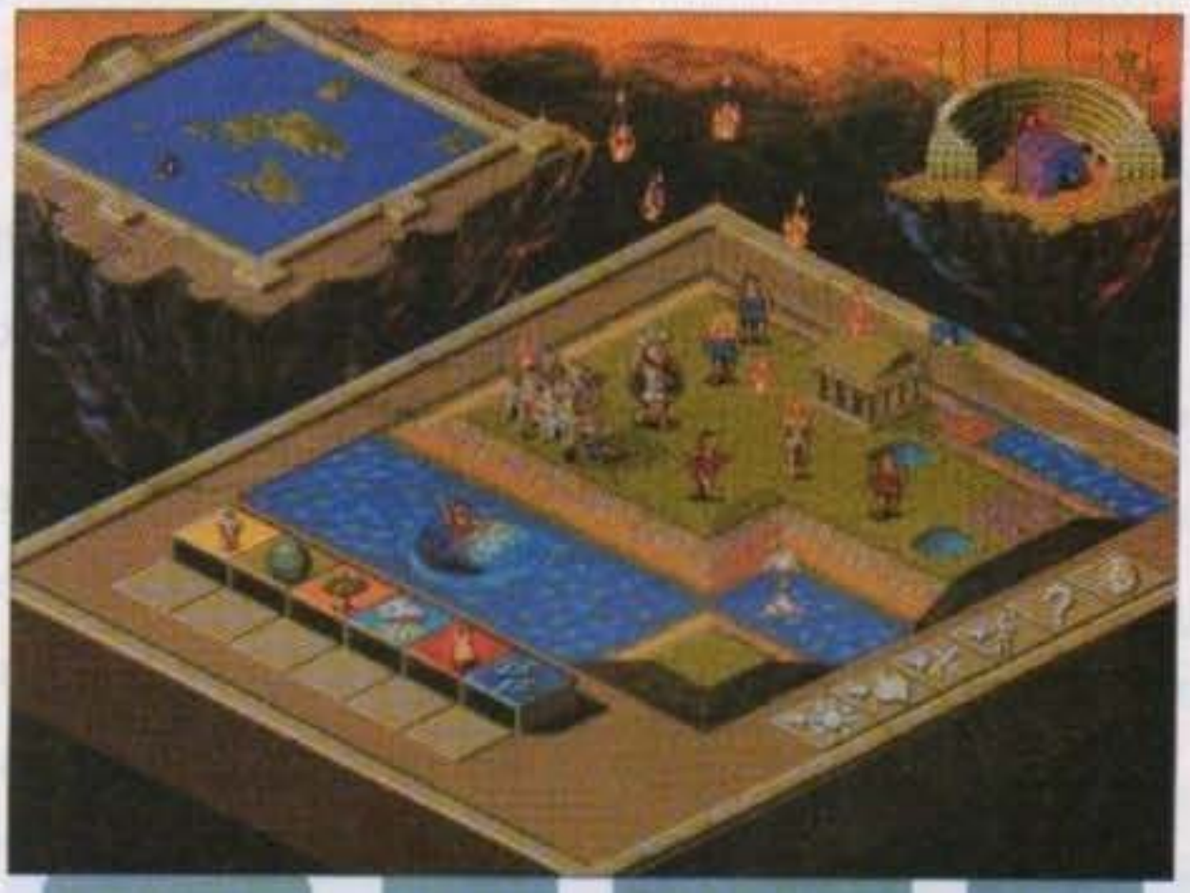


fin quando non ne uscite. Se proprio non ce la fate, inserite il codice PPEAB per raggiungere il decimo livello.

Roba da pazzi, vero? Anche *Flashback* è responsabile di molte notti insonni. Molti lettori ci hanno spedito lettere e fax. Ad esempio, Adriano Salti di Imola, dopo i soliti komplimenti di rito, ci scrive: "[...] Infine vorrei chiedervi un consiglio per il nuovo platform della Delphine: sono arrivato al secondo livello, ma non riesco assolutamente a saltare dalla piattaforma in fondo a destra a quella superiore. Potrete aiutarmi?" Certo! Il nostro spettinato Alex Pasetto, oltre a recensire il gioco, lo ha pure finito, e mi fa sapere che per superare quel punto basta correre verso piattaforma a sinistra e saltare all'ultimissimo momento, quando i piedi del nostro eroe sono già oltre la piattaforma. Per aiutare gli altri lettori, abbiamo comunque deciso di pubblicare i codici della versione "Difficult", che nell'ordine sono: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO e TIPS.

Passiamo ora a *Ultima 7 Part Two - The Serpent Isle*: molti lettori saranno contenti di scoprire che a partire da questo numero saranno svelati tutti i segreti di New Sosaria. Tuttavia Andrea Tommasini di Trieste ci da notare che "[...] C'è un bug nel gioco! Sono arrivato nelle terre dei ghiacci, ho aiutato gli Gwani salvando la piccola del capo, ma poi non sono riuscito a superare la porta dalla città ophidiana a sud. Infatti il Serpente che appare di tanto in tanto mi rivela che il segreto è nel "mago morto", che devo distruggere. Ho provato di tutto, persino a bruciarlo a Monitor, ma non ottengo nessun risultato". Beh, non è proprio un bug, ma i programmatori di *Ultima 7* hanno "toppato" lo stesso, poiché non ci sono indizi che suggeriscano cosa fare: infatti, una volta raggiunti i ghiacci, bisogna far annusare all'Hound il medaglione di Batlin trovato nel Castello di Shamino. Tornate ora dal capo degli Gwani, che vi rivelerà la password per superare la porta della città ophidiana (in realtà si tratta del Tempio del Chaos). Il mago a cui si riferisce il Serpente del Balance è l'Archmage eliminato dai Maghi di Moonshade, Vadsculio, che si nasconde tra le rovine di questo Tempio: per ucciderlo, dovrete avere la spada magica MageBane.

Populous II detiene ancora la palma per il miglior voto dato a un gioco nei primi 57 Kappa. Angelo Ottoni di Milano ci comunica che "[...] ho perso un sacco di partite e non riesco a diventare Eterno! Qualcuno della redazione non ha i codici per i livelli più avanzati, diciamo dal 750 in su? Ve ne sarei enormemente grato!". Per tua fortuna possiamo accontentarti: i nomi dei mondi, partendo dal 750 arrivando al 999 (ne abbiamo indicato uno ogni venticinque, per questioni di spazio) sono FENEAT (750), AGLO (775), LDQUAB (800), NETHAC (825), TUFEAK (850), UNWIAF (875), OMUBAG (900), WILYAT (925), IIALAB (950), LETIAC (975) e WOITAB (999).





Per finire questo prima puntata di KBOX - TNT rispondiamo alla richiesta di Fabio Rubico di Cuneo, che ci implora "Fantasmagorica redazione di Kappa, siete la nostra ultima speranza! Io e dei miei amici siamo bloccati nella biblioteca di *Alone in the Dark*: abbiamo visto che avete pubblicato la soluzione, e quindi vorremmo ricevere, se possibile, un fax delle pagine[...]." Purtroppo per motivi tecnici, e soprattutto di utilizzo del fax, non è possibile rispondervi in questo modo: riceviamo troppe richieste di questo tipo! Tuttavia cercheremo di aiutarvi via "KBOX-TNT"! Dovete andare nella stanza degli ospiti, quella in fondo al corridoio con il quadro indiano, che dovrete eliminare con arco e frecce. Entrate, spostate l'orologio a pendolo e prendete il libro falso e la chiave. Andate nella libreria, appoggiate per terra la lampada a olio, quindi correte all'ultimo scaffale a destra (rispetto allo schermo), dove dovrete cercare un meccanismo e inserire il libro falso. Dentro al ripostiglio segreto troverete tre pugnali rituali: uno di questi può uccidere il fantasma della libreria.

OOOPS!

Qualche lettore (e lettrice) ci fanno notare che nella soluzione di *Chaos Engine* pubblicata in K52 mancavano i codici annunciati nell'introduzione. Riparo al danno elencandoli ora:

World 2 - VG0R0X0YGLH#
World 3 - GQWBSJDiT8SD
World 4 - C8#71XHKT8KX

Inoltre per avere un po' di soldi e armi in più, inserite:

World 2 - 7MTM4L22DGMN
World 3 - 1#NBK4ST6#0P
World 4 - TXNZKC277V7M

Volete essere esageratamente ricchi? Allora provate:

World 2 - GW4RXTF4ZLVK
World 3 - QHS7S7RNYP0L

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

http://www.oldgamesitalia.net/

BBK



LA BBS DI KAPPA

Nasce BBK, la BBS di K, seguita direttamente dalla redazione e supportata dalle più importanti software house.
Come, quando e soprattutto perché abbonarsi.

Chiunque possegga un modem sa che si tratta di una vera e propria malattia; è un modo per conoscere altre persone, per scambiare dati e notizie, per accedere a servizi utili. BBK vuole essere tutto questo e molto di più.

È una banca dati nella quale potrete trovare consigli e informazioni, contattando direttamente i redattori e i collaboratori di K e Game Power oppure altri utenti della BBS.
Potrete trovare i demo giocabili e non dei titoli più recenti provenienti direttamente dalle maggiori software house, i trucchi e le soluzioni dei giochi, immagini, moduli musicali e file MIDI, software di pubblico dominio ludico e non per Amiga, MS-DOS e Macintosh. Potrete lasciare inserzioni nell'area mercatino, darci consigli per migliorare la nostra e vostra rivista, contattare persone che condividono i vostri stessi interessi nelle aree relative a fumetti e giochi di ruolo o addirittura conversare direttamente con loro grazie al "multichat" che consente il dialogo diretto tra più utenti.
Consigli ed aiuti anche per i programmatori, i grafici ed i musicisti, ai quali è dedicata un'area apposita, e che potrebbero utilizzare BBK come trampolino di lancio per farsi conoscere nel mondo dei videogiochi.

La BBS è in italiano, con comandi intuitivi e immediati e aiuto in linea facilmente accessibile. L'abbonamento annuale, che da diritto ad 60 minuti di collegamento al giorno, il download gratuito dei file contenuti nella BBS e l'accesso alle aree dedicate agli abbonati, è di 50.000 lire annue.
Se siete interessati ritagliate o fotocopiate il tagliando presente in fondo alla pagina, compilatelo, allegate assegno bancario o vaglia postale di 50.000 intestato a Studio Vit snc e spedite il tutto in busta chiusa a: BBK Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano.

ABBONATI vs. NON ABBONATI

Fino al 1° settembre l'accesso a BBK sarà gratuito per tutti. Dal 1° settembre in poi solo gli abbonati avranno accesso a tutte le aree con download illimitati per i 60 minuti di collegamento giornalieri.
I non abbonati potranno accedere a tutte le aree di BBK con la sola possibilità di visualizzare l'elenco dei file disponibili e lasciare messaggi al sysop e al cosysop.
Gli abbonati avranno un incentivo all'upload rappresentato da tempo aggiuntivo a loro disposizione, ovviamente in quantità proporzionale al materiale uploadato.
Troverete maggiori informazioni nell'articolo che apparirà sul numero di settembre di K

I NUMERI DI BBK

I più fanatici saranno curiosi di conoscere i dettagli della BBS. Eccoli accontentati. BBK gira su:
Amiga 3000 Tower
con 10 Mb di RAM
Seriale quadrupla xxxxx
Memoria di massa:
1 HD Quantum 100 Mb +
+1 HD Micropolis 1,2 Gb
Modem: 5 USRobotics 16800 baud dual standard, quattro dei quali collegati ad una linea a ricerca automatica (02/58105803) ed uno su linea privata per uso interno.
Software di gestione:
Amiganuss 2.0

Intendo sottoscrivere l'abbonamento annuale di lire 50.000 a BBK.
Allego al presente tagliando

❑ *Assegno Bancario* ❑ *Vaglia Postale*

❑ *Versamento su Conto Corrente Postale nº 26190207 intestato a Studio Vit snc*

nome ..... *cognome* .....

indirizzo .....

..... *tel.* .....

cap ..... città .....

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RHO
Via Corridoni, 35

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

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

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

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

BITLINE sas

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

COMMODORE A600 A1200	PERSONAL COMPUTER	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	GAME GEAR	GAME BOY	NEO GEO

VUOI DEI BUONI MOTIVI PER VENIRCI A TROVARE ?

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA, CONSEGNA IN 36 ORE (TELEFONARE NEL POMERIGGIO)

- QUALITÀ A PREZZI IMBATTIBILI
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- VENDITA USATO

IN PIU' DA NOI:
DISPONIBILITÀ, ASSISTENZA, CORTESIA,
INSTALLAZIONE CON CONSEGNA A DOMICILIO DOVE POSSIBILE

ATTENZIONE:
SI PRECISA CHE QUALSIASI NOSTRO ARTICOLO PUO ESSERE DA TE ACQUISTATO PERMUTANDO IL TUO USATO NELLA FORMA PREVISTA DALLA LEGISLAZIONE FISCALE. INOLTRE PRESSO DI NOI POTRAI UTILIZZARE IL NOSTRO SERVIZIO PER LA VENDITA DIRETTA DEL TUO USATO

Computer Time PADOVA

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

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

SPECIALE ESTATE 93'
Nuova tecnologia
INTEL LocalBUS 486

intel inside

Scheda audio Wonder ADLib	80.000
SoundVison SB comp.	150.000
Thunder Spectrum 44Khz	400.000
Scheda 16 bit VivaMaestro	450.000
Floptical 21Mb	700.000
SyQuest 44Mb int/est compl.	990/1.090.000
SyQuest 88Mb int/est compl.	1.200/1.300.000
Cart. 44/88Mb per SyQ.	140/240.000
SVGA TSeng LBus 24bit	200.000
SVGA ACTIX S3 24bit	450.000
SVGA ACTIX S3 24bit LBus	tel.
SVGA S3 24bit LBus	400.000
CD-ROM int. MITSUMI	400.000
Kit Multimedia Creative pack	1.200.000
Streamer int. 120/250Mb colorado	450/550.000
Case est. per Streamer	250.000
Controller LocalBus + multi I/O	120.000
Stamp. MANNESMAN MT81	290.000
Stamp. FUJITSU B100 inkjet	450.000
Stamp. EPSON Stylus 360dpi	740.000

MOTHERBOARD	RAM	HDD	SVGA accel	MONITOR	PREZZO
486 DX 33 256cache LocBUS	4 Mb	170	TSeng LBus 24bit	1024x768 0.28	3.000.000
486 DX 50 256cache LocBUS	8 Mb	213	TSeng LBus 24bit	1024x768 0.28	3.600.000
486 DX2 66 256cache LocBUS	8 Mb	213	TSeng LBus 24bit	1024x768 0.28	3.900.000

GARANZIA INTEGRALE 2 ANNI con possibilita' di estensione sino a 5 ANNI !

NEW!!! Tutti i modelli 486 sono dotati di due slot VESA-Local BUS inoltre prevedono l'upgrade con ogni CPU 486 ed addirittura PENTIUM !!!

Tutti i computers hanno compreso nel prezzo:
Case desktop/minitower 200W con display, multi I/O, FDD 1.4 Mb CONTROLLER LBus, tastiera, mouse, DOS originale.

TELEFONA !!!
Per qualsiasi informazione, chiarimento, curiosita'.
Saremo a tua completa disposizione per ogni tua esigenza.

SPECIALE VIDEO

Scheda Videoblaster	520.000
FrameGrabber RealTime S-VHS	700.000
GenLock Flickerfree	1.800.000
VGA to PAL/RF Flickerfree	320.000

SPECIALE AMIGA 1200

HARDDISK 60Mb 2"1/2 Seagate	450.000
HARDDISK 85Mb 2"1/2 Seagate	550.000
HARDDISK 120Mb 2"1/2 Seagate	750.000
A1230 Acc. 68030 40Mhz per A1200	tel.
Espansioni GVP per A1200	tel.

SPECIALE SCUOLA
Corso completo di inglese/USA in CD-ROM con correttore pronuncio (necessita di Sblaster card)
L. 250.000

SPECIALE AUDIO

SBlaster DeLuxe	180.000
SBlaster PRO DeLuxe	260.000
SBlaster PRO ASP 16bit DeLuxe	450.000
Wave Blaster per PRO ASP	400.000

GVP Point
Gli amici a Padova

PREZZI IVA INCLUSA

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDITA

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: A-Train, Gunship 2000, Midwinter II, Civilization, AV-8B Harrier Assault Jet, M-1 Tank Platoon, Powermonger, Mig-29M Super Fulcrum, Deuteros, UMS I & II, UMS Planet Editor, Birds of Prey, Campaign, Merchant Colony, Harpoon & Scenarios, Conflict: Middle East.
Davide tel. 0423/83379 (lasciare messaggio).

VENDO Amiga 500 espanso A 1 Mb Ram, modulatore TV, mouse, alimentatore, manuali per gestirlo, 1 manuale di Basic, software di gestione + 100 programmi gioco e utility; il tutto a L. 500,000 trattabili.
Matteo tel. 0583/370300 (possibilmente dopo cena).

VENDO per Amiga i più grandi giochi della Cinemaware: Rocket Ranger (pagato L. 49,000) a L. 25,000, la compilation Double Double Bill (Tv Sports Basketball, Football, Wings, Lords of the Rising Sun - pagata L. 70,000) a L. 45,000. Per chi li acquista entrambi a L. 65,000, in regalo Batman the Movie. Ogni videogame è assolutamente originale e in condizioni eccellenti.
Antonio tel. 0423/469342.

VENDO Amiga 600 2 Megab. + drive esterno + monitor 1701 a colori + interfaccia Midi 1 in 4 out + mouse + joystick + software musicali, il tutto in garanzia.
Prezzo da concordare. Francesco tel. 02/9068134 (ore pasti).

VENDO a metà prezzo vari giochi per PC, tutti originali come nuovi. Alcuni esempi: Wax Works, Prince of Persia, A.G.E., Shadow of the Comet, Space Quest, Ween, Hook, King's Quest , Elvira, Lure of Tempress, Eternam, Wonderland, Michael Jordan in Flight, Curse of Enchantia.
Antonio tel. 0547/26653 - Cesena.

VENDO giochi originali per Amiga: Lionheart (L. 30,000), Cruise for a Corpse (L. 30,000), Future Wars (L. 20,000), Ninja Warriors (L. 15,000), Knights of the Sky (L. 40,000), A320 Airbus (L. 40,000).
Matteo tel. 02/93569670 (ore pasti).

VENDO Commodore 64 completo di registratore a L. 150,000 trattabili.
Vendo inoltre Wing Commander Deluxe e Wing Commander 2 per PC a L. 60,000 cadauno.
Sebastiano Giorgi V.le Paradiso, 22 - 10040 Rivarossa (To) tel. 011/9888495.

VENDO Amiga 600 hard disk 40 Mb, kickstart 1.3, 1 mega di Ram, 3 mesi di vita + 4 giochi (Elvira 2, Dylan Dog, Hook, Gobliins 2) a L. 800,000.
Federico tel. 0429/2013 dopo le ore 20,00.

VENDO a metà prezzo per MS-DOS 3 1/2, A-Train italiano e Ultima 7 part II: Serpent Isle.
Riccardo tel. 02/6125101.

Giocatori di D&D, affrettatevi! Finalmente potrete giocare con le tanto agognate regole Master ed Immortal, poiché VENDO i set "Master Rules" e "Immortals Rules" completamente in italiano!!! Sono completi di tutto: tabelle, illustrazioni, indici analitici...Il prezzo è da concordare.
Thomas Battista Via Damiano Chiesa, 10 - 00010 Marcellina (Rm) tel. 0774/424125 (preferibilmente ore pasti).

VENDO per MS-DOS il programma originale "Dogfight" della Microprose a L. 45,000 (come nuovo).
Marco tel. 0871/63696.

VENDO causa cambio sistema, Macintosh Classic con hard disk da 40 Mb + tastiera + mouse + dischi sistema + disco benvenuto, inoltre programmi di scrittura, disegno, musica, giochi e tanti altri programmi per varie utilizzazioni. Tutto in ottime condizioni ad un prezzo trattabile.
Giuseppe tel. 06/2290955 (dopo le ore 15,00).

VENDO per PC originali a metà prezzo Ultima Underworld 1 & 2, Police Quest 3, Star Trek 25th, Savage Empire, TV Sport Basketball, Presumed Guilty. In blocco a L. 199,000.
Emilio tel. 0543/67386.

SCAMBIO

SCAMBIO programmi con appassionati di wargame e giochi strategici per PC. Annuncio sempre valido.
Fabio Musciatelli Via Trento, 57 - 55046 Querleta (Lu) tel. 0584/760869.

CONTATTI

Hai un Amiga? Allora potrai entrare a far parte del nuovo "Club Amiga Boys". Avrai così accesso alla nostra biblioteca software in continuo aggiornamento.
Davide tel. 0587/732080.

Cerco CONTATTI italiani per scambio di dischetti per Amiga 500 e Amiga 1200! Importante spedire anche una lettera!! "Swapping 'n' Friendship". Massimo Marino Via Bianchini, 17 - 66100 Cheti.

Amiga Supergame Club cerca soci in tutta Italia per vendita-scambio software. Disponiamo di tutte le ultime novità! Qualche esempio: Superfrog, Body Blows, Chuck Rock 2, Flashback e moltissimi altri!
Luca Sproviero Via Trapani, 6 - 94100 Enna tel. 0935/24025.

Phoenix PC Club cerca CONTATTI in tutta Italia per scambio software di ogni genere. Assicurata tessera personalizzata ad ogni iscritto e nome in codice. Annuncio sempre valido. Iarin Fabbri Via Luigi Campanini, 13 - 40066 Pieve di Cento (Bo) tel. 051/975373.

Hei ragazzi! C'è nessuno tra voi a cui piacerebbe far parte di un club per amighisti con lo scopo di scambiarci idee, notizie, curiosità e programmi sul nostro computer? Scrivete per ottenere maggiori informazioni ad uno degli indirizzi sottostanti. Stefano Picascia P.zza del Popolo, 2 - 80019 Qualiano (Na) tel. 081/8182489. Girolamo Pirozzi Via M. Pirozzi, 22 - 80014 Giugliano (Na) tel. 081/8944726.

Cerco CONTATTI con possessori di hard disk modello "Amigos" per Amiga 500/1000.
Antonio tel. 0881/674105 (ore serali).

Cerchiamo bravi programmatori, grafici o musicisti, per formare un nuovo gruppo di programmazione. Zona Pavia/Milano.
Federico tel. 0385/52952 (ore pasti)
Maurizio tel. 0382/848086.

Hai un Amiga 500+ o 600 con kickstart 2.0? Sto cercando nuovi CONTATTI per programmare, scambiare o per vendere videogiochi. Alessandro Rimoldi tel. 0322/255556 (dalle ore 19,00 alle ore 21,00).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Ergostick 49.900


Tac 2 34.900


49.900


Gravis 79.900


Sting Ray 109.900


Manta Ray 109.900


Wico Red Ball 49.900


25.900


49.900


Wico bat H. 49.900


29.900


23.900

AMIGA

NOVITA' HARDWARE

Commodore

Prezzi Iva INCLUSA



Amiga 600	499000
Amiga 600 hd40	835000
Amiga 1200	785000
Amiga 1200 hd 40	
Amiga 1200 hd 80	
Amiga 1200 hd 120	
Monitor 1084s	439000
Monitor 1960	839000
Drive 1011	179000

Amiga 4000 25 Mhz., 6 Mb Ram, Hd 40 Mb,
Tastiera, Mouse,.....L.3.790.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 120 Mb,
Tastiera, Mouse,.....L.3.990.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 213 Mb,
Tastiera,Mouse,.....L.4.299.000

Novita' Amiga 4000 68030
***** L.2.590.000 *****

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 120 Mb, Tastiera,
L.2.650.000 iva inclusa

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 200 Mb, Tastiera,
L.4.499.000 iva inclusa

Tutti i prodotti sono coperti da garanzia Commodore Italia

Scanner Epson GT 6500
con driver per Art Department e cavo
L.2.400.000 AGA compatibile

Stampante HP550C Colori
con Kit Colori/BN, e Carta, Driver
L.1.400.000

Panasonic

Kx-P 1170 9 Aghi B/N	399.000	P22Q 24Aghi B/N	684.000
Kx-P 1123 24 Aghi B/N	560.000	P30 24 Aghi B/N	900.000
Kx-P 2123 24 Agh Color	675.000	P60 24 Aghi Colori	1.165.000
Kx-P 2180 24 Aghi B/N	510.000	P62Q 24 Aghi	1.165.000
Kx-P 1695 9 Aghi B/N 132 Col.	914.000	P70 24 Aghi 132 Col	1.350.000
Kx-P 2624 24 Aghi Colr 32 Col	1.200.000	P72Q 24 Aghi 132 Col.	1.420.000
Kx-P 4410 Stampante Laser	1.500.000	P90 24 Aghi	2.110.000
KX-P 4430 Stampante Laser	2.235.000	Nec 3FG Monitor	1.089.000

Tutti i prodotti sono coperti da 12 Mesi di garanzia

Nec

Copritastiera Amiga 600 L.12.000
Copritastiera Amiga 1200 L.15.500
In PVC antiurto/antistatico Trasparente.


Anitivirus con indicaz. di
Traccia 50.000


Drive Esterno AMIGA
149.900


Mouse a infrarossi.
99.900


Genlock Semiprofessionale
per Amiga 569.900


Megachip aggiunge 1Mb
di memoria chip 389.900


Mouse Ottico AMIGA
59.900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

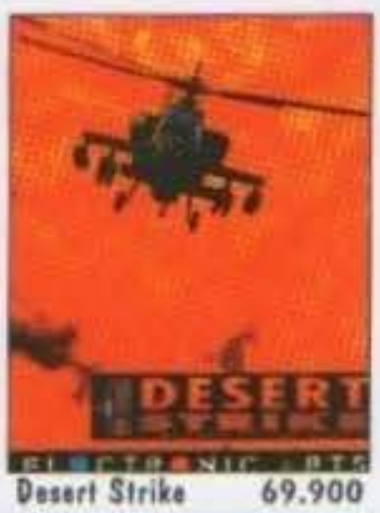
NOVITA' SOFTWARE AMIGA



Chuck rock II 59.900



Reach forthe Skies 89.900



Desert Strike 69.900



Super Frog 79.900

Titolo	Lire
Waxworks	89900
Winter Sport 92	49900
Wizkid	39900
Wreastling WWf II	49900
Zool	49900
Zool A1200	59900
Simulazione	
Advantage tennis	69900
Air land e sea	79900
Airbus A320	99900
Alcatraz	59900
Ashes of empire	99900
A-Train	99900
AV8B Harrier Ass.	89900
B17 Fling fortess	109900
Battle of brittain	69900
Bill's tomato game	59900
Birds of prey	69900
Black cript	79900
Campaign	79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1	9900
SWORDS OF TWILIGHT	14900
CH. GOLF	9900
CH. BASEBALL	9900
CH. FOOTBALL	9900
CH. BASKETBALL	9900
POPULOUSE	14900
PROMISED LANDS	9900
MUSIC STUDIO	19900
SUPER HUEI	9900
SHANGHAI	9900

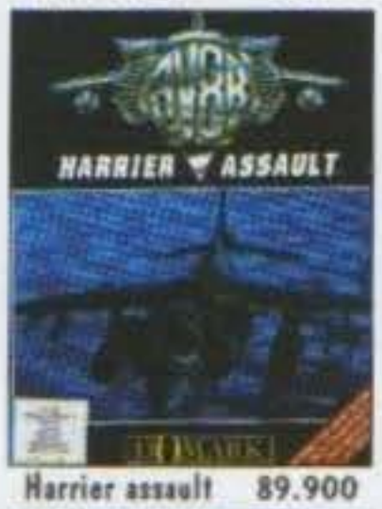
Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili.



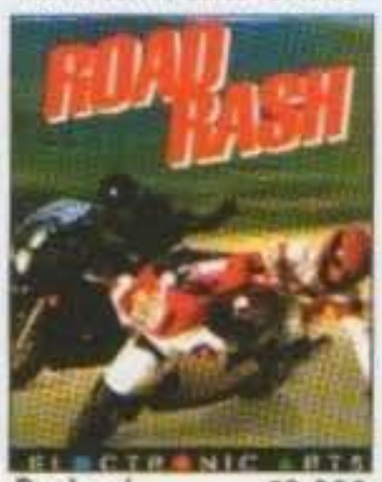
CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO **TNT** TRACO

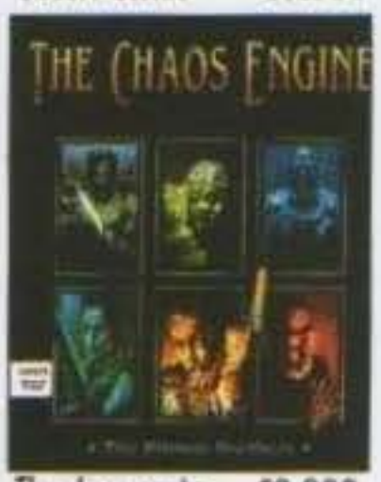
E per ogni ordine potrai ricevere un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio.



Harrier assault 89.900



Road rash 59.900



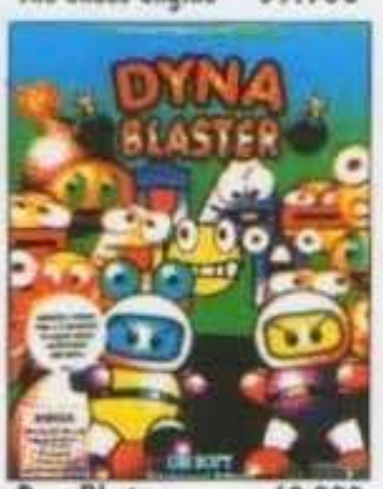
The chaos engine 59.900



Blody Blows 69.900



Arabian night 49.900



Dyna Blaster 69.900



Beavers 49.900



Creatures 59.900

Titolo	Lire
Budget	
Boxing manager	24900
Bubble bobble	24900
Carrier command	24900
Crazy cars II	24900
Flimbo's Quest	24900
Gazza super socc	24900
Ghouls'n Ghosts	24900
Go for gold	24900
Golden axe	24900
J.k.Squash	24900
Knight Force	24900
Microprose soccer	24900
Murder	24900
Ninja Remix	24900

Titolo	Lire
Out run Europa	24900
Panza Kick boxer	24900
Prince of persia	24900
Pro tennis tour	24900
Raimbow island	24900
RBI 2	24900
Rick dangerous 2	24900
Robocop 2	24900
RVF Honda	24900
S.Monaco GP	24900
Savage	24900
Strider 2	24900
Terminator 2	24900
Turrican II	24900
Arcade/Azione	
3d World boxing	69900
3d World Soccer	69900
3d World Tennis	69900
Addams family	39900
Body blows	69900
California Games II	39900
Cattivik	49900
Chaos engine	59900
Cool World	49900
Dribbling	49900
Euro football C	49900
Euro Soccer	49900
Extasy	59900
Fire & Ice	49900
Fire Force	49900

Titolo	Lire
Humans	59900
Joe &mac	49900
Liverpool	49900
Leeds united	49900
Lemmings 2	69900
Lion Heart	59900
Lords of time	49900
Nicky boom	69900
Nigel mansel	59900
Nigel mansel A1200	69900
No second prize	59900
Parasol stars	39900
Piracy	69900
Retee!	39900
Robocop 3	59900
Road rash	59900
Roger rabbit	69900
Sensible Soc.r 92/93	69900
Simpsons	39900
Sleepwalker	39900
Sleepwalker A1200	49900
Smash	49900
Street Fighter II	59900
Striker	59900
Super frog	79900
Titus the fox	49900
The acquatic game	59900
Troddlers	49900
Trolls	49900
Universal monsters	39900



Street Fighter II 59.900

Titolo	Lire
Castles	69900
Centurion	59900
Chaos engine	59900
Civilization	89900
Cruise for a corpse	59900
Dylan dog	69900
Dark qeen	89900
Dyna blaster	69900
Dragons lair III	89900
Dune	69900
Elvira 2	79900
Fascination	59900
Goblins	49900
Goblins 2	69900
Grand Prix	99900
Gunship 2000	59900
Harpoon 1.2.1	79900

Titolo	Lire
Harpoon batt. set 3	49900
Harpoon batt set 4	49900
Harpoon Scen ed.	49900
Hook	59900
Indiana J. arcade	59900
Indiana J fate of a.	109900
Int.sport challenge	59900
KGB	79900
King Quest V	99900
Kid gloves II	59900
Legend of Kyrandia	89900
Legend of Valur	109900
Loom	69900
Lotus III	59900
Lords of ring	59900
Lure of templess	69900
Monkey island	69900
Monkey island 2	109900

Titolo	Lire
Monkey island 3	
Pool	69900
Populous II	79900
Populous world ed.	49900
Power monger	69900
Power monger data	49900
Slide invernali	79900
Sim earth	89900
Steel Empire	69900
Stratego	59900
Supertetris	79900
Sword of twilight	49900
Tex willer	69900
The bards tale 3	79900
The Carl Lewis	69900
The manager	79900
Tracon II	69900
Ween	79900

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/

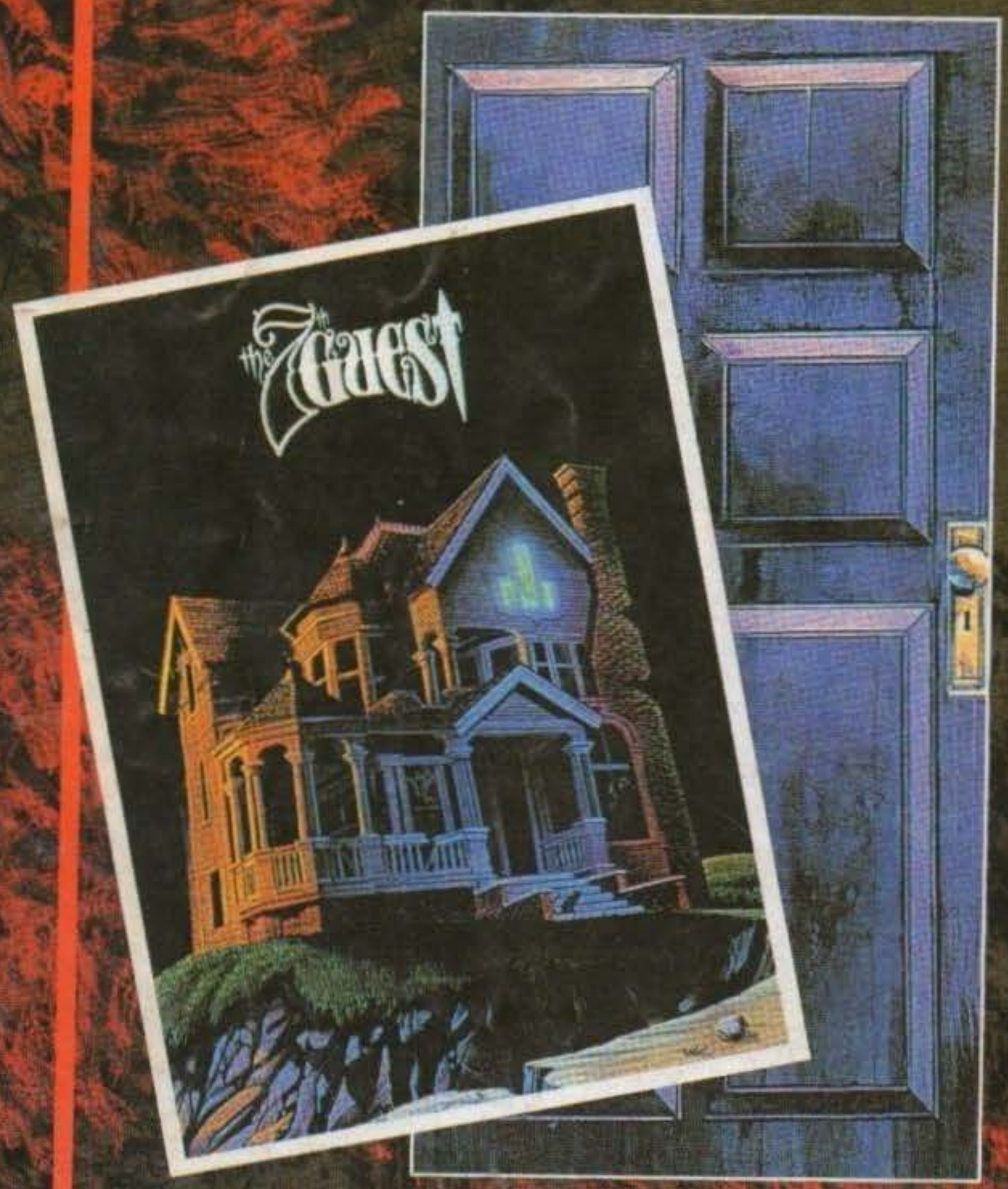
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"THE 7TH GUEST É IL NUOVO STANDARD NELLA SFERA DEL DIVERTIMENTO MULTIMEDIALE. É IL FUTURO."

(BILL GATES, PRESIDENTE DELLA MICROSOFT)

... IL SETTIMO OSPITE



LA STORIA NARRA DI UN GIOCATTOLAIO CHE NASCONDE UN SINISTRO SEGRETO. QUALCHE SETTIMANA DOPO LA SUA SCOMPARSA SEI OSPITI SI RITROVANO NELLA SUA EX-VILLA, UN AUSTERA E LUGUBRE COSTRUZIONE IN CIMA AD UNA COLLINA ISOLATA. IL MISTERO SI INFITTISCE QUANDO, ANCHE DEI SEI OSPITI, NON SI HA PIU' ALCUNA NOTIZIA. ALCUNE VOCI RIPORTANO D'INSPIEGABILI GIOCHI DI LUCE E DI URLA RAGGELANTI. I SEGRETI DELLA VILLA SAREBBERO DESTINATI A RIMANERE TALI SE NON FACESSE IL SUO INGRESSO SULLA SCENA IL GIOCATORE... VALE A DIRE IL SETTIMO OSPITE.

PER CD - ROM

REQUISITI TECNICI: PC & COMPATIBILI
MINIMO 386 SX CON 2 Mb DI RAM.

- UN INCREDIBILE LIVELLO DI REALISMO DELLA GRAFICA 3D, GRAZIE ALLE TECNICHE IMPIEGATE NEL CORSO DI ANNI DI SCRUPOLOSO SVILUPPO.
- DIALOGHI REGISTRATI DA ATTORI PROFESSIONISTI.
- UN'ECCEZIONALE COLONNA SONORA D'ATMOSFERA.
- NELLA CONFEZIONE UNA VIDEO CASSETTA DELLA DURATA DI TRENTA MINUTI PROPONE UNA INTERVISTA AI PROGRAMMATORI!

Virgin GAMES

CHIAMATA GRATUITA NUMERO VERDE 167 - 821177

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE

THE 7TH GUEST AND INTERACTIVE DRAMA ARE TRADE MARKS OF VIRGIN GAMES INC. VIRGIN IS A REGISTERED TRADE MARK OF VIRGIN GAMES LTD. © 1993 VIRGIN GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/