K

AMIGA PC
3DO
CD-ROM
MACINTOSH
CD32 C-D-I CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno VI n. 2
FEBBRAIO 1994
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

K A LAS VEGAS
TUTTE LE NOVITÀ



ALONE IN THE DARK 2
IL TERRORE CONTINUA

SCAVENGER 4
UNA GRAFICA DELL'ALTRO MONDO

MULTIMEDIA
NUOVA RUBRICA

Pubblicazione mensile. Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Rosario

400002
9 771122 131002

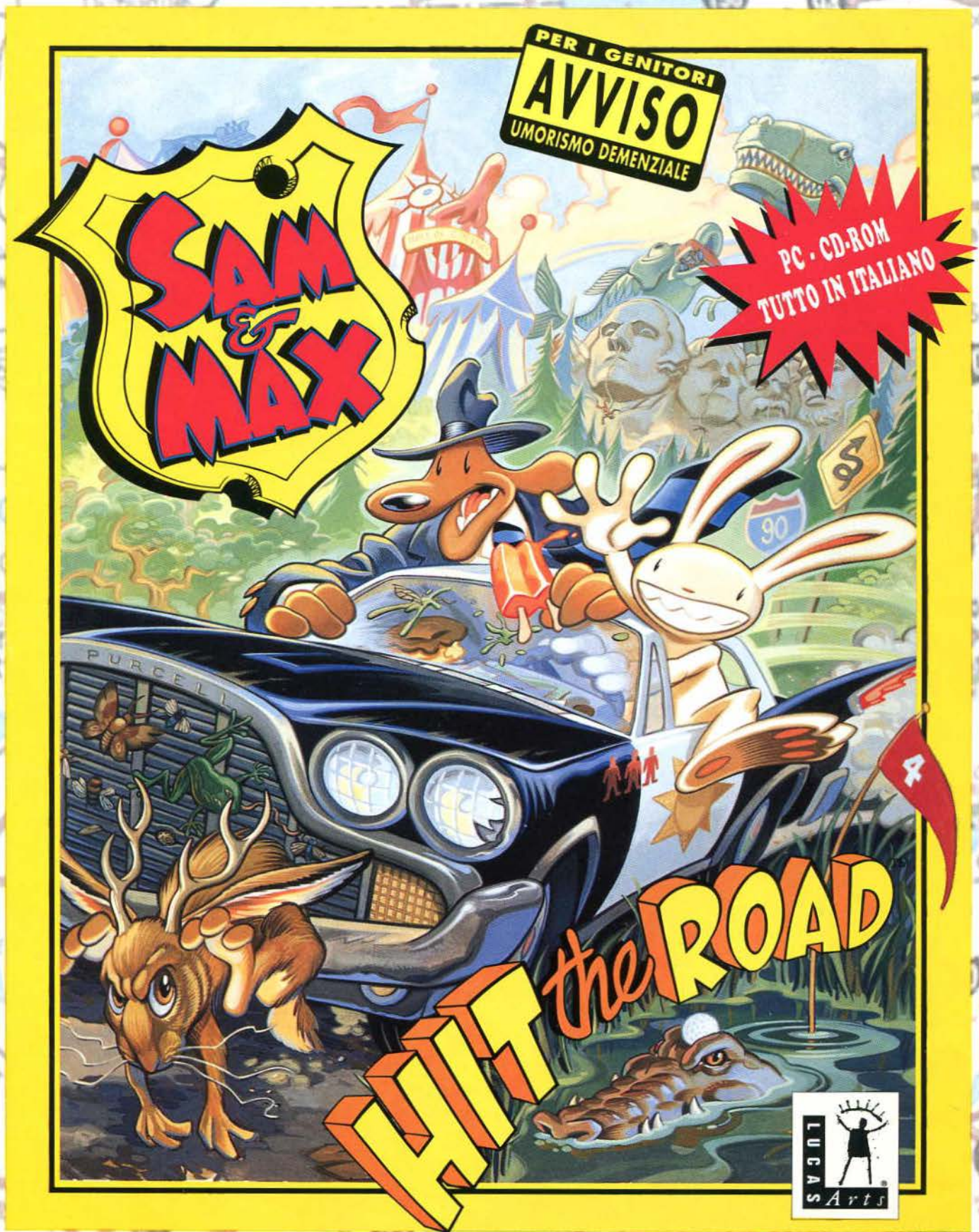
Glénat ITALIA

TNT

SAM&MAX
LANDS OF LORE
MORTAL KOMBAT

RECENSIONI! ANTEPRIME

CRITICAL PATH • KRONOLOG • SECOND SAMURAI • BLOODNET • STARSHIP • BUBBA 'N' STIX • DAEMON'S GATE • ESCAPE FROM MONSTER MANOR • UNNECESSARY ROUGHNESS • QUEST FOR GLORY 4 • MICROCOSM • CAMPAIGN II • DRAGON'S LAIR • F-18 HORNET • DELIVERANCE • SEEK AND DESTROY • ZELDA: LINK'S AWAKENING • DARKSEED • STAR TREK 25TH ANNIVERSARY • PIRATE'S GOLD • MICROSOFT ARCADE



C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

QUEEN COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
ACES OVER EUROPE	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER	.....	79.900
AIR WARRIOR II	99.900	.....
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	.....	69.900
ALIEN 3 *	.....	59.900
ALIEN BREED 2 *	.....	79.900
ALONE IN THE DARK 2 *	TEL.	.....
AMBUSH AT SORINOR	99.900	.....
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE *	.....	59.900
ARCHON ULTRA *	TEL.	.....
ARMORED FIST *	TEL.	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED *	TEL.	.....
B - WING *	79.900	.....
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY *	TEL.	.....
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BLACK CRYPT *	.....	39.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLUE FORCE *	TEL.	.....
BOB'S BAD DAY *	.....	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2 *	.....	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	69.900
BUBBA 'N' STIX *	.....	TEL.
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	.....
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900
CAMPAIGN 2 *	99.900	89.900



CANNON FODDER *	.....	69.900
CARTOONERS	109.900	.....
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 DATA DISK *	29.900	29.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHUCK YEAGER AIR COMBAT *	49.900	.....
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 2 *	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	.....
COOL SPOT *	.....	79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL
CYBERPUNK *	.....	59.900
CYBERRRACE *	89.900	.....
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS *	.....	79.900
DARK SUN *	139.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DEEP CORE *	.....	59.900
DELTA *	TEL.	.....
DESERT STRIKE	.....	69.900
DISPOSABLE HERO *	.....	69.900
DOGFIGHT (ITA) *	119.900	99.900
DONK *	.....	59.900
DRACULA *	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK *	129.900	.....
ELFMANIA *	.....	TEL.





TITOLO	PC3	AMIGA
EVASIVE ACTION *	TEL.	.....
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	119.900	.....
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F117 A NIGHTHAWK *	.....	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
F29 (HIT SQUAD)	49.900	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES *	119.900	.....
FATMAN *	69.900	.....
FATTY BEAR *	TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE *	69.900	.....
FLAG *	TEL.	TEL
FLASHBACK	109.900	89.900

TITOLO	PC3	AMIGA
FLIGHT SIMULATOR 5 *	89.900	.....
FORMULA 1 *	.....	59.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II *	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES *	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	119.900	.....
GARY GRISBY	139.900	.....
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	.....
GEAR WORKS *	TEL.	.....
GLOBAL DOMINATION *	109.900	99.900
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GLOBDULE *	.....	69.900
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III *	109.900	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARRIER SUPER VGA *	TEL.	.....
HIRED GUNS *	TEL.	79.900
HUMAN RACE	TEL.	TEL
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK *	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL *	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	.....
INCA II *	139.900	.....
INCREDIBLE TOONS *	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING *	99.900	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
JACK THE RIPPER *	TEL.	.....
JET STRIKE *	.....	59.900
JURASSIC PARK *	79.900	59.900
K 240 *	.....	TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	.....
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	TEL
KINGMAKER *	99.900	99.900
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KIT VICIOUS *	.....	TEL.
KNIGHT OF THE SKY (KIXX) *	49.900	49.900
KRUSTY'S FUN HOUSE *	69.900	59.900
LANDS OF LORE *	99.900	.....
LARRY 5 (ITA) *	99.900	.....
LARRY 6 (ING.) *	139.900	.....
LAST ACTION HERO *	.....	TEL.
LATE NIGHT SEXI TV SHOW *	99.900	.....
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LION HEART *	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL
LOST IN TIME	139.900	.....
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL
MASTER OF ORION *	139.900	.....
MEAN ARENAS *	.....	59.900
MERCHANT COLONY *	59.900	49.900
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROMACHINES *	.....	TEL.
MIG 29	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	TEL.	59.900

TITOLO	PC3	AMIGA
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	.....
MR NUTZ *	.....	TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	.....
NHL HOCKEY	139.900	.....
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT *	79.900	79.900
NIGHTFORCE *	89.900	.....
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2) *	89.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
PATRIOT	109.900	.....
PC AEREO	149.900	.....

PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....
PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA	149.900	.....
PC METEO	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
PLAYBOY ELECTRONIC D. B. *	119.900	.....
PLAYROOM *	89.900	79.900
POLICE QUEST IV *	119.900	.....
POWERDROME *	49.900	.....
PREMIER MANAGER 2 *	89.900	69.900
PRIME MOVER	.....	59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	.....
PRIVATEER	139.900	.....
PRIVATEER S.A.P.	69.900	.....

PROJECT X	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
QUATERPOLE *	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY IV *	119.900	.....
QWAK	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RAILROAD TYCOON DELUXE *	TEL.	.....
RALLY *	89.900	TEL
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *	.....	TEL
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL
RED CRYSTAL *	TEL.	.....
RETEE 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RETURN TO ZORK *	TEL.	.....
RINGWORLD	109.900	.....
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	79.900	TEL
SAM & MAX HIT THE ROAD *	119.900	.....
SANDS OF FIRE *	89.900	.....
SEAL TEAM	139.900	.....
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL
SHADOW CASTER *	139.900	.....
SILVERBALL *	89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000 *	TEL.	.....
SIM CITY DELUXE *	.....	99.900
SIM FARM *	89.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
SIMON THE SORCERER - IL MAGO *	99.900	89.900
SKATE OR DIE *	79.900	.....
SKI OR DIE *	59.900	49.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID *	.....	59.900
SPACE HULK *	79.900	99.900
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V (ITA) *	109.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPEED RACER *	109.900	.....
STAR REACH *	TEL.	.....
STAR TREK *	.....	TEL.
STAR WAR CHESS *	129.900	.....
STARDUST *	.....	TEL.
STARLORD *	TEL.	.....
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900	.....
STRIKER - WORLD SOCCER *	69.900	.....
STRIKER 2 *	.....	TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUBWARS 2050 *	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER *	99.900	.....
SUPERFROG *	.....	79.900
SURF NINJAS *	TEL.	TEL
SYNDICATE	109.900	89.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT *	TEL.	.....
T.F.X. *	119.900	.....
TENSAI *	TEL.	TEL
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME *	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
THE AMERICA ALL STAR *	99.900	.....
THE BLUE & THE GRAY *	109.900	.....
THE COMPLETE CHESS S. *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	.....
THE HAND OF FATE *	TEL.	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE LOTUS TRILOGY *	.....	59.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	TEL
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TIM TOONS *	TEL.	.....
TORNADO (ITA) *	99.900	89.900
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL
TRADERS *	TEL.	TEL
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	.....
TRODDLERS	TEL.	.....
TURRICAN 3 *	.....	69.900
TWILIGHT 2000 *	.....	79.900
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	.....
ULTIMA VIII: PAGAN *	TEL.	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
URIDIUM 2 *	.....	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WALKER	.....	69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	129.900	.....
WATERWORLD	TEL.	TEL
WHEN TWO WORLDS WAR	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WING COMMANDER	49.900	89.900
WING COMMANDER ACADEMY	109.900	.....
WING COMMANDER II	119.900	.....
WINTER OLYMPICS *	99.900	89.900





WIZ N'LIZ *	.....	69.900
WONDER DOG *	.....	59.900
WOODYS WORLD	.....	69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC *	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XANTH *	109.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *	.....	59.900

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.
Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in Regalo!! IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO."

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

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

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

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

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

ORDINARE È FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L.....13.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L.....20.000
- K TOTALE L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

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.)

OFFERTE AMIGA

VIDEON 4.1 Gold L. 379.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fina a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000

HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 690.000

GENITITLER L. 99.000

IL PRIMO PROGRAMMA DI TITOLAZIONE PER AMIGA, INTERAMENTE IN ITALIANO. INNUMEREVOLI PAGINE VIDEO, PALETTE DI COLORI, REGOLABILI. INFINITI EFFETTI VIDEO TIPO: SLIDE, WAVE, PAINT, CHECKER, FATE, BLACK, ECC.

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMM ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE

VIDEO DAC 18 L. 199.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITÀ' A 262.000 COLORI.

ROCKGEN PLUS L. 399.000



Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

MAXIGEN (nuova vers.) L. 599.000

Nuovissimo genlock profess. qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite video per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 Mhz, 1 Vpp, 75 Ohm. Manuale in italiano. Alimentazione esterna a 500mA 12V (alimentatore fornito).

MAXIGEN 2 BROADCAST L.1.190.000

Versione Broadcast professionale.

MICROGEN (NOVITÀ) Telefonare

STEREON 16 Bit L. 299.000

Nuovo campionatore stereofonico per Amiga.

INTERFACCIA MIDI per AMIGA L. 39.000

LASER DISK L. 199.000
Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair

LASER DISK L. 299.000
Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair

LETTORE PIONEER L. 599.000
Idoneo per interfaccia CD Audio e Video

TUTTO PER IL TUO AMIGA!!!

QUALSIASI ACCESSORIO SOFTWARE E HARDWARE AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA

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

E da anni che K parla del settore del multimedia, e del supporto CD, come della nuova frontiera del divertimento elettronico. Da questo numero, abbiamo deciso di far seguire i fatti alle parole. A pag. 91 parte una nuova rubrica dedicata esclusivamente ai programmi su CD. Se il 1993 è stato l'anno zero del multimedia, in questo 1994 le cose dovrebbero andare ancora meglio. Le vendite di lettori CD, e di PC dotati di lettore CD, stanno subendo un'accelerata, senza contare le macchine dedicate, come CD-I o Amiga CD32. Le case di software continuano a sfornare titoli originali o versioni "pompate" nell'audio e nella grafica di giochi usciti su 14 o 15 floppy disk. Distributori come la C.T.O. hanno annunciato che "doppieranno" in italiano i cosiddetti "talkies", i giochi con dialoghi parlati. Sembra, insomma, che i pezzi stiano andando tutti al posto giusto.

K, che è sempre attenta alle tendenze del mercato, non poteva non riconoscere che i tempi sono ormai maturi per dare al multimedia e al CD-ROM uno spazio dedicato. La nuova rubrica tratterà, ovviamente, di giochi su CD, ma anche di programmi cosiddetti di *edutainment* e di programmi informativi. Per ora sono solo quattro pagine, ma siamo convinti che col passare del tempo la rubrica si gonfierà a dismisura. Nel frattempo, fateci sapere cosa ne pensate di questa iniziativa. Il vostro parere, come sempre, ci sarà prezioso per fare una rivista sempre più in sintonia con le vostre esigenze.



21 Scopriamo insieme, nel nostro speciale sulla musica, tutti i segreti dei compositori informatici: i moduli sonori su Amiga e tutti i programmi che permettono di creare musica... Senza conoscerla!



13 Nelle sette pagine di speciale sul recente CES svoltosi a Las Vegas presentiamo tutte le principali novità delle software house più importanti: il CD la fa da padrone e le console avanzano a passi da gigante.



56 Se vi siete entusiasmati con Beneath a Steel Sky e il vostro film preferito è Ragazzi Perduti, non potrete fare a meno di giocare Blood Net, un'avventura dark future alle prese con i vampiri.



77 Il capolavoro su laserdisc di Don Bluth uscito undici anni fa nelle sale gioco torna in tutto il suo splendore grazie alla potenza del 3DO: Dirk the Daring, la principessa Daphne e il drago Singe rivivono per noi.



91 Nasce una nuova rubrica dedicata alle notizie e ai prodotti più interessanti del mondo multimediale. Giochi, enciclopedie e tutto quello che riguarda il settore in maggiore espansione.

sommario

News 5
Tutte le novità videoludiche del globo terracqueo. Questo mese troverete sette pagine speciali con le anteprime e le notizie in diretta dal CES di Las Vegas!

Nel mondo delle sette note .21
Un dossier speciale sulla musica nei videogiochi: il modulo, questo sconosciuto; la musica su Amiga; intervista a Richard Joseph.

Anteprime 27
Quali sono i prossimi giochi della Core Design? Diamo un'occhiata dietro le quinte di *Ground Zero Texas* della Digital Pictures; il software italiano alla riscossa; i segreti di *Scavenger Four* della Psygnosis e molto altro ancora.

Prove su Schermo 43
Arrivano i primi titoli per 3DO: questo mese recensiamo *Escape from Monster Manor* e *Dragon's Lair*. Indagatori dell'incubo, preparatevi alla nuova sfida di *Alone in the Dark 2*. Per Amiga troverete *Second Samurai*, *Bubba'n'Stix* e *Seek and Destroy*... La Psygnosis presenta *Microcosm* per PC CD ROM...

Multimedia 91
Una nuova rubrica che vi presenterà, ogni mese, tutte le novità e le anteprime dal mondo del multimediale.

TNT 99
Finalmente una soluzione non soltanto per fanatici dei GdR e degli Adventure: *Mortal Kombat* per Amiga. I sopracitati fanatici, comunque, non devono assolutamente preoccuparsi: abbiamo anche *Londs of Lore* e *Sam & Max*.

K-Box 115
La rubrica della posta, questo mese, è al completo, con le pagine di TNT e dell'angolo del "tennico".

58

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

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

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

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

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

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti, Alessandro Cattelan

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek de la Fuente, Mario Maron, Massimo Triulzi, Roberto Camisano, Davide Follini

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Maria Villa, Gian Vittorio 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 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
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 senza autorizzazione.

ALONE IN THE DARK 2



CARNBY è di ritorno

distribuito in esclusiva da

C.T.O.

C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)

INFOGRAMES

disponibile per PC
IN ITALIANO

K NEWS



BLOCKBUSTER SBARCA IN ITALIA

Blockbuster Entertainment, la società americana che gestisce la più grande catena di negozi di videocassette e videogiochi al mondo, ha stretto un accordo con la Standa per l'apertura in Italia di 200 supernegozi nei prossimi cinque anni. L'accordo prevede una partecipazione della Standa al 60% e della Blockbuster al 40%. Il primo supernegozio, che sarà situato nell'area milanese, dovrebbe essere inaugurato ad aprile/maggio.

La notizia è importante perché la Blockbuster è stata la prima catena a livello nazionale a lanciare sia negli USA che in Gran Bretagna il noleggio di videogiochi. Ovviamente, la società intende adottare questa pratica anche qui da noi.

Al momento di andare in stampa non si conoscono le reazioni di Linea Gig e Giochi Preziosi relativamente al noleggio di cartucce. La nostra reazione è invece molto positiva poiché significa che sarà possibile noleggiare e quindi provare un gioco per Sega o Nintendo prima di acquistarlo. La conclusione tipica con cui molti recensori chiudono il commento su un gioco ("Provatelo primo di acquistarlo) avrà finalmente senso...

Negli Stati Uniti, fra l'altro, la Blockbuster sta da alcuni mesi conducendo un esperimento di noleggio di hardware e software CD-ROM. È probabile che se i risultati daranno indicazioni positive, prima o poi anche in Italia potremo un giorno noleggiare programmi su CD-ROM nei negozi Blockbuster.



APPLE II R.I.P.

La notizia è un po' datata, è vero, ma non potevamo trascurarla. L'Apple II, la macchina che ha liberato il mondo dei computer dal dominio delle corporazioni è morta lo scorso novembre. Come spesso avviene in questi casi è morta silenziosamente. La Apple non ha neanche diffuso un comunicato stampa quando ha cessato la produzione dell'Apple IIe, l'ultima linea di prodotto dell'Apple II. Ma questa non è una qualunque cancellazione. È morto un eroe della rivoluzione - la rivoluzione dei personal computer. L'Apple è stato una dichiarazione generazionale: la creatura di due "ragazzacci" della Silicon Valley, Steve Jobs e Steve Wozniak, messo insieme nel garage di Jobs, per colpire al cuore il sistema dei mainframe targati IBM. In 16 anni di vita la Apple ne ha venduti più di 5,5 milioni in tutto il mondo.



20TH CENTURY GAMES



La 20th Century Fox, una delle case cinematografiche con il maggior numero di licenze nel campo dei videogiochi, sta considerando la possibilità di formare una propria casa di software. Tra le sue proprietà, da cui sono stati tratti numerosi videogiochi, figurano programmi televisivi come *I Simpsons* e film come quelli delle serie *Alien* e *Mamma ho perso l'aereo.*

Non è ancora stata presa una decisione certa - la 20th Century Fox è, diciamo, in una fase di ricognizione - ma Al Ovadia, presidente della divisione Licensing and Merchandising, ha confermato che la società sta effettivamente valutando l'opportunità di diventare editore in proprio. "Vogliamo massimizzare il nostro patrimonio", ha dichiarato Ovadia, "e prepararci a quello che il nostro *business* sarà in futuro - piuttosto che essere costretti a rincorrere quando diventerà un *business*". Se la 20th Century Fox farà questo passo probabilmente comincerà dalle piattaforme Nintendo e Sega .

Ad ogni modo, anche se decidesse di diventare editore di software, la 20th Century Fox continuerà a cedere licenze poiché, spiega Ovadia, "ovviamente c'è un limite al numero di giochi che si possono produrre. E sarebbe controprudecente tenere bloccati dei titoli".

BIT MUSIC '94

Musicisti informatici ecco l'occasione giusta per farsi conoscere. In concomitanza con la settima edizione del Bit Movie riccionese, manifestazione annuale di computer grafica e computer art, prenderà il via il primo Bit Music, nei giorni che vanno dal 31 marzo al 4 aprile. Tra le molte iniziative un interessante concorso internazionale "open", dedicato a professionisti ed hobbisti, iscritti o meno alla SIAE. Potrete inviare un solo pezzo, da far pervenire entro il 7 marzo prossimo, in standard General MIDI, rigorosamente originale e della durata massima di 2 minuti. Il dischetto dovrà essere in standard MS-DOS, anche se il pezzo fosse stato creato su piattaforme Macintosh, Amiga o Atari, accompagnato da una documentazione contenente la corrispondenza delle tracce, una breve presentazione artistica, una breve presentazione tecnica, una scheda tecnica riassuntiva, la dichiarazione di originalità e l'autorizzazione alla riproduzione.

Tra le iniziative sono previste dimostrazioni di sistemi MIDI, seminari e presentazioni di nuovi dispositivi e software legati al mondo della musica elettronica. L'appuntamento è a Riccione al Palazzo del Turismo.

Per ulteriori informazioni contattare direttamente gli organizzatori:
Maurizio Feletto - Tel./FAX 02/33404488
Michele Iurillo - Tel. 02/316240 - FAX 33602608

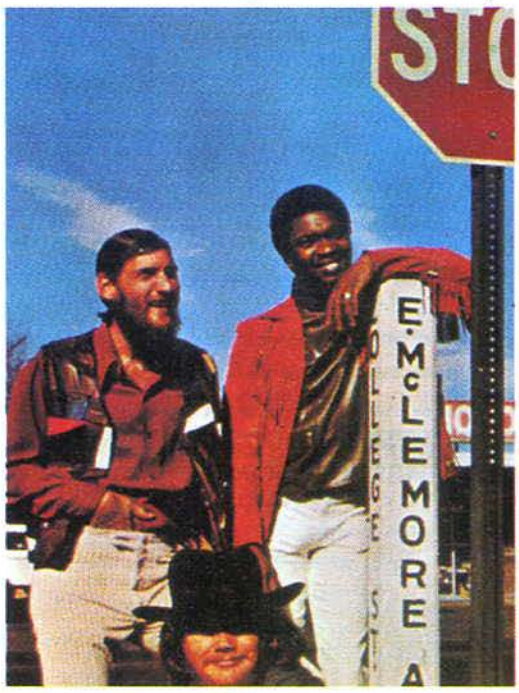
SYSTEM 3 PASSA AL 32

La System 3 ingrossa le file degli sviluppatori di software per Amiga CD^{32}. La società inglese ha annunciato le conversioni di titoli già conosciuti come *Putty*, *International Karate*, *Last Ninja 3*, *Flimbo's Quest* e *Myth*. I titoli dovrebbero essere già disponibili al momento di andare in stampa ma non vi saranno sostanziali miglioramenti rispetto agli originali Amiga. Nel corso dell'anno è previsto il passaggio al formato ottico di altri classici della System 3.



DENTISTA VIRTUALE

Avete paura del dentista? Beh, l'idea di un dentista di San Francisco, tale Frank Grimaldi, non vi farà passare la paura, ma sicuramente vi farà passare in modo più rilassato il tempo che state sotto i ferri. Grimaldi usa un paio di occhiali-visori della Virtual Vision come parte di un sistema di "realtà virtuale" il cui scopo è quello di eliminare vista, odore e rumore di un gabinetto dentistico. Il visore consente ai pazienti di guardare la televisione o dei film in videocassetta mentre il dentista trapana, ottura e devitalizza.



Grimaldi usa inoltre delle cuffie per bloccare il rumore del trapano e del protossido d'azoto - un leggero sedativo per rendere i pazienti "più ricettivi alle immagini che stanno guardando negli occhia-

COMPTON'S LANCIA I CD-LP

La Compton's New Media, la società più attiva nel settore del CD-ROM, e l'etichetta discografica Rhino Records hanno annunciato di avere stretto un accordo grazie al quale la Compton's pubblicherà una serie di "dischi multimediali" di jazz, rhythm and blues and rock basati sul catalogo della casa discografica di Los Angeles.

La Rhino Records detiene i diritti di alcune delle etichette discografiche più importanti della storia musicale degli ultimi 40, tra cui la Roulette Records (Frankie Lymon and the Teenagers, Little Anthony and the Imperials...), l'Atlantic (Iron Butterfly, Manhattan Transfer, Ray Charles, ecc. per quanto riguarda il rock'n 'roll e il rhythm'n'blues; John Coltrane, Ornette Coleman, Herbie Mann, ecc. per quanto riguarda il jazz) e la Stax Volt (Oris Redding, Booker T. and the MG's...). Ciascun CD-ROM conterrà tra 10 e 15 canzoni integrali accompagnate da biografie e discografie degli artisti, più notizie su eventi accaduti nell'anno in cui vennero pubblicate le canzoni selezionate.

"Intendiamo dare valore aggiunto a queste registrazioni e fornire un'esperienza audio-video ricca e intensa", ha dichiarato Norman J. Bastin, general manager della Compton's. Dal canto suo, il vicepresidente della Rhino Records, Robert Emmer, spiega così il perché della decisione di siglare questo accordo: "Abbiamo notato un notevole aumento nella popolarità delle raccolte su CD che offrono una panoramica completa, con libretto allegato, di un artista singolo o di una era o stile particolare".

I primi due titoli saranno di rhythm and blues e jazz e saranno basati su artisti delle etichette Roulette e Atlantic.



COMMODORE GUARDA AVANTI



Con i PC MS-DOS che rischiano di lasciare al palo i gloriosi prodotti della linea Amiga, la Commodore programma l'evoluzione della specie. In pratica la casa punterà tutto sulla multimedialità, come si era già intuito con la presentazione dell'Amiga CD^{32}: Si parla di un A1200 rinnovato con microprocessore 68030 e chipset AGA con possibilità di upgrade AAA quando il nuovo chipset sarà effettivamente disponibile. Inoltre pare sia in fase di beta testing l'unità CD-ROM che dovrebbe garantire la compatibilità verso il CD^{32}, allargando la potenziale base di utenti e stimolando i produttori di software per realizzazioni ad hoc. Per le macchine di fascia alta si parla addirittura di modelli RISC. Tutte voci di corridoio che però dovrebbero bastare a non smorzare l'entusiasmo dei fedelissimi.

Sempre a proposito di Commodore, dopo la notizia dei disastrosi risultati finanziari apparsa sul settimanale *Computer Trade Weekly* e riportata nelle K News il mese scorso, è doveroso un aggiornamento. Il mensile inglese *CU Amiga* riporta una dichiarazione di David Pleasance, direttore generale della Commodore UK che dovrebbe rassicurare i numerosi utenti Amiga. Eccola. "Pensiamo di poter raggiungere il punto di pareggio se non addirittura un profitto per dicembre. Certo le cifre mostrano che abbiamo avuto una perdita, ma non sottolineano il fatto che era una perdita minima e che abbiamo ridotto notevolmente il nostro passivo. Il commento pubblicato da CTW era basato sulle cifre del trimestre che si chiudeva a giugno, ma le cifre di settembre mostrano un netto miglioramento. Se non chiudiamo alla pari in questo trimestre ci andremo maledettamente vicini. Non siamo più una corporazione da miliardi di dollari, ma torneremo ad avere profitti".

LO STATO DEL CD-I

La Philips Italia afferma che il nuovo lettore CD1210, distribuito dai primi di settembre a 990.000 lire al pubblico, "ha dato una scossa al mercato: più di 1.000 pezzi venduti al mese, dicembre incluso". Se vi sembra un risultato più che buono, sappiate che in Gran Bretagna il CD-I sta vendendo, a detta della Philips UK, "più di 1.000 pezzi alla settimana"! Ovvero, un rapporto di 4 a 1.

A onor del vero, bisogna dire che il mercato britannico del divertimento elettronico e affini è almeno quattro volte quello italiano se non di più, quindi in un certo senso i responsabili della Philips Italia potrebbero ritenersi soddisfatti di come stanno andando le cose.

Nel comunicato, la Philips dichiara inoltre che il parco installato in Italia di CD-I è di circa 7.000 pezzi e annuncia che nei primi mesi del '94 sono in arrivo diversi titoli tra cui Strip Poker Live, Quitzmania, The Mistery of Kether, Voyeur (di cui abbiamo parlato recentemente) e Mediterranea: Ricette e tradizione della pasta.



VIRGIN RADDOPPIA

La Virgin ha annunciato la formazione di una nuova casa di software, Virgin Sound & Vision, che si dedicherà allo sviluppo di software interattivo multimediale non ludico. La società si concentrerà sullo sviluppo di prodotti di intrattenimento con contenuto educativo e/o informativo per bambini e adulti, nonché di prodotti musicali interattivi. Il presidente della Virgin Communications, Robert Devereux, ha spiegato così la decisione: "Crediamo che l'avvento del CD-ROM come media di massa porterà a un incremento significativo del mercato per l'istruzione e l'informazione interattiva".

QUOTE HI-TECH

In un articolo apparso sul *San Francisco Chronicle*, Lee Isgur, analista della società Volpe, Welty & Co. assegna le quote sulle probabilità di successo delle nuove macchine CD. Isgur vede molto bene il Jaguar al quale assegna il 35% di possibilità di successo. Il 3DO Interactive Multiplayer segue con il 33%, poi vengono il PS-X della Sony e il Saturn della Sega con il 30%, mentre il Project Reality della Nintendo è ultimo col 15%.

LO STICK DI ROSETTA

Rosetta Pilot EZ 1000. Questo è il nome del chip sviluppato dalla Rosetta Technologies che offrirà ai produttori di joystick l'opportunità di creare una nuova e rivoluzionaria serie di dispositivi di input. Il nuovo sistema consentirà di gestire fino a otto tasti più una leva di comando per ogni dispositivo, con la possibilità di collegarne diversi in cascata, di programmare i singoli tasti via software, di "downloadare" le caratteristiche del joystick per garantire la compatibilità con i diversi giochi che lo supporteranno.

I dispositivi andranno collegati alla normale porta joystick analogica del PC e al connettore della tastiera tramite un cavo passante: in questo modo il computer non dovrà verificare continuamente la pressione dei tasti che verrà gestita tramite *interrupt*, ovvero senza gravare eccessivamente sulla CPU. Un sistema particolarmente versatile che ricorda da vicino quello utilizzato sulle celebratissime cloche Thrustmaster, basate peraltro su un'architettura proprietaria più rigida. Le premesse sono ottime e potrebbero portare ad uno standard per i joystick programmabili, risolvendo gli inevitabili problemi di configurazione che nascerebbero dalla proliferazione di dispositivi incompatibili tra loro.

Il primo produttore ad offrire una cloche di questo tipo dovrebbe essere Kraft, con un prezzo previsto intorno ai 100 dollari. Chiaramente si prevede l'abbassamento del costo della tecnologia in rapporto alla diffusione del sistema.

IN BREVE

Billboard, il prestigioso settimanale di "musica, video e home entertainment" ha istituito una nuova rubrica, The Enter*Active File", dedicata ai media interattivi, videogiochi e affini. È un ulteriore segnale dell'interesse che l'industria tradizionale dell'intrattenimento sta dimostrando per il settore dell'interattività.

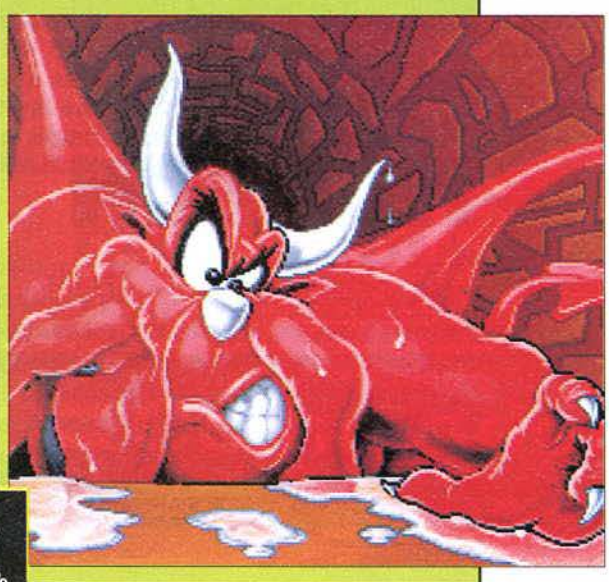
La quotazione delle azioni della Sega Enterprises sono scese prima di Natale del 2,9% a causa delle vendite non eccezionali registrate sul mercato europeo, specialmente in Germania. Inoltre, secondo un articolo apparso sul quotidiano giapponese *Nihon Keizai Shimbum*, i profitti dell'anno fiscale 1994 (che si chiuderà il 31 marzo prossimo) saranno di 57,5 miliardi di yen (862 miliardi di lire), un milione di yen in più di quelli registrati l'anno precedente. Solo qualche mese fa la Sega stessa stimava di superare i 65 miliardi di yen di profitto (975 miliardi di lire).

Slittano le date di presentazione previste da Microsoft per gli attesissimi DOS 7.0 e Windows 4.0. Le nuove versioni del sistema operativo e dell'ambiente grafico probabilmente non vedranno la luce prima dell'autunno dal momento che il gigante del software non vuole ripetere gli errori commessi in passato. I videogiocatori, peraltro, non dovrebbero vedere troppo di buon occhio i nuovi prodotti visto che molti esperti del settore prevedono diversi problemi di compatibilità con i programmi che escono un po' dal seminato del sistema operativo.

È NATA UNA STAR, ANZI DUE

Zool e Litil Divil, i personaggi di due videogiochi della Gremlin, potrebbero diventare due star hollywoodiane. La società di Sheffield starebbe trattando con dei "prominenti luminari di Hollywood"(?) sulla possibilità di portare su celluloide i protagonisti dei due giochi omonimi. La Gremlin spera che i progetti cine-televisivi relativi a Zool, in pratica dei cartoni animati, possano apparire già nel 1995, anno in cui potrebbe fare il suo debutto sul grande schermo anche Litil Divil.

Nel 1994, intanto, Zool avrà una sua linea di merchandising di vario tipo tra cui vestiti, giocattoli, dolci, poster e prodotti cartolibrari. Dopo Mario e Sonic un altro personaggio destinato a invadere il mercato in tutte le sue forme.



VIRGIN PUNTA SUL CD-I

Ancora una notizia sulla Virgin e sul CD-I. La casa di software inglese si è convinta che i progressi fatti recentemente dalla Philips nel promuovere il formato CD-I sono da ammirare ed ha deciso che svilupperà anche per CD-I tre titoli inizialmente previsti solo per PC CD-ROM.

"Uno non può che ammirare la risolutezza della Philips negli ultimi 12 mesi", ha dichiarato Tim Chaney, il boss europeo della Virgin Interactive Entertainment. "Ha recuperato il tempo perso e ha creato un'aria di fiducia attorno al futuro del CD-I". Il primo titolo per CD-I della Virgin (*7th Guest* è stato finanziato e prodotto dalla Philips stessa), che sarà un'avventura in un labirinto spaziale, si intitolerà *Creature Shock* e sarà sviluppato dalla Argonaut Software.

PARLA ITALIANO? SI, GRAZIE

Inca II è stato il primo gioco su CD-ROM doppiato in italiano. Dopo aver aperto la strada, la C.T.O. intende proseguire nella stessa direzione a tutto vantaggio dei videogiocatori italiani fino a ieri costretti ad imparare l'inglese (il che di per sé non è poi male) per giocare.

La società di di Zola Predosa (BO) ha infatti annunciato che a partire da aprile tutti i prodotti su CD-ROM da lei distribuiti saranno doppiati in italiano. Non possiamo che accogliere l'annuncio con enorme piacere, poiché con l'avvento dei "talkies", i giochi con dialoghi parlati, le cose stavano per farsi piuttosto complicate: provate voi a capire un accento texano...

Il prossimo titolo ad essere doppiato in italiano sarà *Tie Fighter* della LucasArts.

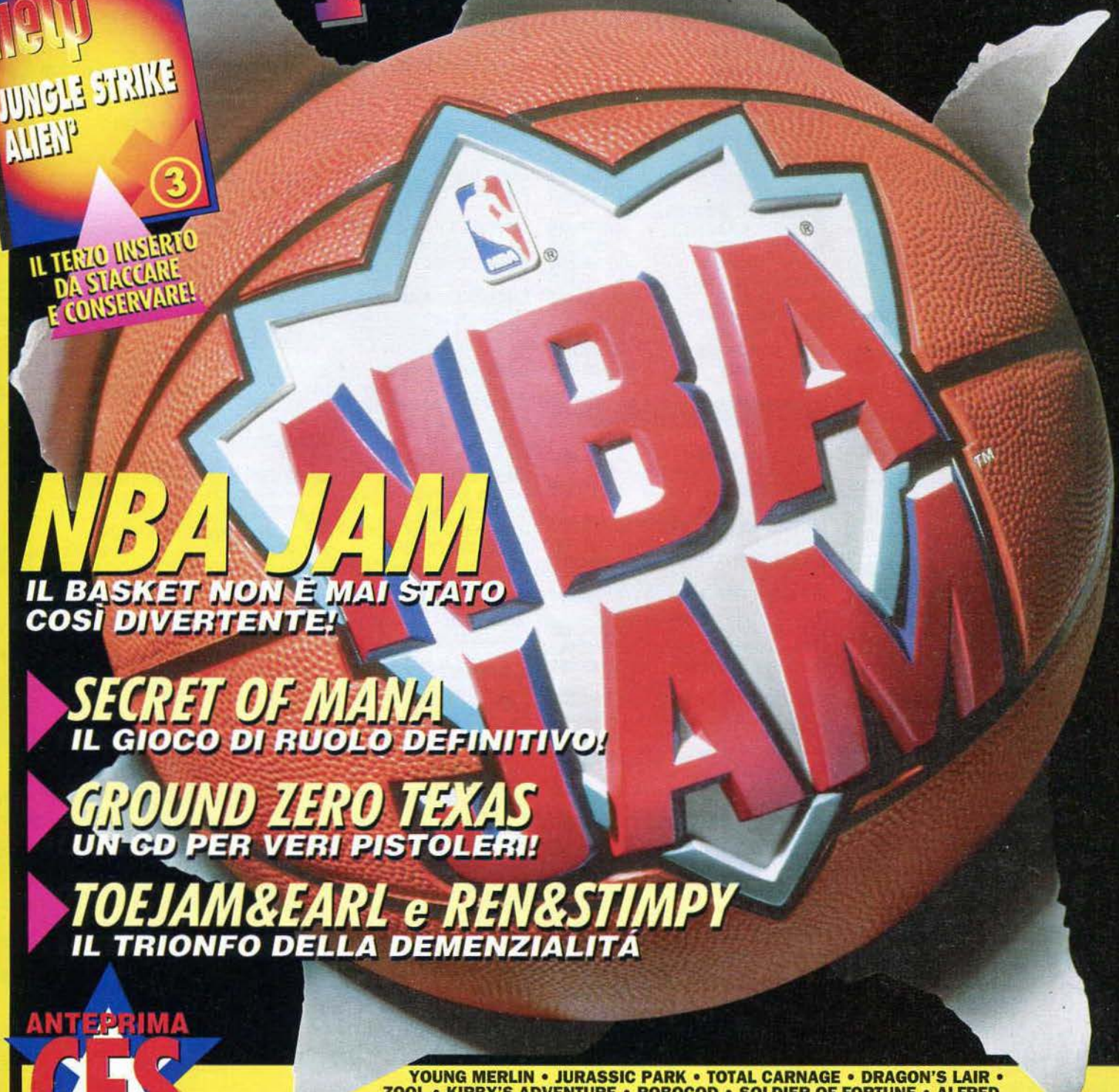
PER LA TUA CONSOLE

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power 25

Lire 5.000

GAME help
JUNGLE STRIKE
ALIEN³
3
IL TERZO INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE!



NBA JAM
IL BASKET NON È MAI STATO COSÌ DIVERTENTE!

SECRET OF MANA
IL GIOCO DI RUOLO DEFINITIVO!

GROUND ZERO TEXAS
UN CD PER VERI PISTOLERI!

TOEJAM&EARL e REN&STIMPY
IL TRIONFO DELLA DEMENZIALITÁ

ANTEPRIMA CES

YOUNG MERLIN • JURASSIC PARK • TOTAL CARNAGE • DRAGON'S LAIR • ZOOL • KIRBY'S ADVENTURE • ROBOCOD • SOLDIER OF FORTUNE • ALFRED CHICKEN • DR ROBOTNIK... • OUT TO LUNCH • PIRATES! • DESERT STRIKE • WICKED 18 • HEAVY WEIGHTS CHAMPIOSHIP • LAWNMOWER MAN • SIM ANT • JAMES POND 3 • PLOK • AWESOME POSSUM • RUSH'N'BEAT 3 • BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON • R-TYPE 3 • PALADIN'S QUEST • LAMBORGHINI • TURTLES 3 • F1 POLE • CHAMPIONSHIP POOL • TINY TOONS ADVENTURE'S 2 • DESERT SPEEDTRAP • PAC ATTACK

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

GAME POWER Febbraio 1994 - Pubblicazione mensile Sped. in abbonamento postale 50% Milano

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. 99.000
CHESSM. 2100, LIFE AND DEAD, GIN KING, BEY. THE BLACK HOLE, DAMA, ROBOT TANK, BACKGAMM., PUZZLE GALL., B.LEE LIVES,LOOP
COLLECTION GAME 1 L. 69.000
MEGAFORTRESS, DAS BOOT, ACES.
3D POOL L. 69.000
7TH GUEST L.149.000
AEGIS: GUARDIAN OF FLEET L.199.000
ALONE IN THE DARK L.159.000
B17/SILENT SERVICE II L. 99.000
BATTLE CHESS L. 89.000
CHESSMASTER 3000 L.119.000
CHESS MANIAC 5 BILLION L. 89.000
CITY 2000 L.149.000
CONAN L. 79.000
CYBER RACE L.129.000
CYBERWORLD L. 89.000
DAGGER OF AMON RA L.119.000
DARK SUN SHAT. LAND L.159.000
DAY OF TENTACLE L.139.000
DINOSAUR SAFARI L.159.000
DON QUIXOTE L. 89.000
DRACULA UNLEASHED L.169.000
DUNE L. 79.000
DUNGEON HACK L.129.000
F117A/F15-II +SCENARI L.119.000
FASCINATION L. 99.000
GOBLINS L. 99.000
GOBLINS II L. 99.000
GOBLINS III L.159.000
GUNSHIP L. 59.000
GUNSHIP 2000 +SCENARI L. 09.000
HAWAII HIGH MISTERY L.109.000
HELL CAB L.179.000
INCA L.139.000
INCA 2 L.159.000
INDY FATE OF ATLANTIS L. 99.000
IRON HELIX L.189.000
JFK ASSISSINATION L.119.000
JOURNEY MAN PROJECT L. 99.000
JUKE-BOX (3 GIOCHI) L. 99.000
JURASSIC PARK L. 79.000
JUTLAND L.149.000
KING QUEST V L. 59.000
KING QUEST VI L.119.000
LEADERBOARD COLLECT. L. 89.000
LEGEND OF KYRANDIA L. 79.000
LOOM L. 99.000
LORD OF THE RINGS L.109.000
LOST IN TIME L.149.000
MAD DOG MC CREE L.139.000
MAN ENOUGH L.149.000
MICROPROSE SOCCER L. 69.000
MICROSOFT GOLF L.169.000
MIDWINTER L. 69.000
NAPOLEONICS L. 89.000
PROTOSTAR L. 89.000
REBEL ASSAULT L.119.000
RETURN TO ZORK L.129.000
RICK DANGEROUS L. 69.000
SAVAGE L. 69.000
SCARABEO L. 39.000
SECRET OF MONKEY ISLAND L.109.000
SECRET WEAP.OF LUFTWAFE L. 99.000
SHUTTLE L.119.000
SPACE QUEST IV L. 69.000
SPACE SHUTTLE L.139.000
SPIRIT OF EXCALIBUR L. 59.000
SPORTS BEST L. 69.000
STAR WARS CHESS L. 89.000
SUPER VGA HARRIER L.149.000
TERMINATOR 2 CHESS L. 89.000
THE SEARCH FOR CETUS L. 69.000
TORNADO L.129.000
ULTIMA UNDERWORLD + WING COMMANDER 2 L.199.000
VIRTUAL MURDER L.109.000
WHALE'S VOYAGE L. 99.000
WRATH OF THE DEMON L. 69.000
WHERE IS CARMEN L. 89.000
WING COMMANDER + SECRET MISSION L. 99.000
WINTER OLIMPICS L.109.000
WORLD OF XEEN L.129.000

EDUCATIVI

A HARD DAY'S NIGHT L. 59.000
IL FILM DEI BEATLES COMPL. DIGITALIZZATO
CORSO D'INGLESE L.149.000
30 LEZIONI TUTTE IN ITALIANO
DICTIONARY FOR CHILDREN L.119.000
DIZIONARIO INGLESE CON PRONUNCIA
DINOSAUR DISCOVERY L.169.000
150 SPECIE DI ANIMALI PREISTORICI DESCRITTI
DINOSAUR ENCICLOPEDIA L.169.000
ENCICLOPEDIA SUL MONDO PREISTORICO
DISTANT SUNS L.289.000
DIZIONARIO ITALIANO L.249.000
ENCICLOP. GROLLERS 1.0 L.149.000
21 VOL. CON FOTOCOLORS. WINDOWS
GREAT CITY OF THE WORLD 2 L. 99.000
BERLINO,ROMA,CHICAGO, NEW YORK ECC.
LA BIBBIA L. 59.000
LANGUAGES OF THE WORLD L.139.000
TRADUTTORE MULTILINGUE
LONDON L.119.000
IMMAGINI DELLA CITTÀ
SCIENZE & INNOVATION L. 69.000
ENCICLOPEDIA SCIENTIFICA IN INGLESE
SOLAR SYSTEM OUR L. 99.000
PANETI,STELLE ECC. DEL NOSTRO SISTEMA SOLARE
SPACE ENCYCLOPEDIA L.119.000
NUOVA ENCICLOPEDIA ASTRONOMICA
STELLE PIANETI E DINTORNI L. 69.000
IN ITALIANO, CON FOTO E SONORO CD
THE ANIMALS L.119.000
ENCICLOPEDIA SUGLI ANIMALI CON FOTO
TOOLWORKS REF. LIBRARY L. 49.000
WEBSTER'S DIZIONARIO,DEFINIZIONI ....
UNDERSEA ADVENTURE L.149.000
ENCICLOPEDIA SULLA FLORA E FAUNA MARINA
WORLD OF FLIGHT L. 69.000
GUIDA COMPLETA SUL MONDO DEGLI AEREI
WORLD OF TRAINS L. 69.000
GUIDA COMPLETA SUL MONDO DEI TRENI

UTILITY

1000 SOUND EFFFCTS L.119.000
EFFETTI SONORI E DIGITALIZZAZIONI
1001 UTILITIES L. 49.000
PER TUTTI GLI USI E GUSTI
ADVENTURES IN HEAVEN L. 49.000
CENTINAIA DI GIOCHI DI TUTTI I TIPI DAL PUZZLE A TETRIS E MOLTO DIPIU
ALL MUSIC GUIDE L.119.000
CONTIENE PIU DI 200.000 DISCHI
AMERICA'S PREM.SH.WARE L.109.000
ULTIMI ARRIVI IN FATTO DI SHAREWARE
BUSINESS MASTER L. 89.000
UN VERO UFFICIO, CON STAMPA ETICHETTE
CINENCICLOPEDIA L.199.000
ENCICLOPEDIA COMPL. DEL CINEMA ITALIANO
CLIP ART ENCYCLOPEDIA L. 69.000
CENTINAIA DI CLIP ART
COREL ART SHOW III L.119.000
RACCOLTA IMMAGINI DESK TOP CON LIBRO
EUROPEAN MONARCHS L. 89.000
TUTTO SUI RE CHE GOVERNARONO L'EUROPA
FISHEYE VIEW L.119.000
PHOTO-CD DEI FONDALI MARINI PIU BELLI
GIFS GALORE L. 49.000
CENTINAIA DI IMMAGINI PER TUTTI
GUINNESS BOOK L. 79.000
OLTRE 6000 RECORD DAL GUINNESS PRIM.
KODAK PHOTO CD L. 59.000
TRASFORMA IL TUO CD-ROM IN PHOTO CD
LIGHTING CD L.199.000
AUMENTA LE PRESTAZ. DEL CD DEL 1000%
MEGAMEDIA L. 59.000
CENTINAIA DI IMMAGINI PER OGNI TIPO DI PRESENTATION
MOTHER ALL CLIP ART L. 69.000
IMMAGINICLIP PER DESKTOP USERS
MOTHER EARTH II L. 79.000
IMMAGINI DI TERRA E NATURA. WINDOWS
MISTER CD-ROM L.119.000
RACCOLTA PROGRAMMI DI TUTTI GENERI
MS CINEMANIA L.189.000
LA PIU COMPLETA ENCICLOPEDIA DEL CINEMA CON GRAFICA, ANIMAZ. E SONORO
MULTIMEDIA L. 79.000
13.000 FILES DI GRAFICA PER PC-AMIGA
NORTH AMERICAN INDIAN L.119.000
STORIA DEGLI INDIANI CON FOTO D'EPOCA
NEBULA L. 69.000
VASTA COLLECTION PROGRAMMI SHAREWARE
PHOENIX SHAREWARE 3.0 L. 49.000
CENTINAIA DELLE PIU RECENTI UTILITIES DISPONIBILI
PICTURE FACTORY L.159.000
ICOLLECTION DELLE PIU BELLE E FAMOSE IMMMAGINI PRODOTTE PER PC
PUBLISHER BACKGROUNDS L. 89.000
250 SFONDI STUPENDI DA UTILIZZARE CON QUALSIASI PROGRAMMA
PUBLISHER POWERHOUSE L. 69.000
NUOVA RACCOLTA DI CLIP ART DI TUTTI I GENERI
PUBLISHER PARADISE L. 89.000
IMMAGINI, CLIPS, FONTS, PCX,TF,5000 CDR FILES E MOLTO DI PIU
PUBLISHER PARADISE PRO L. 89.000
NUOVE IMMAGINI, NUOVI CLIPS, NUOVI FONTS PER QUESTO NUOVO CD
ROCK RAP'N' ROLL L.129.000
INNOVATIVO PROGRAMMA MUSICALE PER POTER CREARE BRANI MUSICALI A PIACIMENTO
ROMATERIAL L. 49.000
PER CREARE I VOSTRI DESKTOP MULTIMEDIALI E UNO STRUMENTO IMPERDIBILE
SHAREWARE EXPIORER 4 L.159.000
4 CD SET DI RACCOLTA SHAREWARE DOS/WINDOWS DAL 1991 AD OGGI
SHAREWARE EXTRAVAG. L.119.000
4 CD PER COMPLETA RACCOLTA SHAREW.
SHAREWARE HEAVEN L. 49.000
VARIE UTILITY PER VARI UTILIZZI
SHAREWARE II THE MAXX L. 49.000
NUOVE UTILITY DATATE 1993
SHAREWARE STUDIO III L. 69.000
TERZA PARTE DELLA COLLEZIONE SHAREWARE
SOFWARE TREASURE L. 49.000
ULTIMA RENCENTISSIMA RACCOLTA DI UTILITY, GIOCHI E NON SOLO
SOFTWARE VAULT GOLD L. 59.000
CENTINAIA DI FILES,PROGRAMMIE UTILITY PER DOS/WINDOWS. AGGIORNATISSIMO
SOUND SENSATIONS L. 49.000
RACCOLTA DI FILES MUSICALI, MIDI E CAMPIONI
SUPER PHOTO COLLECTION L. 59.000
COLLECTION DI IMMAGINI VARIE TRUE COLOR PER LIBERI UTILIZZI
TEXTURE HEAVEN L.169.000
IMMAGINI 24 BIT. ECCEZIONALI PER SFONDI
TOP 2000 SHAREWARE L. 79.000
LE ASSOLUTE NOVITÀ SHAREWARE
USA TOUR L. 79.000
COMPLETA GUIDA PER CHI VUOLE VISITARE GLI STATES. LUOGHI, CITTÀ,ALBERGHI ECC.FOTOCOLORI
VIRUS KILLER PROFESSIONAL TELEFONARE
SU CD-ROM IL PIU RECENTE VIRUS KILLER IN PRODUZIONE
WILD PIACES L. 69.000
CENTINAIA DI FOTO SVGA LUOGHI E PAESAGGI DELLA TERRA
WIN CD L.119.000
TRASFORMA IL TUO CD-ROM IN UN LETTORE PROFESSIONALE DI CD AUDIO
WIN PLATINUM SHAREW. L. 59.000
IL MIGLIOR SHAREWARE PER WINDOWS
WINDOWARE L. 39.000
RACCOLTA COMPLETA SHAREW. WINDOWS
WIZ PACK L. 99.000
CENTINAIA DI PROBRAMMI E UTILITY PER I PIU SVARIATI
WORLD ATLAS WINDOWS L. 89.000
UN'ATLANTE MERAVIGLIOSO PER IL TUO PC
WORLD FACBOOK L. 99.000
OLTRE 250 CITTÀ. MAPPE E IMMAGINI!
WORLD VIEW L. 79.000
IIMMAGINI SPAZIALI, LUNARI CON SONORO

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

ADULTS ONLY

101 SEX POSITION 1 L. 99.000
50 posizioni descritte. Vietatissimo!!

101 SEX POSITION 2 L. 99.000
Altre 50 posizioni dimostrate. Grafica super

ADULT PALATE VOL. 1 L. 169.000
100 immagini rubate dal letto delle bellissime

ADULT REFER LIBRARY L. 79.000
Fantasie erotiche per tutti i gusti in questo splendido CD-ROM

AFTER DARK TRILOGY L. 159.000
90 min. per il film piu sexy (solo per windows)

ALL BEAUTIES L. 99.000
600 Mb di immagini e mini films S-VGA

AMERICAN GIRLS L. 79.000
Tutte, ma prporio tutte le ragazze di Play-Boy !

AMOROUS ASIAN GIRLS Mai si sono viste ragazze orientali cosi scatenate. Hard Imperdibile!!! L. 99.000

ANIMATED FANTASIES C L. 119.000
Collection delle migliori animazioni hard core

ANIMATED FANTASIES I L. 119.000
Vedi sopra (e il secondo volume)

APL L. 69.000
Nuovo Super CD-Hard con migliaia di immagini

ASIAN LADIES L. 79.000
Il titolo dice tutto da sé

BARLOW AFFAIRS L. 159.000
Stupendo film digitale delle "Larghe" vedute!!

BUSTIN'OUT L. 99.000
Il piu provocante ed eccitante motion hard CD mai visto prima

BUSTY BABES L. 59.000
Oltre 675 megabytes di immagini, con suoni per S. Blaster

BUSTY BABES VOL. 2 L. 99.000
1000 immagini tratte dalle piu autorevoli riviste per adulti americane



BUTTMAN'S EUROPEAN L. 159.000
La piu vasta raccolta dei migliori fondoschiena mai visti prima

CONDO CUTIES L. 79.000
Nuovissimo hard movie per Windows

CYBORGASM L. 59.000
Eccitante cd-audio perche telefonate quando basta accendere lo stereo?

DEVIL IN MRS JONES L. 99.000
La signora jones ha un diavoletto in corpo ed essere posseduta e cio che vuole

DIGITAL DANCING L. 109.000
Provocanti pornostar lanciate in danze sfrenate

DIGITAL DREAMS L. 69.000
Nuovo 660 Mb di immagini ad alta risoluzione. Proibitissimo!!

DIRTY TALK 1 L. 99.000
38 minuti di full motion con 4 ragazze tutte per te

DOORS OF PASSION L. 119.000
Apri anche tu le "Porte" della passione queste portano in Paradiso!

ECSTASY HOT PICS L. 89.000
Immagini molto ma molto... piccanti

EROTIC ENCOUNTERS L. 69.000
Animazi. e immag. tutto per il vostro piacere

EROTICAFE QUICKTIME L. 199.000
Stupende ragazze in posizioni a dir poco eccitanti

EXPOSE L. 79.000
Centinaia di nuove immag. Hard anche 24 bit

FAO VOL. 1 L. 59.000
Tantissime animazioni e immagini hard

FAO VOL. 2 L. 59.000
Il naturale seguito del primo

FAO VOL. 3 L. 59.000
Il naturale seguito del secondo

GIRL IN VIVID VOL 1 L. 99.000
Ragazze, ragazze ed ancora ragazze

GIRL IN VIVID VOL 2 L. 99.000
Un'altra stupenda raccolta di immagini

GIRLS OF J. STEVEN L. 59.000
Il meglio di Penthouse

GIRLS OF MARDI GRASS L. 79.000
3 eccitanti films per un autentico divertimento

HIDDEN OBSESSIONS L. 119.000
Un film hard vero e proprio NOVANTA minuti con Janine!!

HIGH VOLUME NUDES L. 79.000
Animazioni e immagini hard per Windows

HOUSE OF DREAMS L. 99.000
Nella casa dei SOGNI con splendide pupe

HOUSE SPELLING BEAUTY L. 159.000
Eccezionale cd in digital full lenght motion

HOT PIX VOL. 3 L. 59.000
La piu provocante, trasgressiva e audace



HOT PIX VOL. 4 L. 59.000
La piu provocante, trasgressiva e audace

HOT PIX VOL. 3 L. 59.000
La piu provocante, trasgressiva e audace raccolta di immagini Hard! Pazzesco

ISLAND GIRLS L. 59.000
Direttamente dalle spiagge Hawaiane una super raccolta di splendide top-girls

INFERNO L. 159.000
Di nome e di fatto questo caldissimo CD-Hard

KAMASUTRA CD L. 139.000
La famosa arte n questo CD. All position!!!

KING DONG L. 129.000
Il primo film erotico sul tema Jurassic Park

LEGEND OF PORN 2 L. 89.000
Le migliori top-girls per Windows

LOCAL GIRLS L. 49.000
Nuotatrici su CD dalle Hawaii

LOVELY LADIES 2 L. 99.000
400 foto HI quality per Coreldr. e Pagemak.

MOVING FANTASIES L. 119.000
Belle ragazze in CD super -hard

NEW WAVE HOOKERS L. 119.000
Ginger Lynn dimostra tutta la sua arte in questo caldo film

NOVA COLLECTION L. 109.000
Nuova grandiosa raccolta di favolose immagini Hard molto audaci

PC PIX VOLUME 3 L. 99.000
Collez. immagini alta risoluz. per adulti

PHYSICAL THERAPY L. 49.000
Foto e animaz. per adulti. Oltre 600 Mb

PORKWARE L. 89.000
640 Mb di favolose immagin iforti

PORKWARE 2 L. 99.000
Altri 640 Mb di favolose immagin iforti

PRIVATE PICTURE L. 99.000
Imperdibile CD pieno di immagini in S-VG

RIMFIRE PACIFIC L. 99.000
Mini films adult only, solo per windows

SEYMORE BUTTS L. 189.000
Seguili nella loro piacevole esplorazione!!!

SOUTHERN BEAUTIES L. 69.000
Stupende girls nelle posizioni piu erotiche

STORM II L. 69.000
680 MB di immagini hard ad alto livello

STORM III L. 69.000
Terzo volume con lo stesso contenuto

STRIP POKER L. 89.000
Eccezionale strip poker con modelle famose ed animazioni

SUPER SMUTWARE L. 59.000
Animazioni, slides, grafica e suono insieme.

TRANZ L. 59.000
Centinaia e centinaia di Principesse sul "Pisello"

VISUAL FANTASIES L. 69.000
Se non sei forte di cuore non acquistare questo Hard-CD

VOLCANO L. 99.000
Immagini che puoi utilizzare con Coreldraw

WICKED WHISPERS L. 99.000
Grandi sospiri con queste belle signore impegnate in ore molto piacevoli

WOMEN OF VENUS L. 69.000
Oltre 400 foto dalla collezione Venus





Sony Hi-Speed
con controller AT Bus
a sole £. 375.000

NOVITÀ SUPERSCANNER PER PC

SCANNER 256 B/N
fino 400 dpi, 256 livelli di grigio, software di gestione
L. 199.000
con OCR

SCANNER COLOR
256 livelli di grigio, 256/144 colori + software I Photo Plus
L. 399.000

Interfaccia VGA SCART
NEW
Permette di collegare un qualsiasi PC con scheda VGA o un portatile ad un televisore con presa SCART.
£. 99.000

Interfaccia VGA PAL
Come VGA SCART con in più l'uscita PAL con possibilità di registrazione su VCR
£. 189.000



Sound Blaster 2.0	Ultima versione della famosa scheda musicale	£. 129.000
Sound Blaster Pro	Scheda musicale stereo + 2 videogiochi + 1 CD enciclopedia	£. 189.000
Sound Blaster 16 bit	Scheda musicale stereo 16 bit	£. 249.000
Sound Blaster 16 ASP	Nuova Scheda musicale stereo 16 bit + Multi CD	£. 375.000

NEW
SCHEDA SUPERSOUND
Compatibile AD - LIB
£. 75.000

I PREZZI DELL' HARDWARE SONO IVA ESCLUSA - I PREZZI DEL SOFTWARE SONO IVA COMPRESA - I MARCHI NOMI E LOGHI SOPRACITATI APPARTENGONO AI LEGITTI PROPRIETARI

Select

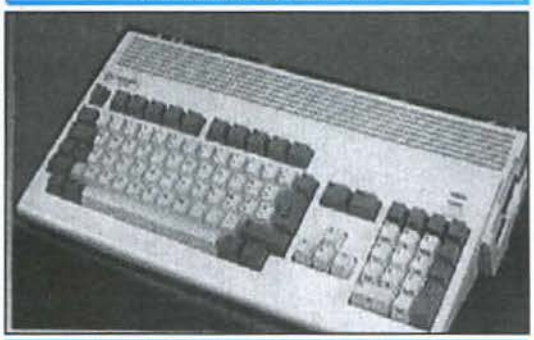
P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

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 con 4 giochi originali	L. 449.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
NOVITA' AMIGA CD-32 2 Giochi	Telefonare

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
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. 149.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 139.000
Drive interno per amiga 2000	L. 139.000
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
Digitalizzatore audio stereo	L. 99.000

PC



SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 80 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 1.690.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 80 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.190.000

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.249.000

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 EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR 1 JOYPAD ALIMENTATORE PAL + SCART

TELEFONARE

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II

TELEFONARE

MEGADRIVE2 PAL/SCART

TELEFONARE

GAME GEAR CON 4 GIOCHI

TELEFONARE





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 - 80 - 120 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. 399.000

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 100 colore	L. 490.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ-48 80 col. B/N	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

Per quattro giorni Las Vegas è stata la capitale mondiale dell'elettronica di consumo. Gli inviati di K, che erano in prima fila tra i 90.000 operatori convenuti nella città del Nevada per il Consumer Electronics Show, sono tornati con le valigie

1994: L'ANNO DELLA CARTUCCIA

Il Consumer Electronics Show è un osservatorio privilegiato per scoprire cosa succederà nell'immediato futuro nel settore dell'*interactive entertainment*. Purtroppo, anche da un simile osservatorio, l'orizzonte appare nebuloso.

L'unica certezza è che il 1994 sarà ancora dominato, in termini di vendite e fatturato, dal software su cartuccia - cioè dai videogiochi per Sega e Nintendo.

Secondo un comunicato Nintendo, nel 1994 (o meglio dall'1 aprile 1994 al 31 marzo 1995, il cosiddetto anno fiscale) i videogiocatori acquisteranno 112 milioni di giochi su cartuccia, contro cinque milioni di titoli su CD-ROM. In percentuale significa il 95% del mercato. Secondo altri osservatori la cifra di 112 milioni di cartucce è troppo ottimistica: la Acclaim - campione di vendite nel 1993 con *Mortal Kombat* (oltre 4 milioni di cartucce vendute per tutti i sistemi) - ritiene che saranno "solo" 90 milioni le cartucce che i videogiocatori acquisteranno nel 1994.

Comunque sia, quello che conta è che il 1994 sarà ancora un anno di vacche grasse per i produttori di giochi per le console Nintendo e Sega. Secondo Doug Glen, Vicepresidente della direzione strategica della Sega of America, la leadership delle cartucce durerà fino al 1997, ma ormai non c'è alcun dubbio: il futuro è del multimedia, che sta crescendo a una velocità che sorprende un po' tutti. Nessuno dubita che il multimedia sia la tendenza del futuro (nel discorso di apertura del CES, Robert Kavner, boss del reparto Servizi e Prodotti Multimediali della AT&T, ha dichiarato che "se i TV color e i VCR sono stati il filone principale dell'industria di elettronica di consumo negli ultimi 25 anni, il multimedia sarà il filone principale dei prossimi 25 anni"), ma allo stesso tempo nessuno sa quale macchina (o quali macchine) cavalcherà l'onda montante del multimedia. I sistemi in campo sono troppi perché tutti riescano a ritagliarsi una fetta di mercato in grado di ripagare gli investimenti profusi. 3DO, Jaguar, Amiga CD^{32}, CD-I, Sega CD: qualcuno di questi sistemi arriverà al prossimo CES di Las Vegas col fiato corto, se non addirittura senza fiato. Senza contare che a questi sistemi si aggiungeranno tra qualche mese il PF-X della Sony e il Saturn della Sega, e l'anno prossimo il Project Reality della Nintendo e altri di cui si sa ancora poco o niente. Tutta questa confusione frena gli acquirenti, i quali non vogliono ritrovarsi orfani di un sistema dopo aver speso fior di biglietti da mille. Ad ogni modo, nel 1994 la nebbia che avvolge i sistemi CD si diraderà un po' e, probabilmente, già al CES di Chicago, in giugno, riusciremo ad avere le idee un po' più chiare e a intravedere le tendenze dei consumatori. O, almeno, lo speriamo. Se l'affermazione del multimedia era prevista e prevedibile, la cosa che ci ha sorpreso è stato il gran parlare che si è fatto nei giorni del CES di servizi on-line. Nati in sordina diversi anni fa, gli abbonati ai quattro maggiori servizi - America Online, Genie, Prodigy e Compuserve - sono ormai quasi cinque milioni nei soli Stati Uniti. A questi, tra breve, si aggiungeranno due nuovi servizi annunciati dalla Apple e dalla AT&T al CES. Quando si muovono società di questo calibro è segno che c'è sotto qualcosa di grosso. E infatti il Los *Angeles Times* stima il mercato dei servizi on-line nell'ordine degli 800 milioni di dollari (circa 1300 miliardi di lire). Il servizio della Apple si chiamerà World e partirà questa primavera negli USA ed entro l'anno nel resto del mondo. Il servizio sarà inizialmente destinato agli utenti Macintosh e in seguito ai PC con sistema Windows e agli apparecchi basati sulla tecnologia Newton. Il servizio, nel tradizionale spirito Apple, è modellato su una metafora del mondo reale, molto simile alla metafora della scrivania del Macintosh. Il sistema della AT&T, denominato PersonaLink Services, ha la particolarità di consentire agli utenti di svolgere tutte le attività on-line con l'aiuto di "assistenti intelligenti", cioè programmi che possono essere customizzati in base agli interessi e alle esigenze di ciascun utente ed eseguire gli ordini impartiti tramite semplici comandi. La tecnologia che rende possibile questi assistenti intelligenti si chiama Telescript ed è stata sviluppata dalla General Magic, una società della Silicon Valley di cui fanno parte i creatori del sistema operativo del Macintosh. Purtroppo, a differenza del multimedia, i servizi on-line in Italia non dovranno fare i conti solo col consumatore medio, ma anche con la SIP. Se la società telefonica italiana non si deciderà ad abbassare i costi del telefono in Italia, difficilmente questi servizi potranno diventare di massa. Quando arriverà la bolletta del telefono, saranno in molti a chiedere la cancellazione dell'abbonamento.

BETHESDA SOFTWORKS

La software house di Rockville nel Maryland presenta tre nuovi titoli basati sul motore di realtà virtuale già apprezzato in The Terminator: Rampage: The Elder Scrolls: Arena, NCAA: Road to the Final Four 2 e Delta-V. Il primo è un gioco di ruolo ambientato in un mondo veramente realistico, con più di 10 milioni di chilometri quadrati, nove province (ognuna con una propria popolazione indigena, con una diversa politica e caratteristiche atmosferiche), più di quattrocento città e villaggi e centinaia di personaggi. NCAA, invece, vi permette di partecipare al più famoso torneo di basket intercollegiale d'America, sia come allenatore che come giocatore o semplice spettatore. Infine, Delta-V, •Immagine Delta V da press release• è un simulatore di volo 3D a 256 colori, Gouraud shading e velocità eccezionale. Tutti i giochi dovrebbero essere disponibili, per PC, entro i primi mesi del '94.



Arena

COMPTON'S NEW MEDIA

Vediamo gli ultimi sforzi interattivi utili a tutti gli utenti di CD ROM: cominciamo con *Sporting News Pro Football Guide*, un compendio di notizie sul football americano. Altro prodotto utile a tutti gli studenti di storia o agli interessati delle battaglie del nostro secolo è *USA Wars: World War II with BlitzQuiz*, che oltre alla solite opzioni riscontrabili in tutte le enciclopedie multimediali della Compton, contiene anche alcuni simpatici quiz. I nuovi prodotti Compton spaziano dalla musica (*Jazz: a Multimedia History*, *Heart: 20 Years of Rock and Roll*), agli educational (*The Berenstain Bears Learning at Home Volume I*), dallo sport (*Compton's Multimedia Golf Guide California/Hawaii Edition*,) alla politica (*KGB/CIA World Factbook*), dalla guerra (*Desert Storm with Coalition Command*) alla raccolta di notiziari (*USA Today: the '90's Volume One*). Segnaliamo inoltre l'uscita della *Compton's Interactive Encyclopedia* nella versione Mac CD ROM.



Sporting News Pro Football Guide



Heart: 20 Years of Rock and Roll)

CES

AVALON HILL

Tutti gli appassionati di wargame da tavolo conosceranno sicuramente la casa di *Squad Leader*, uno dei tattici di maggior successo di tutti i tempi. Costoro saranno anche molto contenti di sapere che, proprio la Avalon Hill, sta curando la conversione per PC e Mac di *Beyond Squad Leader*, sviluppato dalla Atomic Games. Il gioco, riportato nel minimo dettaglio, sarà disponibile nell'ottobre del '94. Se non volete aspettare così tanto potrete sempre accontentarvi di *Operation: Crusader* (PC/Mac), una classica battaglia contro la Volpe del Deserto per la conquista del porto nordafricano di Tobruk (dovrebbe essere già disponibile). Altri titoli interessanti sono *Civilization* (la conversione del gioco da tavolo), un gioco di strategia ambientato agli albori della civiltà umana (per PC, disponibile ad aprile), *5th Fleet*, prima conversione per computer di un titolo della fortunata "fleet series" della Victory Games (PC, giugno) e *Blackbeard*, altra conversione di gioco da tavolo, fra pirati e tesori sui sette mari (sempre per PC, disponibile per agosto).


Beyond Squad Leader


Operation Crusader


5th Fleet


Civilization

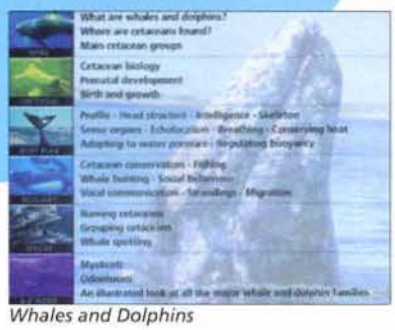

Blackbeard

NEW WORLD COMPUTING

La casa di *Might and Magic* sta preparando un wargame basato sul background del suo serial di avventure fantasy: *Heroes of Might and Magic*. I giocatori dovranno combattere contro tre generali nemici controllati dal computer per la conquista del mondo e del mitico Artefatto degli Antichi. Altro gioco di guerra che si annuncia molto intrigante è *Empire Deluxe Masters Edition* per Mac, una versione riveduta e corretta dell'originale Empire, giocabile anche via rete o via modem. Con questo non vogliamo allarmare gli amanti dei GdR, infatti è in arrivo *Inherit the Earth: Quests for the Orb*, una nuova avventura fantasy dalle atmosfere strane e intriganti. Neanche gli amanti delle simulazioni verranno delusi: *Zephyr* li porterà in un'arena cyberpunk in cui i campioni delle megacorporazioni si scontrano fino all'ultimo proiettile a bordo di super carrarmati.

MEDIA DESIGN INTERACTIVE

Una casa di software multimediale su CD con una propensione particolare per l'ecologia. Ecco, quindi, alcuni titoli: *Whales and Dolphins* è un CD che parla di tutti i cetacei possibili e immaginabili; *the Big Green Disc* •immagine big green disc dal press release• tratta tutti i problemi ecologici più importanti del pianeta, dalle energie alternative all'effetto serra; *The Zoo*, invece, è una sorta di documentario multimediale sulle abitudini degli animali più conosciuti (disponibile anche per Mac); *Butterflies of the World*, come dice il titolo, illustra le abitudini e la natura dei più bei lepidotteri del globo. Concludiamo con due titoli: un educational chiamato *Animal Alphabet*, che insegna a leggere con una serie di splendide animazioni a cartoni animati, e *ITN World News '93*, una carrellata su tutti i principali avvenimenti internazionali dell'anno trascorso (disponibile anche per Mac).


Whales and Dolphins



The Zoo



Butterflies

MEGATECH

È uscito *Metal & Lace: Battle of the Robo Babes*, un picchiaduro "hard" ispirato ai fumetti manga, con il classico stile giapponese. Le schermate grafiche (soprattutto quelle statiche) sono veramente molto belle. È in arrivo tra breve anche *Dragon Knight III*, un gioco di ruolo fantasy sempre dal design nipponico e sempre con connotazioni erotiche e a tinte forti, proprio come piace al pubblico del Sol Levante.

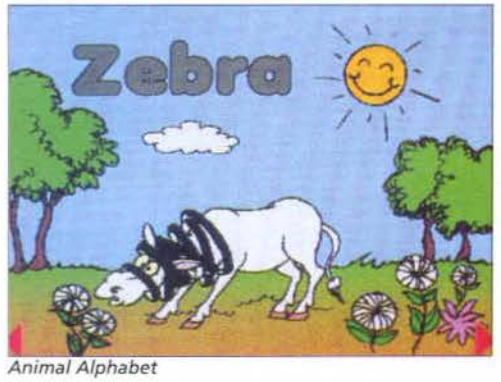

Metal & Lace


Dragon knight III

SOFTWARE SORCERY

La Software Sorcery ha in cantiere due simulazioni di combattimento i mare: *Fast Attack* è dedicato alla guerra sottomarina, mentre in *Aegis: Guardian of the Fleet* dovrete comandare una delle più potenti navi da guerra. *Treasure Hunters, Inc.* è un'avventura in cui dovrete tuffarvi alla ricerca dei 400 tesori più preziosi del mondo. *Fantasy Fiefdom* è un GdR ambientato nell'Inghilterra medioevale, mentre *Buccaneers* vi mette al comando di un gruppo di pirati in cerca di avventura. Infine, *Escape from the Dead Zone* è un'avventura spaziale, nella quale dovrete interagire con forme aliene, avventurarvi nello spazio sconosciuto e affrontare terribili battaglie spaziali.


Buccaneers



Animal Alphabet

INTERPLAY

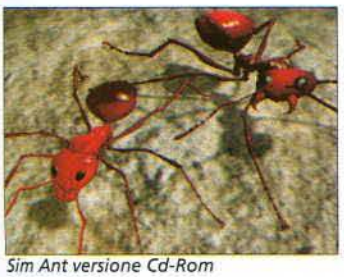
La casa delle avventure di Frodo e del Capitano Kirk si lancia nel multimedia alla grande.
Sono in arrivo (il primo per PC e il secondo per tutti i formati) due sequel molto attesi dai giocatori di ogni fede: *Lost Vikings II (Lost Again!)* e *Dungeon Master II*. Ma il piatto si fa molto ricco anche per quanto riguarda i titoli ex-novo in programma per il 1994. Cominciamo con un gioco che farà la gioia di tutti gli appassionati di Mr. Spock & Co.: *Star Trek: Starfleet Academy*, per PC e IBM compatibili. Si tratta di un vero e proprio simulatore di volo di tutte le principali navi della Federazione. Il gioco offre un sacco di missioni simulate di addestramento per conseguire il titolo di Capitano della Flotta Stellare. Sempre per gli amanti del genere fantascientifico, segnaliamo *Star Reach* (PC), un gioco di strategia/azione con eserciti alieni e mondi da conquistare.
Stonekeep (PC), invece, è un gioco di ruolo nella migliore tradizione Interplay (ricordiamo la saga di *Bard's Tale*): la dea Thera vi manda in missione per cercare la Sfera della Vita e detronizzare il Re Oscuro e la sua legione del male... Intrigante, non credete? Sempre per PC segnaliamo anche l'uscita di *Russian 6 Pak*, una compilation di rompicapo provenienti dall'ex-Unione Sovietica compatibile con Windows.
Per Mac, invece (dalla divisione Mac Play), uscirà *Astro Chase 3D*, uno sparatutto/simulatore spaziale che vi metterà al comando di navi ultratecnologiche. Sarà necessario un Mac con schermo a colori e con sistema 6.0.7 o superiore.
Ora passiamo a presentarvi una veloce carrellata sui titoli per CD ROM in programmazione per il 1994. Gli amanti del bridge (non il ponte...) gioiranno nel leggere il titolo di *Bridge Deluxe II with Omar Sharif*, una versione ricca di opzioni e dotata di replay e tutorial.



Russian 6 Pack

Nel campo degli avventure abbiamo qualcosa di veramente interessante: *The Lord of the Rings*, basato sul famosissimo e omonimo brontoromanzo di J. R. R. Tolkien; *Zombie Dinos from Planet Zeltoid*, un'avventura/edutainment con mostri, non-morti, valli perdute e città post-olocausto che sembra molto divertente; *Voyeur*, un'avventura giallo-rosa dalle tinte piccanti già uscita per il CD-I della Philips; Infine *Star Trek the 25th Anniversary* in una versione migliorata e corretta appositamente per CD ROM. Tutti i titoli CD saranno sviluppati sia per il sistema IBM compatibili che per Macintosh. Ci sono molti altri giochi che, come Star Trek, sono stati convertiti per CD ROM in versione "pompata", fra cui *Castles II Siege & Conquest*, un gioco di tattica militare ambientato nel medioevo, *Sim City* e *Sim Ant*, titoli sviluppati dalla Maxis e distribuiti dalla Interplay che non hanno bisogno di alcuna presentazione e, infine, una raccolta di titoli famosi della Interplay raccolti su un unico CD ROM: *10th Anniversary Anthology: The Classic Collection* (la Interplay ha una propensione particolare per i titoli concisi). Tra questi potrete trovare: *Bard's Tale, Dragons Wars, Battle Chess, Lord of the Rings, Castles, Star Trek 25th Anniversary, Another World* e molti altri.

Astro Chess 3D


Sim Ant versione Cd-Rom


Star Trek: Strafleet Academy

Last but not least, segnaliamo la conversione per Mac con schermo a colori e CD ROM dell'avventura *In Search of the Fabulous Fuzzbox*, un'originale storia ambientata nel futuro tra collezionisti di paraphernalia delle grandi star del rock del ventesimo secolo.

VIRGIN

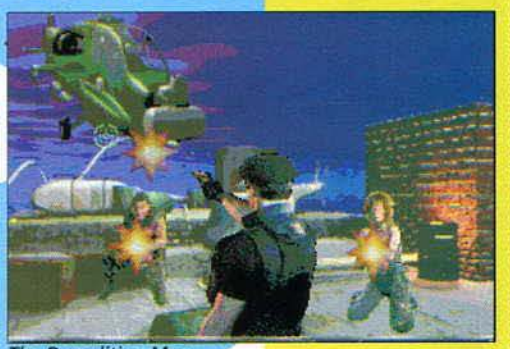
Il connubio tra Virgin Interactive Entertainment e Westwood Studios continua a produrre titoli interessanti. Vi ricordate tutti di *Legend of Kyrandia*? Dovrebbe uscire tra poco una versione per Mac CD ROM con grafica e sonoro migliorati rispetto alla versione PC. Per i possessori di lettore CD su IBM compatibili, invece, sta per uscire *Lands of Lore: the Throne of Chaos*, con 16 Mb di sonoro digitalizzato, otto stage, trentacinque livelli e cinquantun mostri, nonché oltre venti Mb di effetti speciali e grafica. Re Riccardo verrà interpretato da Patrick Stewart, il capitano capellone di Star Trek the Next (de)Generation.
Per PC CD-ROM, invece, è in programmazione *The Demolition Man* (una sorta di film interattivo con sezioni d'azione/sparatutto), gioco ispirato al nuovo film con Sylvester Stallone e Wesley Snipes.
Mentre *the 7th Guest*, nella sua versione per Mac CD ROM, sta per venire alla luce, arriva per PC (sempre CD ROM, naturalmente) *The 11th Hour*, l'attesissimo sequel del sopracitato titolo. L'intera casa è stato ridisegnata e l'aspetto grafico delle 22 stanze infestate e, ora, in rovina, è veramente eccezionale. Potremo metterci le mani sopra (anche per Mac CD ROM) in primavera.


The Demolition Man


The Demolition Man


11th Hour


11th Hour


The Demolition Man


The Demolition Man

Se siete degli amanti delle simulazioni di volo (in particolar modo di elicotteri), *Werewolf* fa per voi. L'ambientazione è la Cina Meridionale e il giocatore può pilotare i Werewolf, i Bell Supercobra, gli AH1W, i Westland Army Lynx e i Kamov MI-8 Hip E. Sarà disponibile in primavera per PC. Se preferite gli aerei, invece, in particolare gli Spitfire, i Mustang o i Typhoon della seconda guerra mondiale, potrete divertirvi con *D-Day: Operation Overlord*, altro simulatore di volo per PC ambientato durante lo sbarco in Normandia.
Sempre per PC (ma con CD ROM), sta uscendo in questi giorni *Conspiracy*, un'interessante avventura (tipo film interattivo) con niente meno che Donald Sutherland. Si tratta di un giallo misterioso e intricato che appassionerà tutti gli amanti del genere.

INTELLIPLAY

La casa di Atlanta ha presentato i suoi nuovi prodotti per MPC e Macintosh, dedicati esclusivamente allo sport. Più che di veri e propri giochi, si tratta di guide multimediali che aiuteranno chiunque abbia intenzione di avventurarsi nel mondo di football, baseball, golf e poker (anche se non si tratta propriamente di uno sport). *Linemen, Defensive Backfield, Receiver* e *Quarterback* sono quattro prodotti specifici, dedicati agli altrettanti ruoli del football americano. *Hitting, Defensive Play, Pitching* e *Catching* si riferiscono al baseball, mentre *Lower Your Score With Tom Kite* e *Cowboy Casino* trattano rispettivamente il golf e alcune varianti del poker.

CES



Fleet Defender



Fleet Defender

SPECTRUM HOLOBYTE



Fleet Defender

Dopo la recente acquisizione della Microprose, lo stand della Spectrum Holo Byte era dedicato ai nuovi prodotti delle due case californiane. Inutile dire che la metà dei giochi in cantiere per i prossimi mesi consiste in simulazioni di volo nuove di zecca o ripubblicate per supporto ottico: *Fleet Defender* è un simulatore dalla grafica superlativa che presto invaderà i vostri PC. Il gioco vi mette ai comandi di un F14 Tomcat e prevede frenetiche battaglie contro avversari controllati da un avanzato sistema di intelligenza artificiale. *1942 The Pacific Air War* ricrea le battaglie aeree del Pacifico della Seconda Guerra Mondiale. Entrambi per PC. *Art of the Kill* è una guida multimediale che spiega tutte le tattiche dei combattimenti aerei. La confezione conterrà un libro di più di 180 pagine, una videocassetta e il demo di *Falcon 3.0*. *Wild Blue Yonder* è un'altro pacchetto multimediale (questa volta per PC CD-ROM e MAC CD-ROM) che vi permetterà di sapere tutto sulle battaglie aeree. Sempre in formato PC CD-ROM, usciranno tra breve tre raccolte dedicate al volo simulato. Si tratta di *Jet Pack*, *Chopper Pack* e *World War 2*, dedicati rispettivamente ai fanatici degli aerei, elicotteri e della Seconda Guerra Mondiale. *Dragon Sphere* è un'avventura grafica molto promettente, ambientata in un mondo fantasy che si discosta dai prodotti tipici Microprose. *Tetris Gold*, invece, è un CD per PC e MAC che raccoglie i vari *Tetris* usciti da cinque anni a questa parte. Finalmente è stata annunciata l'imminente pubblicazione di *Star Trek - The Next Generation* , l'avventura interattiva per PC prevista rispettivamente per primavera ed estate 1994. *NFL Coaches Club Football* è il seguito dichiarato di *NFL Coaches College Football*. Intanto si cominciano a sentire voci riguardanti un *Falcon 4.0* in Super VGA, previsto entro la fine dell'anno...vedremo.


Star Trek - The Next Generation

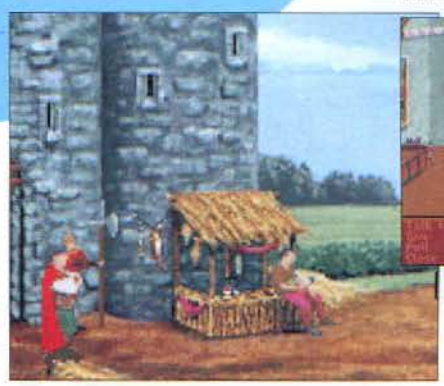

NFL Coaches Club Football

MEDIA VISION


Memphis


Quantum Gate

La casa californiana dedicata al multimedia ha presentato i suoi due nuovi lettori CD ROM. Il primo si chiama Reno, è portatile, ha un transfer rate di 306Kb/s e rappresenta il supporto ideale per PC desktop e laptop; inoltre può essere utilizzato come lettore di CD audio portatile. L'altro lettore si chiama Memphis , ha un transfer rate di 300Kb/s, è completo di speaker e incorpora una scheda audio 16 bit compatibile con i principali standard. Il prezzo? Si parla di circa 1000 dollari! L'ultima novità hardware riguarda una scheda audio PCMCIA per computer portatili, si chiama Jazz16 ed è compatibile Sound Blaster e AdLib.
Dal punto di vista software, il prodotto più interessante è *Quantum Gate*, un film interattivo di due ore complessive (45 di FMV) ambientato sul nostro pianeta nell'anno 2057, con più di trenta attori e interfaccia VirtualCinema. *Peak Performance* è uno strano gioco sugli eccessi dell'America del Guinness dei Primati, mentre *Forever Growing Garden* rappresenta una vera e propria novità nel campo delle simulazioni: si tratta di un "simulatore d'orto" dedicato a un pubblico più giovane. Infine, *Plan It* è un agenda elettronica multimediale in versione Adrenaline (dedicata agli sport estremi), Earth (con immagini riguardanti la natura) e Paradise (corredato da foto di fotomodelle in costume da bagno).




Dragon Sphere

AMERICAN LASER GAMES

Conosciuta in tutto il mondo per il coin op *Mad Dog McCree*, l'American Laser Games ha presentato le versioni domestiche di alcuni suoi prodotti. *Who Shot Johnny Rock* è ambientato nell'America degli anni '30 e dovrebbe uscire nel corso di febbraio per PC. In seguito usciranno *Space Pirates*, ambientato nello spazio, *Mad Dog 2: The Lost Gold* , il seguito del famosissimo *Mad Dog McCree*, *Crime Patrol*, dove vestirete i panni di un poliziotto alle prime armi e *Drug Wars*, in cui dovrete prendere parte alla lotta contro i trafficanti di droga. Per quanto riguarda il CD-I, è prevista la versione di *Mad Dog McCree* che in America uscirà con incluso il modulo FMV. In aprile dovrebbe uscire, sempre negli USA, la Gamegun, la pistola per Mega CD con la quale potrete giocare ai prodotti American Laser Games come in sala giochi, mentre i possessori di PC continueranno a utilizzare il mouse.


Mad Dog 2: The Lost Gold

REVELL

L'azienda che per anni si è dedicata al modellismo e che ha creato il primo simulatore di questo diffusissimo hobby, *Motor Stars*, non si smentisce, presentando tre nuovi titoli dello stesso genere. *European Racers* vi permette di creare e successivamente provare le fuoriserie che tutti sognano: Porsche, Lamborghini, Bugatti e BMW aspettano solo voi. *Backroad Racers*, invece, è dedicata alle vetture più "vecchie", mentre *Operation Airstorm* vi mette a disposizione aerei ed elicotteri da combattimento, come i conosciutissimi F15 Stike Eagle, AH64 Apache, F117 Stealth Fighter e F14 Tomcat. Usciranno in primavera per PC CD-ROM.

ACCESS

CES

Dai creatori di *Links 386* sta per arrivare un'ennesima avventura di Tex Murphy, l'investigatore privato già protagonista di *Mean Streets* e *Martian Memorandum*: *Under a Killing Moon*. In una San Francisco post-terza guerra mondiale il nostro eroe dovrà risolvere numerosi casi alquanto strani. Tra le star che recitano in questo vero e proprio film interattivo, troviamo anche Margot Kidder nel ruolo di una barista, Brian Keith come il Colonnello e Russel Means che dà vita al misterioso personaggio di Chameleon. Conoscete qualcuno di questi attori? Il gioco per PC CD ROM dovrebbe essere disponibile tra non molto.
Naturalmente non mancano le numerose espansioni per *Links* su tutte le piattaforme.



Brian Keith





Tie Fighter



LUCASARTS

Lucas über alles! Almeno per ciò che riguarda il software su CD-ROM. Secondo la LucasArts, *Rebel Assault* avrebbe venduto ben 200.000 copie...e questo solo fino a Natale! Queste cifre ne fanno il videogioco più venduto per PC CD-ROM. Per quanto riguarda le novità, non sono molte, ma sono di quelle che fanno venire l'acquolina. tanto per cominciare troviamo *Tie Fighter*, atteso per la primavera, che ci inviterà a seguire il sentiero del lato oscuro della Forza, pilotando i caccia dell'Impero. Le novità sono: Gouraud Shading per tutte le superfici e diversi caccia TIE mai apparsi nei film originali. Se aspettare per un anno intero non vi spaventa, è ora di cominciare a risparmiare per acquistare la prima prova di Steven Spielberg nel mondo dei videogiochi. *The Dig*, già annunciato in precedenza, rappresenterà (almeno nelle intenzioni della Lucas) un passo avanti verso la creazione del film interattivo. Infine, per tutti gli amanti della mela, siamo contenti di annunciare l'uscita primaverile di *Rebel Assault* per Macintosh...suvvia, raccogliete la mascella!



Tie Dig



Tie Dig



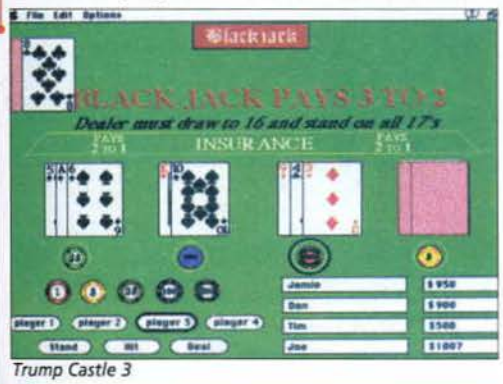
RedShift

MARIS

La Maris ha presentato un unico prodotto, un'enciclopedia multimediale per PC CD-ROM e MAC CD-ROM. Si chiama *RedShift* ed è l'ideale per chi si interessa di astronomia. Il programma vi permette di osservare lo spazio da qualsiasi punto del Sistema Solare, simulando gli eventi astronomici di più di 15000 anni. Il CD ROM comprende informazioni su 300000 stelle e galassie, comprende oltre 700 fotografie in full screen dello spazio e dei principali pianeti e il Dizionario di Astronomia Penguin, che potrà fornire tutte le informazioni tecniche che riguardano questa scienza.

CAPSTONE

La casa di Las Vegas ha presentato al CES un gioco d'azione basato sul motore 3D di *Wolfenstein*: *Corridor 7*, in cui, nei panni dell'unico sopravvissuto di un'invasione aliena, dovrete cercare di superare molti livelli pieni di pericoli e nemici. Dovrebbe uscire per Aprile per PC. Sul fronte del CD ROM la Capstone continua con le simulazioni di giochi di carte e casino: *CD Casino Collection* riunisce *Trump Castle II*, *Lot$-O-$lot$* e quattro diverse simulazioni di poker. Intanto è anche in arrivo *Trump Castle III* e *Grandmaster Chess CD ROM*, un programma di scacchi con oltre 2500 combinazioni grafiche che, come gioco bonus, include anche *Terminator 2 Chess Wars*.
Altri titoli, di cui abbiamo poche notizie al momento di andare in stampa, che dovrebbero uscire entro il 1994 sono: *Flintstones vs. Jetsons Chess*, *Rescue 911* e *Zorro*.



Trump Castle 3



Trump Castle 3

NEW MACHINE PUBLISHING

Questa software house che si dedica esclusivamente al software hard core per CD ROM ha un sacco di novità per tutti i gusti. Si tratta di una ventina di titoli dai nomi più che espliciti come *Insatiable*, *Legend of Porn 2*, *New Wave Hookers 1* e *2*, *The Interactive Adventures of Seymore Butts*, *Hidden Obsession*, ecc...

ACTIVISION

Il gioco più atteso è *Mechwarrior 2: The Clans*, basato sui combattimenti tra mech dei centri BattleTech americani. Il gioco vi permette di comandare uno dei 16 giganti metallici e armarli di tutto punto, scegliendo tra 40 armi diverse. Sarà inoltre possibile giocare via modem (anche sfruttando i nuovissimi modem AT&T, che consentono di parlare mentre si è collegati), ricreando almeno in parte il feeling dei centri BattleTech. Le versioni PC e CD ROM dovrebbero uscire nei prossimi mesi, mentre verso l'estate saranno disponibili dei data disk con 17 mech nuovi. Alla fine del '94 dovrebbe uscire il seguito, *Solaris VII*. L'attesissimo seguito di *Pitfall*, *The Mayan Adventure* sbarcherà sui PC solamente nel 1995.
Il vendutissimo *Return to Zork* uscirà prossimamente in versione MPEG CD-ROM, MAC, 3DO e Jaguar, mentre in autunno dovrebbe uscire *Planetfall* per PC CD-ROM e MAC CD-ROM, il seguito della famosa avventura testuale targata Infocom.



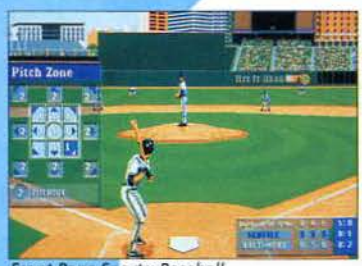
Mechwarrior 2: The Clans



CES

Sierra On Line

Dopo l'infornata natalizia la Sierra si riposa un po' e lascia spazio alla consociata Dynamix. La casa americana, famosa per le sue simulazioni, presentava innanzitutto *Front Page Sports: Baseball*, che sembra destinato a spazzar via la concorrenza con un realismo senza precedenti. Tutte le leggi della fisica vengono prese in considerazione per ricreare l'atmosfera e l'agonismo presente sui campi da baseball americani. Pensate che per ogni giocatore potranno essere esaminate ben 500 statistiche, che tutte le animazioni sono state realizzate in rotoscoping e che per la fase di lancio/battuta viene utilizzata l'alta risoluzione per consentire di percepire le espressioni dei giocatori (!!!). L'uscita è prevista per l'estate solo su PC. *Aces of the Deep* ci porta invece nelle profondità marine, alla caccia dei convogli mercantili, a bordo di un U-Boat tedesco. Anche in questo caso il realismo la farà da padrone, con condizioni atmosferiche quali nebbia, mare mosso, nuvole, ecc. In estate solo su PC. Chiude le fila dei giochi Dynamix *Battledrome*, un gioco di combattimento fra mecha che, inevitabilmente dovrà vedersela con *Mechwarrior II* dell'Activision. Chi vincerà? Seguite le nostre recensioni e in primavera lo saprete. Sierra, comunque, non sta con le mani in mano e prepara una simulazione strategica intitolata *Outpos*. Nel gioco, dovrete costruire delle colonie spaziali in grado di garantire la sopravvivenza della razza umana, avvalendovi delle tecnologie più avanzate. La trama non è nuova (qualcuno ricorda *Millenium 2.2*?) ma l'aspetto visivo del programma è sicuramente di impatto, grazie anche all'utilizzo del supporto ottico. L'uscita è attesa per la primavera di quest'anno.
Infine, ci è stato possibile dare un'occhiata al nuovo prodotto di Roberta Williams (la creatrice della saga *King's Quest*) - *Phantasmagoria* - che si è rivelato abbastanza simile a *The 7th Guest*, almeno come prima impressione. Ovviamente uscirà solo su CD e la data di pubblicazione è ancora avvolta nel mistero.



Front Page Sports: Baseball


Aces of the Deep

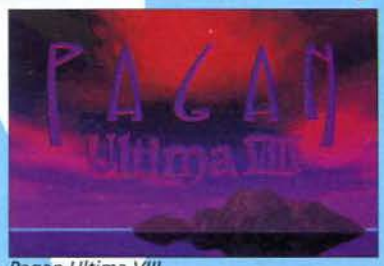

System Shock

ELECTRONIC ARTS

La Electronic Arts divideva il suo stand con la Origin che, probabilmente, presentava i prodotti più interessanti dell'intero Show. Sotto i riflettori si trovava, ovviamente, *Ultima VIII* la nuova creatura di Lord British, che dovremmo riuscire a recensire sulle pagine del prossimo numero. Il prodotto più strano, però, era *Bioforge*, una sorta di film interattivo con grafica in ray tracing che la Origin sostiene essere davvero innovativo; per maggiori informazioni vi rimandiamo a un prossimo articolo del nostro direttore, con un'intervista esclusiva con il programmatore. L'uscita del gioco è prevista per marzo, ma conoscendo la Origin...


Bioforge


Pacific Strike



Pagan Ultima VIII


Wings of Glory

Non meno interessante è stato *System Shock*, dai creatori di *Underworld*, un prodotto che farà la gioia di tutti quelli che stanno impazzendo per *Doom*. Ambientato all'interno di un'astronave, il gioco vanta una grafica mozzafiato e un'applicazione rigorosa delle leggi della fisica. Previsto per aprile. Per gli amanti delle battaglie aeree arrivano, invece, *Pacific Strike*, ambientato nella guerra del Pacifico contro i giapponesi e *Wings of Glory*, in cui potrete rivivere le avventure del Barone Rosso e soci. Non c'è molto da dire, se non che i due giochi sono imminenti e che sfrutteranno una versione avanzata della tecnologia Realspace, già ammirata in *Strike Commander*. Da altri sviluppatori giungono invece *Theme Park* e *Noctropolis*. Del primo titolo (programmato dai geniacci della Bullfrog) abbiamo già parlato ampiamente, mentre il secondo, sviluppato dalla Flashpoint Production è un'avventura dark ambientata in un mondo misterioso.


Outpost


Battledrome

Infogrames

La casa di Lione presentava il seguito di *Shadow of the Come*, nuovamente ambientato fra le pagine dei racconti di Lovecraft. Della trama è stato impossibile sapere qualcosa ma vi terremo informati sugli sviluppi del progetto. *Chaos Control*, invece, è una sorta di sparatutto spaziale con grafica poligonale, sembra essere molto fluido ma è presto per esprimere un giudizio.

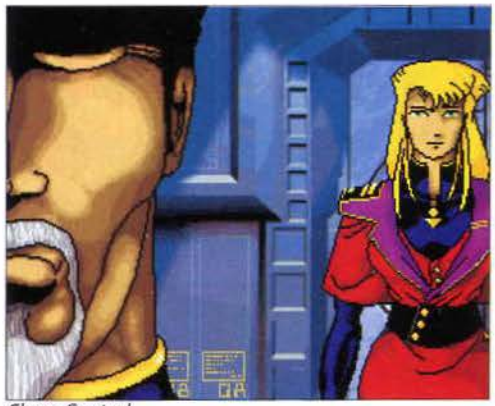

Chaos Control

PHILIPS

La casa olandese ha presentato le novità hardware e software relative al CD-I. Il tanto atteso modulo Full Motion Video è già disponibile in America al prezzo indicativo di 250 dollari, mentre tra breve lo sarà anche in Europa; si chiama Digital Video Cartridge e contiene anche un'espansione di memoria da 1,5Mb. I CD-I venduti nel 1994 avranno di corredo un nuovo joypad a raggi infrarossi, mentre sarà disponibile un pad opzionale la cui sagoma ricorda quello dello SNES, completo di "stick" removibile che lo trasforma in joystick.
Dal punto di vista software bisogna segnalare la pubblicazione di titoli che sfruttano il FMV: *Caesars World of Boxing* è un gioco di boxe previsto per l'inizio di quest'anno. *Mad Dog McCree* è la conversione del coin op che ha furoreggiato in sala giochi, *The Seventh Guest* è la conversione del gioco uscito originariamente per PC CD-ROM, mentre grazie al FMV, *Space Ace* sarà identico alla versione da bar. *Microcosm* vi vede protagonisti in un frenetico viaggio nel corpo umano e *Litil Divil* è l'avventura grafica della Gremlin che ha richiesto più di due anni di lavorazione.
La Philips ha in progetto anche dei prodotti interattivi di interesse generale: *Joy of Sex* è una guida multimediale a... beh, credo che si capisca, *Playboy's Complete Massage* spiegherà tutto sui massaggi svedesi, francesi e sul classico Shatsu orientale, mentre *Bob Marley: Every Song's a Sign* vuole essere la biografia multimediale definitiva, completa di brani, video, dettagli biografici e materiale fotografico della leggenda del reggae.


Digital Video Cartridge


Space Ace


Chaos Control

LO STATO DEL 3DO CES

"Non potremmo essere più contenti di così per la risposta dei consumatori all'FZ-1, il primo 3DO Interactive Multiplayer al mondo". Così si è espresso Richard Lovisolo, vicepresidente e general manager della Panasonic, a proposito delle vendite del primo lettore 3DO.

Purtroppo, né Lovisolo né Trip Hawkins, nella conferenza stampa che sta diventando ormai una tradizione del CES, hanno fornito cifre sulle vendite, le quali avrebbero consentito di capire meglio che tipo di risposta i consumatori hanno realmente riservato al primo lettore 3DO in commercio. Ad una precisa domanda, Hawkins non ha voluto dire quante lettori 3DO siano stati venduti nel 1993, anche se le voci parlano di vendite variabili tra 10 mila e 30 mila macchine. L'opinione della comunità finanziaria è che non siano cifre a cui brindare, visto che le azioni della 3DO sono in ribasso dopo che in ottobre avevano superato i 40 dollari.

La 3DO Company non ha però fatto una piega, dichiarando che è più che soddisfatta per aver raggiunto gli obiettivi che si era prefissa nel 1993: "Era importante che nel 1993 riuscissimo a creare una testa di ponte, così da poter prendere l'abbrivio di cui abbiamo bisogno nel 1994. Lo scorso anno ci siamo prefissi traguardi impegnativi: la messa a punto del chipset, la firma di accordi con le case di software, e il lancio del sistema e del software nei tempi previsti. Abbiamo tagliato tutti questi traguardi", ha dichiarato un portavoce della 3DO Company.

Intanto, per venir incontro agli sviluppatori che non vedono gli attesi riscontri per quanto riguarda il parco installazioni, la 3DO ha annunciato che intende realizzare schede 3DO compatibili coi Macintosh e i PC, aprendo all'enorme mercato degli utenti di personal computer.

Ovviamente sarà il 1994 a decidere il futuro del lettore 3DO. La società di Redwood City intende innanzitutto abbassare i costi di produzione integrando tre chip ASICs in un solo chip. Inoltre, secondo Trip Hawkins, i prezzi dei drive per CD e dei chip dovrebbero scendere nel '94, consentendo ai produttori di commercializzare lettori 3DO a 500 dollari, e forse a prezzi "significativamente al di sotto di 500 dollari" quando entrerà in gioco la concorrenza tra le varie case produttrici.

Infatti, Sanyo, AT&T e un'altra società al momento senza nome (ma si dice sia la Toshiba) lancieranno i loro modelli 3DO nel '94, mentre è stato ufficializzato il lancio in Giappone e in Europa: la Panasonic parla di marzo in Giappone e maggio in Europa. La Sanyo lanciera il suo lettore 3DO in Giappone in estate, negli USA in autunno, in Europa non si sa. In autunno invece arriverà il modello AT&T, la quale ha annunciato il lancio anche di un interessantissimo adattatore denominato VoiceSpan, collegabile a qualunque lettore 3DO per consentire agli utenti di giocare via modem e allo stesso tempo di chiacchierare attraverso la normale linea telefonica, e di un Multiplayer con VoiceSpan incorporato.

Il VoiceSpan non è l'unica periferica per 3DO. Prodotti di ogni tipo sono stati presentati o semplicemente annunciati a Las Vegas da società diverse. La Alps Electric produrrà tastiere, congegni di puntamento e controller; la CH Products il Flighstick Pro; la Logitech mouse, trackball e controller 3D, mentre la Cross Products produrrà una versione 3DO del suo sistema di sviluppo, SNASM2, che consentirà alle case di software di sviluppare titoli per 3DO in ambiente PC.

Per quanto riguarda il software, Trip Hawkins ha affermato che più di 200 titoli sono in fase di sviluppo e che nel 1994 verranno pubblicati 100 nuovi titoli che si aggiungeranno ai 18 attualmente in commercio. Gli sviluppatori di software registrati 3DO in effetti crescono senza sosta e a dicembre hanno superato quota 500.

Con così tanti sviluppatori, le novità sono moltissime: alcune sono "semplici" conversioni di titoli esistenti per altri sistemi, altre sono programmi originali appositamente creati per il 3DO Interactive Multiplayer. In questo speciale sul CES lo spazio è quello che è e quindi ci vediamo costretti a pubblicare una lista completa ma frettolosa. Nei prossimi numeri cercheremo di trattare le novità 3DO in modo più ampio e dettagliato.

La Panasonic ha deciso di buttarsi anche nel software. Il primo titolo sarà un gioco di golf con full-motion video, realizzato in collaborazione con la T&E Soft, intitolato *True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links*. Dal titolo si può intuire che si tratta di una serie e infatti è già stato annunciato il secondo titolo *True Golf Classics: Waialae Country Club*. Per il settore case cinematografiche abbiamo la MCA, che ha annunciato la formazione degli Universal Interactive Studios (il primo titolo, come già scritto, sarà *Jurassic Park Interactive*, previsto per il primo trimestre del 1994), e la Paramount Interactive con *Rock Rap 'N Roll 2*, il seguito di uno dei più divertenti programmi per Mac e PC di musica interattiva.

La nutrita schiera di case di software ludico è guidata dalla Electronic Arts, la quale ha annunciato/presentato ben 8 titoli. Al già pubblicato *Escape from Monster Manor*, seguiranno *Twisted*, *Shock Wave: Invasion Earth 2019*, *Theme Park* della Bullfrog, *Road Rash*, con musica e video di sei gruppi musicali alternativi tra cui Soundgarden, Paw e Swervedriver, *John Madden Football*, e due titoli per bambini, *Peter Pan: A Story Painting Adventure* e *Sesame Street: Numbers*, realizzato in collaborazione col Children Television Workshop. Dopo la EA, la più prolifica è sicuramente la Crystal Dynamics, quelli di *Crash 'N Burn*, con quattro titoli: *Total Eclipse*, *Orion Off Road*, *The Horde* e *Star Control II*.

La American Laser Games farà seguire a *Mad Dog McCree* un altro "gioco di tiro al bersaglio", *Who Shot Johnny Rock?* Sempre nel 1994 usciranno altri tre giochi della ALG - *Space Pirates*, *Crime Patrol* e *Drug Wars* - mentre tra breve sarà disponibile una periferica-pistola. Infine, il primo coin-op della American Laser Games basato sulla tecnologia 3DO, *Shoot Out at Old Tucson*, dovrebbe essere nelle sale giochi americane quando leggete queste righe. Altri giochi alla rinfusa: *Way of the Warrior* della Nauhty Dog Software è un clone di *Mortal Kombat* con 10 personaggi digitalizzati e "il più completo set di mosse mortali"; *The Even More Incredible Machine* della Dynamix, versione 3DO di *The Incredible Machine*; *Demolition Man*, con immagini digitalizzate di Stallone e Snipes, della Virgin; *Star Trek: The Next Generation* della Spectrum Holobyte; *Lemmings* della Psygnosys; *Super Wing Commander* della Origin; *Pataank* della P.F. Magic; *Mega Race* e *Dragon Tales* della Software Toolworks, *Battlechess* e *Out of this World* della Interplay e *The Humans*, *Air Warrior* e *Family Feud* della Gametek. La Accolade, infine, ha annunciato che svilupperà titoli per 3DO cominciando dai suoi giochi sportivi.

Ovviamente, trattandosi di un sistema CD destinato a tutta la famiglia non ci sono solo giochi, ma alcuni titoli ci lasciano sinceramente perplessi. Come, ad esempio, *The Whole Dog Almanac - A Complete User's Guide*, della Digital Productions Incorporated: un modo, spiega il comunicato stampa, "innovativo ed eccitante per scoprire le dinamiche dei rapporti tra esseri umani e cani dal punto di vista del cane!". L'altro titolo della DPI, il primo della serie multiculturale "We Are One People!", sarà *Mieko - A Story of Japanese Culture*. La Sanctury Woods ha scelto invece un argomento molto difficile da trattare su computer: la comicità. *Dennis Miller That's News to Me* è un programma comico-interattivo basato sulle battute di un comico del tutto sconosciuto al di fuori degli USA. Più "tradizionali" sono i cinque titoli "edutainment" della Humongous Entertainment basati sui titoli già pubblicati per PC e Mac delle serie di Putt-Putt e Fatty Bear. La Microprose ha fatto finalmente "ascoltare" *C.P.U. Bach* di Sid Meier, mentre la Intelliplay ha presentato ulteriori titoli della serie di programmi sportivo-educativi su golf, baseball e football americano. Infine, c'è anche il Video CD grazie alla VideoactV che ha annunciato l'uscita di *ToonTime*, il primo cartone animato per 3DO con personaggi come Braccio di Ferro, Bugs Bunny, Superman e Daffy Duck.



Super Wing Commander



Gridders



Super Wing Commander

EDIROL presenta "L'OFFERTA DEL MESE"

Music Express by EDIROL

PRIMA EDIZIONE AUTUNNO INT... 93/94

Roland PERSONAL KARAOKE 920.000 lire (IVA compresa)





TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA!!!

Testi colorati, suoni reali e animazioni d'immagini. Finalmente protagonisti con il Karaoke interattivo!

IL PRIMO CATALOGO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA DEDICATO ALLA MUSICA E ALL'INFORMATICA MUSICALE

RICHIEDI IL CATALOGO "MUSIC EXPRESS"



Nel package Personal Karaoke trovi tutto l'hardware e il software necessari per il più fantastico dei karaoke. Collegando via seriale il modulo Roland SC-7 al tuo PC, hai a disposizione un'intera orchestra e puoi riprodurre tutte le basi musicali in formato Standard MIDI File. E con il software Shout! inserisci e visualizzi i testi di qualsiasi canzone per creare il tuo personalissimo videoclip MIDI Karaoke!

Spedisci a: EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8 - 20020 Arese (MI)

❑ Desidero ricevere il Personal Karaoke al prezzo speciale di Lit. 920.000 (IVA compresa) + Lit. 20.000 di spese postali (PAGAMENTO CONTRASSEGNO)
❑ Desidero ricevere gratuitamente il catalogo di vendita per corrispondenza "Music Express" by Edirol

Nome ..... Cognome .....

Via ..... N° .....

CAP ..... Città .....

Tel. ..... Fax .....

Codice Fiscale / P. IVA (obbligatorio) .....

EDIROL

EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8
20020 Arese (MI)
Tel. 02/93.58.13.93 - 93.58.14.74
Fax 02/ 93.58.13.12

IMAGEWARE

Nel mondo delle sette note

Super VGA, risoluzione cromatica a 16 bit...ormai l'aspetto grafico dei videogiochi sta raggiungendo il limite massimo di realismo. Anche sul piano sonoro, però, il progresso incalza. Diamo un'occhiata ala situazione attuale della musica "videoludica".

Avete mai provato a guardare una scena di un film thriller senza audio? Beh, vi garantiamo che cambia tutto: gran parte della suspence e dell'atmosfera viene creata proprio dall'insieme di musica ed effetti sonori. Allo stesso modo riuscireste a giocare a *Turrican* o a *Day Of The Tentacle* senza musica? Crediamo di no. Questo perché la musica e gli effetti sonori sono parte integrante del gioco stesso. Al contrario, quante volte avete abbassato il volume del monitor (dell'amplificatore per i più ricchi) o avreste volentieri massacrato il maledetto beeper del vostro PC, mentre giocavate accompagnati da una colonna sonora da panico?

Per lungo tempo l'aspetto sonoro delle creazioni videoludiche è sempre stato considerato secondario se rapportato alla veste grafica, in grado da sola di attirare migliaia di acquirenti. Ora le cose paiono destinate a cambiare: alcuni giochi vengono pubblicizzati anche per le loro caratteristiche musicali - effetti surround e parlato stanno per entrare prepotentemente nelle case di ciascuno di noi e le schede sonore dedicate al PC stanno diventando sempre più di frequente l'add-on più ambito.



I combattimenti nello spazio non sarebbero gli stessi senza botti ed esplosioni accompagnate da un tema musicale.



***Ecco the Dolphin* è stato il primo gioco per Mega CD a utilizzare la tecnologia Q Sound. Il risultato è quantomeno impressionante. Se già la musica della versione su cartuccia si segnalava per la sua qualità, in questo caso siamo al capolavoro.**



"Yessir!" "Acknowledged!" Le nostre unità rispondono alla perfezione ai nostri ordini in *Dune II*, il fantastico gioco di strategia della Westwood. Lo sapevate che l'incalzante colonna sonora è stata ispirata dalle musiche del un vecchio coin-op *Vindicator*.

Sulla bocca di tutti, infatti, sono le tecniche innovative che consentono di simulare la posizione del suono rispetto all'utente. La soluzione ottimale, ovviamente, è costituita da un'apparecchiatura Dolby Surround ma il prezzo non ne consente, al momento, una diffusione capillare. Non disperate, però, per PC alcune delle schede più avanzate (la Gravis Ultrasound e la SoundBlaster 16 ASP) consentono, con del software apposito, di emulare il Dolby Surround. Gravis sfrutta una tecnologia sviluppata internamente, mentre Creative Labs utilizza il Q-Sound della Archer Communication, adottato anche dalla Capcom per la realizzazione dei suoi ultimi coin-op.

LA MUSICA NEL SANGUE

Ha curato le musiche e gli effetti sonori di moltissimi titoli di successo per Amiga. Lavora in questo campo da più di dieci anni - dal 64 all'Amiga, passando per SNES, Megadrive e PC. Ora lavora su CD-ROM e CD^{32}. Lo si può definire il musicista più "elastico" d'Europa: si tratta di Richard Joseph.

Si dice che gli avvenimenti più importanti nella vita di un uomo avvengano per puro caso e la vicenda di questo ex-musicista underground non fa altro che confermare tale luogo comune. Richard non avrebbe mai pensato che, rispondendo a un annuncio, sarebbero cambiate le sorti della sua vita, eppure tutto è cominciato così. Poi, si sa, da cosa nasce cosa, e ora il nostro Richard si ritrova con un sacco di esperienza nel campo musicale, una profonda conoscenza delle piattaforme più diffuse e un invidiabile parco di musiche ed effetti sonori che hanno accompagnato i giochi più belli degli ultimi anni.

Sebbene abbia più volte dichiarato di preferire lavorare con l'Amiga, Richard scrive musiche per diverse macchine, ma ovviamente utilizza anche altri strumenti più professionali e costosi, che serba gelosamente nel suo studio-abitazione. È proprio qui che l'ho incontrato per fargli qualche domanda:

- Dunque, come e dove hai cominciato?

Tutto è iniziato 12 anni fa; alla Palace stavano cercando un musicista esterno per la produzione dell'audio dei loro giochi, trovai la loro inserzione su una rivista specializzata e risposi. A quel tempo mi esibivo in piccoli locali e avevo fatto qualche cosa per la televisione, quindi per me fu una vera sorpresa ricevere l'incarico dalla Palace di curare la musica e gli effetti sonori per Barbarian. *Sfumava così il mio futuro di cantante con capelli lunghi e barba incolta (come potete constatare dalle foto di queste pagine NdR).*

Ho cominciato con gli 8 bit e mi sono occupato delle trasposizioni da Oric a Commodore; c'era molto lavoro da fare ed era abbastanza difficile perché mi dovevo arrangiare a fare esperimenti per imparare i segreti delle macchine. Al giorno d'oggi basta prendere un sequencer professionale e giocherellare fino a che non si crea un brano decente.

- Quindi credo che sia stato un passo da gigante dagli 8 bit ai 16 e, ora al CD-ROM.

Quando sono passato all'Amiga è stato come ricominciare da capo: nuovi strumenti, programmi ed editor già scritti. In effetti sta accadendo lo stesso con l'avvento del CD-ROM e dell'Amiga CD^{32}. Le cose cambiano troppo velocemente, ed è difficile rimanere al corrente delle nuove tecniche e dei nuovi programmi da usare.

Stranamente, il procedimento per scrivere musiche per Amiga è molto veloce, se si utilizzano campionamenti e sequencer. Prima di tutto metto giù uno stralcio di melodia, la organizzo in una linea di base, aggiungo le percussioni e la realizzo in 8 tracce. Il mio primo titolo per Amiga è stato Silly Putty: *ho impiegato un paio di ore a realizzarla, e rimane tuttora una delle mie preferite.*

- Come scrivi ed elabori la tua musica?

Faccio tutto via tastiera. Non uso pentagrammi e annotazioni ma un sequencer che mette nel giusto ordine i miei campionamenti, così poi li posso editare e trasformare come voglio. Il primo music editor che ho utilizzato è stato Soundtracker ma ancora adesso c'è molta gente che lo usa: si tratta di un ottimo prodotto, alla portata di tutti. Inizialmente prendevo i miei campionamenti da film e dischi, ma adesso un singolo CD-ROM ne contiene migliaia. Utilizzo anche una Yamaha (non la moto!) con un centinaio di campionamenti già memorizzati; però, per ottenere quello che voglio esattamente, li rielaboro con un editor speciale e un oscilloscopio.

L'Amiga è una macchina molto speciale, con un chip sonoro dedicato, ed è un vero e proprio strumento musicale. Purtroppo rimane ancora inesplorata in alcune aree, come l'utilizzo di un canale per modularne un altro. Sono molto amico di John Hare della Sensible Software, ed entrambi crediamo che le cose stiano cambiando troppo in fretta, noi programmatori non riusciamo a sfruttare appieno una macchina perché ne continuano a uscire di nuove. Nel periodo degli 8 bit tutto questo non succedeva.





In alto Richard Joseph, *in basso la sua prima creazione per Amiga: il demenziale* Silly Putty.

-Qual è l'iter che segui normalmente per realizzare le musiche di un gioco?

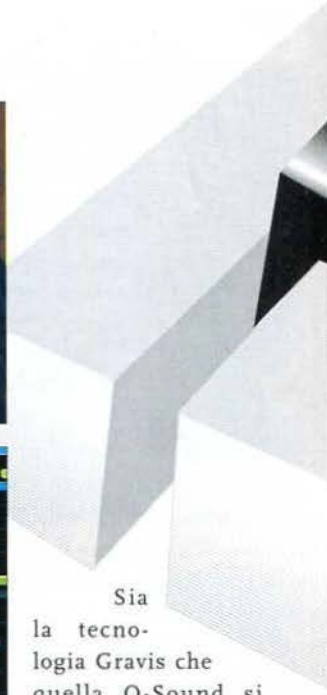
Dipende dalla software house con cui lavoro. Nel caso della Sensible Software - per cui ho da poco terminato l'audio di Cannon Fodder *- solitamente mi incontro con John Hare e discutiamo tutte le idee che ci vengono in mente. Sarebbe più facile avendo a mia disposizione immagini tratte dal gioco o parlando direttamente con i programmatori, ma non sempre è possibile. L'ispirazione migliore mi viene vedendo l'introduzione del gioco. Altre volte accade nei momenti più disparati: alcuni giorni fa mi venne l'ispirazione mentre guardavo la TV, corsi nel mio studio per metterla giù, ma quando ci arrivai mi accorsi di averla già dimenticata; ora porto sempre con me un blocchetto per appunti!!!*

Non sempre vengo informato in tempo del tipo di musica necessaria per un dato gioco. Qualche volta mi spediscono il gioco completo e mi vengono concessi solo pochi giorni per scrivere le musiche e gli effetti! Per le musiche di James Pond 3 *(la cui pubblicazione è prevista per marzo) accadde solamente un anno dopo che venni contattato.*

Solitamente un motivo non è nient'altro che la rielaborazione di una breve melodia, ripetuta e riarrangiata. Un altro metodo consiste nell'utilizzare brevi brani di musica classica come base. Non basta sedersi e sforzarsi di scrivere una nuova canzone. C'è qualcuno che ci riesce, ma non è il mio caso.

- Hai qualche esperienza musicale?

Dunque, so leggere, scrivere e comporre musica; non credo che sia necessaria una specifica esperienza musicale per avere successo con il computer, ma sicuramente aiuta. Infine, vorrei dare un consiglio ai vostri lettori interessati al mondo della musica dei videogiochi: in questo periodo è molto difficile entrare in questo campo, se mandate un vostro demo a qualche grande società di sviluppo software molto probabilmente sarà accatastato insieme agli altri e non verrà mai ascoltato.



Sia la tecnologia Gravis che quella Q-Sound si basano su un procedimento in grado di simulare l'effetto che il nostro corpo ha sulle onde sonore che lo attraversano. In pratica, quando sentite un rumore alla vostra sinistra, lo percepite anche con l'orecchio destro, ma nel frattempo le onde sonore hanno attraversato il vostro corpo e sono state modificate di conseguenza.

Tramite degli algoritmi particolarmente sofisticati è possibile riprodurre queste condizioni, facendo arrivare sui due canali stereo i suoni opportunamente modificati.

Il kit di sviluppo Gravis è già nelle mani delle software house da diverso tempo e i risultati si

GRAMMY VIDEOLUDICI

Sono ormai quattro che qui a K distribuiamo bollini di K-Sonoro a tutti i giochi che si distinguono in questo settore a lungo ignorato. Qui di seguito trovate l'elenco di tutti i prodotti che hanno meritato questa speciale menzione negli ultimi due anni.

Falcon 3.0	**PC**	**K36**
Monkey Island 2	**PC**	**K36**
Harpoon	**Amiga/PC**	**K38**
Agony	**Amiga**	**K39**
Laura Bow	**PC**	**K42**
Alone in the Dark	**PC**	**K44**
Assassin	**Amiga**	**K44**
Dune II	**PC**	**K45**
Inca	**PC**	**K45**
The Chaos Engine	**Amiga**	**K46**
Inca	**PC CD ROM**	**K48**
Ecco the Dolphin	**Mega Drive**	**K48**
Flashback	**Amiga**	**K49**
X-Wing	**PC**	**K49**
Strike Commander	**PC**	**K50**
Prince of Persia 2	**PC**	**K51**
The 7th Guest	**PC CD ROM**	**K51**
Return of the Phantom	**PC**	**K53**
Space Hulk	**PC**	**K53**
Rebel Assault	**PC CD ROM**	**K56**
Cannon Fodder	**Amiga**	**K56**
Labyrinth of Time	**PC CD ROM**	**K56**
Myst	**Mac CD ROM**	**K 57**



cominciano a vedere (e sentire!) - provate a giocare a *Doom* o a *Jurassic Park* per avere un'idea di cosa voglia dire sentirsi attaccati alle spalle da mostri e dinosauri - e sempre più sono i giochi che promettono un supporto diretto del suono 3D. Il Kit Q-Sound per SB16 ASP, invece, è stato diffuso solo un paio di mesi or sono e quindi dovrà passare ancora qualche tempo prima di toccare con mano dei risultati.

Le novità, però, non si fermano qui. L'ultimo grido per quanto riguarda la musica è costituito dalle schede che supportano lo standard General MIDI: WaveBlaster, Roland SCC-1, Gravis Ultrasound e la nuovissima Logitech WaveMan. Queste schede consentono di riprodurre i suoni di un'intera orchestra, conferendo alle colonne sonore dei giochi una maestosità che non sfigurerebbe di fronte alle migliori realizzazioni di John Williams. Il prezzo da pagare per una simile qualità è elevato, ma vi garantiamo che, una volta apprezzate le delizie del General MIDI, vi sarà difficile tornare alla misera sintesi FM delle schede SoundBlaster e compatibili.

Con una scheda General MIDI e un sistema di colonna sonora interattiva, quale l'ormai mitico i MUSE della Lucas Arts, si raggiunge praticamente la perfezione: la musica accompagna le nostre azioni, facendosi incalzante nei momenti più topici, e ci regala, finalmente, la sensazione di vivere le avventure di un film. Il coinvolgimento aumenta in



War's never been so much fun! La canzone introduttiva di *Cannon Fodder* ha già fatto storia.

- Che cosa pensi del panorama attuale, e di quello futuro?

Attualmente sto lavorando su parecchie idee. Sto pensando molto al PC, specialmente alla Sound Blaster: una cosa sconvolgente è che puoi avere sottomano lo stato dell'arte se possiedi un 486, scrivere musica bellissima, che però funzionerà solo con una scheda. Sto cercando di formare un'organizzazione per creare uno standard: attualmente non si può scrivere qualcosa che giri come si deve su ogni scheda in circolazione. È per questo motivo che l'Amiga è una grande macchina. Per un gioco su PC devo scrivere quattro o cinque versioni per farlo girare con le schede principali. La Roland e la Sound Blaster sono ottime, ma non tutti le posseggono. Quando ci sarà una scheda audio standard, le cose miglioreranno.

Per quanto riguarda il CD, beh, attualmente sto lavorando su quattro progetti per Amiga CD32. Si tratta di Speedball 2, Sensible Soccer, Chaos Engine *e* Diggers 2, *ma ce ne sarebbero altri... Mr Magoo è un progetto molto interessante; la colonna sonora è in stile Anni '30 e questo è il tipo di musica che più mi ispira, mi diverto molto a scriverla. Amazon Queen è un prodotto che sarà sviluppato per PC CD-ROM e Amiga, si tratta della prima avventura in cui sono stato coinvolto completamente e sarà piena di musica: una vera pacchia per me! Ho lavorato su* Lure Of the Temptress, *ma il sonoro era piuttosto limitato.*

Scrivere musiche per CD utilizzando programmi come Soundscape *è un po' più facile che con l'Amiga: hai a tua disposizione 4 tracce e puoi produrre più di un'ora di musica. Utilizzi forme d'onda come sull'Amiga e le puoi rielaborare a tuo piacimento, in più puoi immagazzinare il tutto su un supporto da 700 Mega. Utilizzo mouse e tastiera per inserire i dati, e non mi vedrete mai suonare strumenti per fare una colonna sonora, perché utilizzo un programma per computer con un sacco di menù e parametri configurabili. Fino a poco tempo fa solo i professionisti come Phil Collins potevano permettersi certe risorse ma ora, con la diffusione del computer, tutti possono mettersi allo stesso livello dell'industria discografica.*

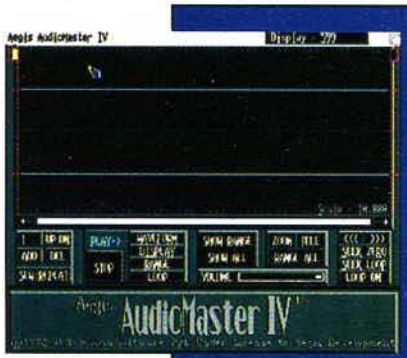
- Hai mai pensato di scrivere un programma musicale per il pubblico?

Fino a ora ho pensato di produrne uno per le console, perché nessun possessore di Sega e Nintendo ha mai potuto fare niente nel campo musicale. Se lo realizzassi, sarebbe un programma divertente, destinato a un pubblico giovane. Per l'Amiga ci sono già in circolazione programmi molto completi e facili da usare.

- Un'ultima domanda, che cosa ne pensi del CD-ROM?

Possiamo andare molto avanti, attualmente ci troviamo solamente all'inizio. Il tempo d'accesso è troppo lungo, quando scrivo la colonna sonora per un gioco su CD, devo calcolare che la musica si ferma per un istante brevissimo mentre viene caricata quella successiva. Inoltre, la sincronizzazione con le animazioni rimane un grosso problema; un giorno sicuramente riusciremo a sfruttare questo supporto, ma ci vorrà molto tempo.

Derek dela Fuente



FAI DA TE MUSICALE

Fare musica decente con un computer non è uno scherzo: ricordiamo i vecchi tempi quando il mitico Rob Hubbard componeva deliziose musichette per i giochi del C64 che sfruttavano a pieno un chippettino a 3 voci (il SID) e che occupavano solamente qualche KByte. Beh, ne è passata di acqua sotto i ponti!

Oggigiorno la tecnologia in questo campo ha fatto passi da gigante. Il sistema sonoro di Amiga, che fa parte del famoso chip Paula, ha 4 voci DAC (Digital to Analogic Converter) e questo significa che sfrutta la tecnica di campionamento delle forme d'onda, che con una risoluzione di 8 bit (non fate quella espressione di disgusto quando dico "8 bit" ! Non ce n'è veramente nessun motivo, anzi...dopo ne parleremo...), dicevo, con una risoluzione di 8 bit consente di riprodurre più o meno fedelmente qualsiasi suono precedentemente campionato.

Bene, da un po' di tempo il chip Paula di Amiga è ritenuto obsoleto ed effettivamente per PC esistono delle schede audio molto più potenti (ma anche relativamente più costose). Sto parlando di schede come la Gravis Ultrasound che, a un prezzo paragonabile a quello di una SoundBlaster Pro, danno 32 voci a 8 o 16 bit gestite da DAC (sì, è come avere 8 Paula in un una scheda!).

La SoundBlaster Pro, invece, ha solo 2 voci DAC (come mezzo Amiga!) ma in compenso fornisce 22 voci in FM. Per chi non lo sapesse la sintesi FM si basa sulla modulazione di frequenza ed è usatissima nelle tastiere musicali a basso costo (la gloriosa Yamaha DX7 adottava la FM-synthesis); questa tecnica ha il vantaggio di richiedere pochissima memoria per la memorizzazione dei timbri, pochi byte per strumento, ma ha lo svantaggio di essere limitata nella gamma dei suoni che si possono sintetizzare mentre usando un DAC è possibile in teoria riprodurre qualsiasi suono.

Ricordate che in fondo tutto dipende dall'abilità del programmatore e del compositore. Molti preferiscono le 4 voci DAC di Amiga rispetto alle 22 FM della SBlaster perché in un certo senso è più facile lavorare con i DAC (ne è prova la gran mole di moduli musicali Amiga contenuta negli hard disk di molti utenti PC!).

Per esempio le percussioni richiedono quasi obbligatoriamente di essere campionate per avere una resa ottimale. In FM sono a dir poco ridicole ! Il problema principale che si incontra lavorando con i suoni campionati è la quantità di memoria che occupano i vari "sample".

A 8 bit, alla frequenza di 44.1 KHz (qualità CD) un

suono occupa 44 Kb ogni secondo. Questo vuol dire che se campionate una nota di sassofono lunga un secondo e mezzo vi troverete a riempire 64 KB, pensate al povero C64: in 64KB ci stava un gioco con grafica e musica! Avete capito perché un modulo Amiga occupa così tanta memoria ? Ciò che consuma memoria non è tanto lo "spartito" quanto i sample!

La bravura del compositore sta nel scegliere la frequenza giusta di campionamento di ogni strumento, in modo che sia compatibile con la qualità del suono (direttamente proporzionale alla frequenza) e alla memoria disponibile (inversamente proporzionale alla frequenza).

Non è così facile, pensateci, anche la grafica ha bisogno di molta memoria e per creare un bel gioco si impongono delle limitazioni ben precise; possiamo comunque affermare che nei moderni sistemi se dovessimo stilare la classifica dei nemici (in termini di occupazione) della RAM vedremmo una bella battaglia per il primo posto tra la grafica e la musica, intesa come l'insieme degli strumenti campionati che vengono usati.

Lo standard Amiga per la musica è il famoso formato MOD, nato quasi per gioco: nel lontano 1986 un certo Karsten Obarski programmò il primo SoundTracker, un semplicissimo editor musicale, che venne diffuso come software di pubblico dominio. Nonostante i vari bug e le sue limitazioni, il SoundTracker riscosse molto successo per la notevole praticità di utilizzo che consentiva, una volta entrati nell'ottica delle 4 tracce parallele, di comporre pezzi musicali multitimbrici con effetti in tempo reale indipendenti per ogni voce.

L'idea piacque molto anche ad alcune case di software che adottarono il SoundTracker per le colonne sonore dei propri giochi. Infatti, insieme al programma vero e proprio veniva distribuita la cosiddetta replay-routine, un programma sorgente in Assembly che poteva essere facilmente incluso all'interno del listato di un gioco o di un demo, consentendo di suonare in parallelo un modulo musicale composto con il SoundTracker, rallentando minimamente le prestazioni della CPU.

Come funziona un editor musicale come il SoundTracker? Una volta caricato il programma avremo sullo schermo 4 tracce, una per ogni voce (DAC) dell'Amiga. Ogni traccia è una sequenza di 64 posizioni messe in colonna dall'alto verso il basso; in ognuna di queste è possibile inserire una e una sola nota da suonare con uno e un solo strumento a scelta tra quelli che abbiamo caricato in memoria.

Durante l'esecuzione del brano si scorre la traccia cominciando dalla posizione 0 per finire con la 63; normalmente si cambia posizione ogni sei cinquantesimi di secondo: se la nuova posizione contiene una nota allora quella precedente viene interrotta e la nuova nota verrà suonata, altrimenti, se la posizione è vuota, si continuerà a udire l'ultima nota suonata. Ora, contemporaneamente vengono scandite non una, ma 4 tracce in parallelo, una per ogni DAC e in questo modo otteniamo una polifonia a 4 voci. Un insieme di 4 tracce (di 64 posizioni l'una) da suonare parallelamente è chiamato "pattern".

Come sapete una musica spesso è ripetitiva. È per questo che si possono creare tanti pattern quanti ne abbiamo bisogno e ordinarli in sequenza per costituire la nostra musica. Finito di suonare un pattern si procederà con il prossimo specificato nella lista, che potrà contenere ripetizioni a piacere per ritornelli o brani ripetitivi.

L'insieme dei pattern, della lista ordinata con cui suonarli, degli strumenti e di altre piccole cose è chiamato *modulo*.

Gli strumenti con cui suonare le note possono essere presi dalle tante librerie di pubblico dominio ma i musicisti più esigenti preferiscono campionarli in proprio, per avere l'esatta sonorità desiderata.

Inoltre, in ogni posizione di una traccia, oltre al nome della nota, al numero di ottava e al numero di strumento, è possibile specificare un effetto speciale quale il vibrato, il pitch bend ("stiramento"), il volume e altri particolari parametri. Questo fa capire quanto siano elevate le potenzialità di un editor del genere se comparato a quelli basati sul classico pentagramma!

Il concetto di "divide et impera" (musica suddivisa in tanti pattern), coadiuvato dall'intuitività di un editor che permetta di inserire le note "a orecchio" (la tastiera Amiga simula due ottave di una normale tastiera musicale), ha fatto di questo nuovo modo di fare musica un alleato indispensabile per il musicista esigente.

Dopo il 1986 furono numerosissime le versioni successive del SoundTracker, sempre più complete e affidabili, altri programmatori (per lo più autori di demo) presero in mano il programma di Karsten Obarski e nacquero il NoiseTracker, lo StarTrekker e, infine, il famosissimo ProTracker che sembra ormai essere diventato lo standard.

Ci furono anche delle "imitazioni", ovvero altri editor musicali simili ma incompatibili con il formato MOD del Sound/Noise/Pro/Tracker che non riscossero grande successo. Uno tra questi fu l'Oktalizer che permetteva di simulare anche 8 voci ma con una resa sonora di pessima qualità.

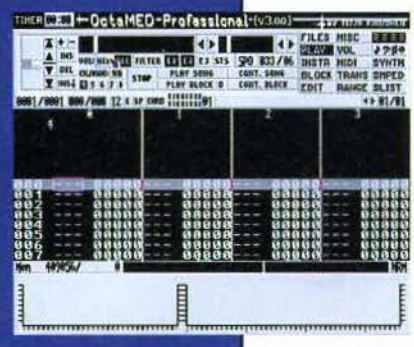
Oggigiorno, se avete occasione di vedere un demo di alta qualità girare su Amiga, potete ascoltare musiche di tutti gli stili, dalla techno al blues, dall'heavy metal al classico e molto spesso è stupefacente come, con sole 4 voci, si riescano a ottenere questi risultati.

Nella scena PC lo stesso fenomeno si sta verificando nell'ultimo periodo: bisogna ricordare come solo negli ultimi tempi il PC si stia "musicalizzando" seriamente. Lo standard in questo caso è dettato dalla Creative Labs con la famosa SoundBlaster di cui abbiamo parlato in precedenza; il problema è che di editor musicali che sfruttino questa scheda non ce ne sono in pubblico dominio e quei pochi che si trovano sono praticamente dei cloni del SoundTracker e quindi non sfruttano le voci FM della scheda, anzi, solitamente "forzano" 4 o 8 voci a campionamento nei 2 poveri DAC a disposizione. Come fanno ?

Semplice: la CPU stessa si occupa di mixare le voci, procedimento che influisce moltissimo sulle prestazioni della macchina e già su un 386 si nota un sensibile rallentamento del sistema. Se avete uno dei numerosi programmi per ascoltare i moduli Amiga sul vostro PC avrete notato che molti chiedono di specificare una frequenza di mixaggio: tanto più alta questa, tanto maggiore la qualità della riproduzione e tanto maggiore sarà il tempo "sprecato" dalla CPU.

Finisco ricordando che su BBK sono in linea decine di mega di moduli musicali e composizioni MIDI. Se avete un modem e siete appassionati troverete tutto ciò che desiderate ascoltare !

Daniele Paccaloni





Il *Protracker* è ormai diventato lo standard di fatto nell'ambito dei programmi musicali in ambiente Amiga.

CARPE DIEM

Ovvero, cogli l'attimo. Ragazzi se credete di avere talento nel campo musicale informatico potete spedire i vostri demo su nastro o dischetto direttamente a Richard Joseph. Cercate di mandare qualcosa di originale: Richard è interessato a tutto, basta che non sia una scopiazzatura o un rifacimento, quindi datevi da fare! Eccovi l'indirizzo completo (evitate di scrivergli in italiano!):

RICHARD JOSEPH
77 HIVINGS HILL
CHESHAM, BUCKS, ENGLAND

Vi diamo una dritta: sappiate che Richard sta cercando un buon tema egiziano da inserire in un suo prossimo gioco per la Millenium, quindi se siete in grado...

maniera esponenziale se al tutto unite un impianto stereo come si deve, invece che limitarvi alle solite casse affiancate al monitor. Insomma, per chi possiede un PC ci sono degli ottimi investimenti da fare in ambito musicale, investimenti che ricompenseranno ampiamente l'utente.

Per chi, invece, possiede un'Amiga, la situazione è, allo stesso tempo, migliore e peggiore. Migliore perché non ha alcuna necessità di acquistare dell'hardware supplementare - i chip Amiga sono ancora all'altezza dei tempi, peggiore perché, purtroppo, la Commodore è ancora ferma su una tecnologia datata 1985. Chissà se nel futuro vedremo dei nuovi chipset che consentano campionamenti a 16 bit o riproduzioni di composizioni General MIDI? Tutto è nelle mani dei dirigenti Commodore ma, forse, il vero futuro appartiene già loro: quale sonoro può essere migliore di quello registrato su CD?

Andrea Minini Saldini



***Rebel Assault* costituisce un ottimo sesempio di utilizzo del supporto CD per la colonna sonora. Del resto John Williams...**

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!



A GRANDE RICHIESTA CONTINUA FINO AL 31/3/94

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG® nel paese delle meraviglie

SUPER MARIO WATCH®

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:

SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).

Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.



O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di consolle posseduta: data di nascita _____

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Altre marche

☐ _____ Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:



☐ ☐ ☐ ☐

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

ARMANDO TESTA SPA

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 3 - 94

© 1993 LINEA GIG ©1993 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZIONE VERRÀ PERSEGUITA PENALMENTE



La Core sotto torchio

Uno sparatutto 3D isometrico, un'avventura grafica con 256 colori su schermo e l'attesissimo seguito di Heimdall. Questi i progetti su cui sta attualmente lavorando la software house inglese di Derby.

Il nuovo anno è cominciato all'insegna del superlavoro per la Core. È un periodo di espansione per la casa inglese: sta progettando di spostarsi in un nuovo ufficio per poter gestire con sufficiente efficienza i nuovi progetti in via di sviluppo previsti per i primi mesi del 1994. I nuovi uffici si trovano solamente a poche centinaia di metri dalla sede attuale, ma le dimensioni sono decisamente maggiori. Stanno attualmente lavorando su cinque giochi (di cui 2 per Mega CD), più altri progetti di cui si occupano i programmatori esterni.

Inizialmente la Core sviluppa meticolosamente i propri giochi su carta con sceneggiature, abbozzi di videate e storyboard. Solo terminata questa lunga fase "teorica" si comincia a lavorare sul codice e sulla grafica. La maggior parte delle produzioni avvengono parallelamente per tutte le versioni che devono uscire (non sequenzialmente come accade, invece, con altre software house). In questo modo i grafici, i musicisti e i programmatori possono lavorare indipendentemente, sfruttando appieno le caratteristiche delle macchine.



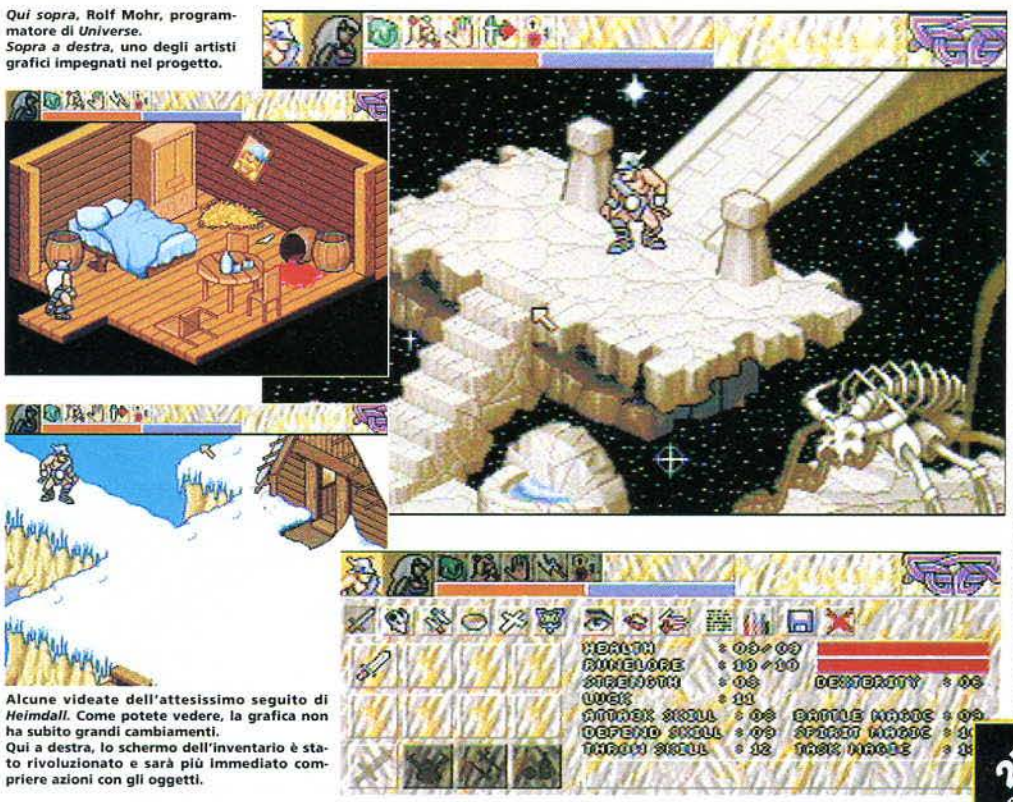


Qui sopra, Rolf Mohr, programmatore di *Universe*.
Sopra a destra, uno degli artisti grafici impegnati nel progetto.

HEIMDALL 2

Ci sono voluti più di due anni, ma finalmente il seguito del fortunato *Heimdall* è in dirittura d'arrivo. Sinceramente non ho ancora capito se si tratti di un RPG, un'avventura o un arcade. Con tutta probabilità può essere definito come un azzeccato mix di tutti e tre i generi. Per questa nuova puntata i programmatori non si sono scostati molto dal concetto di base del primo *Heimdall*, in compenso hanno ideato una trama veramente originale. L'idea è quella di una storia che viene a crearsi con il progredire del gioco, in modo da coinvolgere sempre più il giocatore. Guardando l'introduzione potrebbe sembrare che la nuova trama sia effettivamente una scusa banale per far ritornare il nostro eroe sulla Terra e combattere Loki. Niente di più falso. Con il progredire del gioco vi accorgerete che qualcosa di strano sta accadendo, vi renderete conto che il motivo del vostro ritorno sulla Terra non è solamente Loki...

Il vostro scopo iniziale è il ritrovamento dei pezzi di un amuleto nascosto chissà dove in uno dei quattro



Alcune videate dell'attesissimo seguito di *Heimdall*. Come potete vedere, la grafica non ha subito grandi cambiamenti.
Qui a destra, lo schermo dell'inventario è stato rivoluzionato e sarà più immediato compiere azioni con gli oggetti.

territori che compongono il dominio di Yggdrasil, ben presto vi accorgerete che dovrete spostarvi nel mondo di Kerlaryn per esplorarne i tre territori per cercare... lo so, è un casino! La trama è proprio intricata, ma sicuramente sarà altrettanto coinvolgente.

Ogni aspetto del gioco originale è stato ridisegnato. Vedrete molte più cose nello schermo che si muovono, gli sfondi e gli oggetti saranno animati. Se vi è parso che qualche schermata di *Heimdall* fosse troppo statica... beh adesso non accadrà più. Le animazioni sono più fluide e non dovrete più attendere un'eternità da una schermata isometrica all'altra, in *Heimdall 2* accadrà tutto in un batter d'occhio. Il sistema di pozioni sarà istantaneo e potrete accedervi quando vorrete, in qualsiasi punto del gioco. L'interfaccia è molto più intuitiva e facile da usare, con le schermate dell'inventario notevolmente semplificate.

L'ambiente isometrico non è più piatto come nel primo episodio, in *Heimdall 2* ci saranno dislivelli, strade in salita e in discesa. Gli oggetti giocano un ruolo molto importante, ce ne sono molti da raccogliere, alcuni sono essenziali, altri vi potranno essere utili per superare un problema più facilmente.

Il gioco può essere considerato un'avventura che offre molti spunti GdR, come PNG da incontrare, conoscere e combattere, il tutto accompagnato da grafica di ottima fattura, giocabilità immediata e una trama intricata come non mai. Dovrebbe uscire per marzo.

UNIVERSE

Lasciamo stare per un attimo la trama e ascoltate, anzi leggete: 256 colori su schermo su Amiga 500 standard!!! Già, avete letto bene: ho detto 256, e su un'Amiga 500! A quanto pare, la Core è riuscita a fare l'impossibile, con una speciale routine di cui i programmatori vanno inevitabilmente fieri. Purtroppo devo dire che sinceramente questi 256 colori potevano essere utilizzati meglio.

Nel gioco rivestite il ruolo di Boris, un ragazzo come tanti altri che si ritrova improvvisamente in una dimensione parallela dopo aver sperimentato la Macchina della Dimensione Virtuale. Il povero ragazzo si trova disorientato in questo mondo che non gli appartiene e dovrete aiutarlo a uscire da questa imbarazzante situazione.

A parte la trama che ricorda *Another World* (io griderei al plagio, NdR), il gioco si risolve in un'avventura dinamica punta-e-clicca. La Core parla orgogliosamente di animazione tridimensionale renderizzata, sequenze in stile arcade, impatto grafico notevole e specifiche del gioco per Amiga 500 degne del 1200, oltreché movimenti reali del personaggio principale grazie alla tecnica del rotoscoping, movimenti fluidi e ingrandimenti/rimpicciolimenti degli sprite per rendere realisticamente l'idea della prospettiva. A dire la verità, il demo che abbiamo potuto provare non rispecchia affatto le promesse fatte dalla software house. Certo, non si tratta della versione definitiva, comunque dubito che possa cambiare molto.

Come nella più classica delle avventure, dovrete raccogliere oggetti, interagire con personaggi e risolvere problemi. La trama è molto complessa, e gli obiettivi da raggiungere verranno rivelati a gioco inoltrato. Ci saranno alcune fasi arcade, che però non costituiscono parte fondamentale del gioco. L'interfaccia utente via mouse vi permette di compiere tutte le azioni con la semplice pressione di un tasto, con il quale potrete accedere ai menu e sottomenu. Il sistema di dialogo vi permette di gridare, conversare o bisbigliare scegliendo una frase tra quelle che suggerisce il computer, come in *Monkey Island*. Alla Core contano di produrre un'avventura di qualità cinematografica e di grande atmosfera che coinvolga completamente il giocatore. La pubblicazione per Amiga e A1200 è prevista per febbraio.

SKELETON KREW

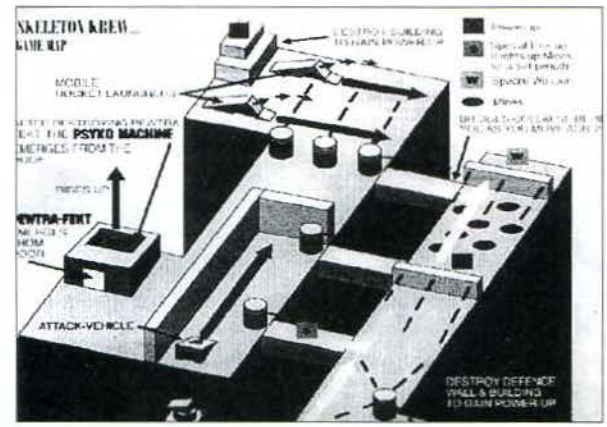
Si tratta di uno sparatutto isometrico con scrolling in 8 direzioni previsto per febbraio/marzo che la Core sta sviluppando simultaneamente per Amiga, A1200 e Mega Drive. Il gioco è ambientato nel nostro sistema solare, in un futuro lontano. Il vostro compito consiste nell'esplorare 4 pianeti alla ricerca delle altrettanti parti di un'arma terribile, la Psyki Machine, che il perfido Moribund intende ricomporre per impadronirsi dell'universo.

Ci sono sei livelli divisi in 3 zone, ognuno dei quali termina con il classico boss (in un paio di livelli dovrete affrontarne due). Potrete scegliere il vostro personaggio tra i tre che formano il gruppo d'assalto Skeleton Krew: Spine è un bestione di 120 chili alto quasi due metri; Rib è la donna del gruppo e non è molto veloce, in compenso spara micidiali raffiche di Uzi; Joint è un droide russo armato di due braccia meccaniche veramente possenti, in grado di demolire ogni cosa con una ferocia inaudita.

La difficoltà del gioco crescerà con il progredire dello stesso, inoltre è previsto un sistema di password che vi permetterà di continuare le partite interrotte dall'ultimo livello raggiunto, anziché ricominciare il gioco dall'inizio. Ci saranno anche numerosi sottogiochi che spezzeranno la monotonia tipica dei classici shoot'em up. Nel viaggio su Venere, Marte e gli altri pianeti del sistema solare avrete la possibilità di comandare diversi mezzi terreni e aerei. Le missioni non si risolveranno nei soliti spara e fuggi, ma includeranno assalti a depositi munizioni, raid nella giungla sudamericana, intrusioni in complessi militari, discese in tunnel, attacchi a mezzi corazzati nemici e guardiani giganti. Il gioco ha tutte le carte in regola per diventare un classico, ma per dare il giudizio finale bisognerà attendere ancora un po'.

Derek Dela Fuente





In alto, **questi brutti ceffi sono i cattivoni che vi attendono in *Skeleton Krew*. *Qui sopra*, lo schema del sesto livello, ambientato sul pianeta Psykogenesis.**





***Qui sopra*, no, non si tratta di Mazinga, anche se a dire la verità, ci prende proprio tanto. Chissà che non lo si possa pilotare...**



***In alto*, una scena di *Universe* in bianco e nero tratta dallo storyboard e *qui sopra*, nello splendore dei 256 colori(!).**

CD RUM MEGASOFT: PER UNA SBRONZA MULTIMEDIALE



Paolo Marchese - Strategic Consultant

Megasoft vi offre tutti gli ingredienti per un cocktail formidabile: prendete alcuni giochi su CD-ROM, freschi freschi, fateli girare insieme alla scheda musicale, aggiungete immagini ad alta definizione e musica di qualità eccezionale.Poi versate il tutto in un capiente computer e gustatevi il risultato, possibilmente in buona compagnia. Per apprezzare meglio il cocktail multimediale vi consigliamo di esagerare con le dosi.

COME ORDINARE I CD-ROM AD ALTA GRADAZIONE MEGASOFT PER PC: *telefonate allo **02/93568708**, potrete scoprire che per non rimanere a secco (anche nel portafoglio) occorre consultare il nostro Magazzino ricco di migliaia di titoli per tutti i gusti, con CD, giochi, software e hardware multimediale (per richieste particolari provate a contattarci). Voi scegliete, a consegnare a casa vostra ci pensiamo noi, in tutta Italia tramite corriere.* ***Per l'acquisto di 3 CD: sconto del 5%, per 5 CD: sconto del 10%.***

DIDATTICO

AMANDA STORIES MPC	100.000
BEAUTY & THE BEAST MPC	106.000
DINOSAUR ADVENTURE	106.000
RACE AGAINST THE CLOCK	83.000
SCARY POEMS FOR ROTTEN KIDS	46.000
SPACE ADVENTURE	125.000
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN DELUXE MPC	168.000

DTP & GRAFICA

COREL ARTSHOW	67.000
DESKTOP PUBLISHER'S DREAM DISK	88.000
FANTAZIA FONTS & SOUNDS	69.000
FONT FUN HOUSE	63.000
FONTMASTER II	69.000
PUBLISHERS PARADISE PRO	69.000

GIOCHI

7TH GUEST	129.000
ARCADE	77.000
B17 SILENT SERVICE	92.000
BATTLECHESS ENHANCED	112.000
BLUE FORCE	98.000
CD FUN HOUSE	83.000
CD GAME PACK II	154.000
CHESSMASTER 3000 MPC	140.000
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL W/MISSIONS	162.000
CONQUEST OF THE LOMGBOW	98.000
CYBER RACE MPC	106.000
CYBERGENIC RANGER	83.000
CYBERPLASM FORMULA	86.000
DAGGER OF AMON RA	98.000
DRACULA UNLEASHED	131.000
DRAGONS LAIR	92.000
DUNE	106.000
ECOQUEST	98.000
EYE OF THE BEHOLDER TRIOLOGY	119.000
F117A/F15 II W/SCENARIO	110.000
F15 III STRIKE EAGLE	140.000
GABRIEL KNIGHT MPC	123.000
GATEWAY II: HOMEWORLD	88.000
GIGA GAMES	56.000
INCA	98.000
INDIANA JONES IV	110.000
JOURNEYMAN PROJECT MPC	112.000
KINGS QUEST VI	112.000
LABYRINTH OF TIME	125.000
LANDS OF LORE	117.000
LAURA BOW II	98.000
LEGEND OF KYRANDIA	106.000
MAD DOG MCCREE	92.000
MANIAC MANSION 2	110.000
MANTIS FIGHTER	123.000
MARIO IS MISSING	123.000
REBEL ASSAULT	110.000
RETURN OF PHANTOM	110.000
RETURN TO ZORK	123.000
RING WORLD	92.000
SIMCITY	119.000
SPACE QUEST IV	98.000
SPACE SHUTTLE	56.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	56.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	148.000
STELLAR 7	98.000
STRIKE COMMANDER W/TACTICAL OPTIONS	152.000
TERMINATOR 2 CHESS WAR	83.000
TONY LARUSSA BASEBALL II	140.000
TORNADO	112.000
ULTIMA I-IV	202.000
UP ALL NIGHT	46.000
VIRTUAL MURDER MPC	83.000
WING COMMANDER/ULTIMA VI	154.000
WING COMMANDER II COMPLETE	148.000
WOLFPACK MPC	104.000
WORLD CIRCUIT	92.000
WRATH OF DEMON	69.000

MUSICA

1000 SOUND EFFECTS	75.000
DR MUSIC	40.000
MPC WIZARD	33.000
MS MULTIMEDIA BEETHOVEN	121.000
MS MULTIMEDIA STRAVINSKY	121.000
MS MUSICAL INSTRUMENTS	121.000
MULTIMEDIA MUSIC: BACH	52.000
MULTIMEDIA MUSIC: MOZART	73.000
MULTIMEDIA MUSIC: VIVALDI	52.000
PC KARAOKE	220.000
SOUNDS SENSATIONS	57.000
SOUND FOR WINDOWS	57.000
SOUNDSATIONS	57.000
SOUNDWAV COL I	52.000
ZILLION SOUNDS	56.000

REFERENCE

AESOPS FABLES	46.000
ANIMAL ENCYCLOPEDIA MULTIMEDIA MPC	135.000
AUDUBON BIRDS	77.000
AUDUBONS MAMMALS	77.000
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	135.000
CIA WORLD FACTS	77.000
COUNTRIES OF THE WORLD	616.000
CREEPY CRAWLIES MPC	100.000
DESERTS STORM MPC	77.000
DINOSAUR SAFARI MPC	87.000
DISTANT SUNS	210.000
ECOLANDIA It	171.000
ESPN BASEBALL MPC	110.000
ESPN FOOTBALL MPC	110.000
FRACTAL ECTASY	69.000
GLI ANIMALI DELLA SAVANA It	201.000
GLOBAL EXPLORER	239.000
GREAT CITIES OF THE WORLD VOL 1,2 CAD	119.000
GREAT WONDERS OF THE WORLD VOL 1,2 CAD	119.000
GREG LEMONDS BICYCLE ADVENTURE	106.000
GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA WINDOWS	252.000
GUINESS BOOK OF RECORDS MPC	140.000
HACKER CHRONICLES	46.000
HISTORY OF THE WORLD	123.000
I GRANDI ARTISTI DEL '900 It	118.000
JFK ASSASSINATION	92.000
JURASSIC PARK	83.000
MARS EXPLORER	98.000
MS CINEMANIA	121.000
MS DINOSAURS	121.000
MS ENCARTA	665.000
NORTH AMERICAN INDIANS	84.000
PC GLOBE MAPS & FACTS	69.000
POP & POLITICS	112.000
QUICKTOONS	46.000
RETURN TO THE MOON MPC	69.000
ROCK RAP N ROLL	110.000
SPACE A VISUAL HISTORY	77.000
TIME TABLE OF SCIENCE	202.000
TOTAL BASEBALL	110.000
UFO	92.000
WHALES & DOLPHINS MPC	106.000
WILD WIERD & WACKY	123.000
WORLD ATLAS MULTIMEDIA	140.000
WORLD OF FLIGTH	100.000
WORLD VIEW MPC	67.000

SHAREWARE

DEATHSTAR ARCADE	56.000
SHAREWARE TO THE MAXX	36.000
SUPER CD II SHAREWARE	39.000
SUPER GAMES	33.000
TOO MANY TYPEFONTS	56.000
WIN PLATINUM SHAREWARE	44.000
WINDOWS SHAREWARE GOLD	112.000



MEGASOFT

LA BANCA DEL SOFTWARE

*Condizioni di vendita: solo vendita per corrispondenza * Pagamento Contrassegno - Carta Si - Visa - American Express - Master Card * Spedizione tramite corriere espresso con addebito di Lit. 20.000 + iva * Spedizione gratuita per ordini superiori le 600.000 * Prezzi iva compresa * La presente offerta annulla e sostituisce ogni precedente * Per ragioni di spazio, non sono elencati tutti i prodotti disponibili, telefonate se non trovate quello che cercate.*

MEGASOFT Via Filanda, 12 - 20010 San Pietro all'Olmo (MI) Fax 02-93568696

Ground Zero Texas

ANTEPRIME

Dopo che un incredibile numero di film sono stati trasformati in titoli videoludici, e dopo che alcuni giochi sono stati trasportati su grande schermo (vedi *Super Mario Bros, Double Dragon* e *Street Fighter 2*), finalmente un "film" fatto per i videogiochi, o un videogioco fatto come un film se preferite...



A sinistra, **Pike cerca di respingere l'assalto dei Reticulani.** ***Sopra e in alto,*** **gli alieni invasori nel loro doppio aspetto. Senza uniforme ricordano gli incubi peggiori di Clive Barker, ma quando attaccano il villaggio sono ancora peggio...**

C'era d'aspettarselo. Prima o poi, con tutto il parlare che s'è fatto in questi anni, doveva iniziare un'era che avrebbe lasciato sicuramente il segno nel mondo videoludico e in quello dell'intrattenimento in generale. Dwight Little, regista cinematografico che ha già diretto Halloween 4 e Marked for Death, ha realizzato un gioco nello stesso modo in cui si realizza un film vero è proprio. Il che implica attori veri, la costruzione di un vero set e una sceneggiatura che sappia reggere con l'investimento non indifferente che una produzione di questo tipo comporta.

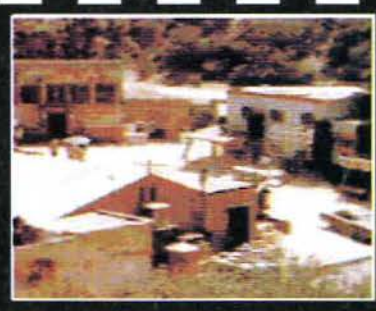
Ground Zero Texas, realizzato dalla Digital Pictures per conto della Sony Imagesoft, è il primo esempio di film realizzato per un videogioco.

La realizzazione della "pellicola" ha richiesto tre settimane di lavorazione e, per ricreare l'ambientazione, è stato costruito in un deserto a nord di Los Angels un villaggio, poi distrutto per necessità di produzione. "Tutto è stato fatto come in un vero un film, l'unica differenza è che gli attori sono dovuti morire più volte di quanto non accada in film prodotto per il cinema." ci ha assicurato Tom Zito, produttore del gioco, "In passato avevamo provato ad acquistare delle licenze di film o telefilm già prodotti, ma il materiale su cui lavorare risultava inutile, abbiamo scoperto che risultava meno costoso scritturare dei veri attori e fare un nuovo film."

A giudicare dal personale utilizzato per la realizzazione del gioco, anche se a dire il vero mi

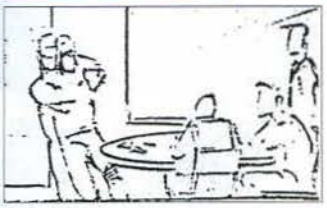
La sequenza introduttiva di *Ground Zero Texas* vi trascina direttamente all'interno del gioco. Le immagini, legate a un eccezionale supporto sonoro, ricordano i B-Movie degli anni '50, con i soliti alieni che, allienati dalle situazioni che si sono venute a creare sul loro pianeta, decidono di invadere il solito pianeta: la Terra...











Le sequenze usate durante il gioco, sono state precedentemente sviluppate come se Ground Zero Texas fosse un vero e proprio film. Cioè, prima di tutto è stato realizzato uno storyboard delle sequenze da riprendere





In seguito, partendo dagli schizzi realizzati, il regista ha trasposto i disegni in immagini, così come le vedrete nel gioco e con cui sarà possibile interagire. In questa sequenza, un Reticuliano tenta di rapire uno degli abitanti del paese.





Proprio quando sembra che le sue intenzioni siano quelle di allontanarsi con il suo ostaggio, l'alieno cerca di colpirvi, o meglio, cerca di colpire il vostro controllore telecomandato. A questo punto dipende tutto dai vostri riflessi.

sembra strano parlare di gioco valutando il potenziale umano impegnato nelle riprese. Tutto è stato fatto a regola d'arte, basti pensare che il curatore degli stunt men è stato Hubie Kerns, già coordinatore di film del calibro di "Rambo 3" e "Star Trek 2".

"Ormai il "gap" che esiste tra i videogiochi e i film si sta riducendo sempre di più;" dichiara Tom Zito, "noi della Digital Pictures, per esempio, faremo film e giochi simultaneamente. Abbiamo già dodici progetti in mente e, per il prossimo anno, almeno sei di essi verranno trasformati in giochi."

Certo che, partendo da questo presupposto, e soprattutto se altre società cominciassero a produrre titoli sullo stile di *Ground Zero Texas*, tra non molto potremo trovare giochi la cui regia è stata curata da maestri del cinema o interpretati dalle più importanti stelle di Hollywood. Non cominciate a sgranare gli occhi o a considerarmi un visionario, lo stesso Zito ci ha detto che ha avuto alcuni contatti con Francis Ford Coppola, "Sì, Francis è molto interessato in tutto quello che sono le nuove tecnologie, e Deborah Harry, che è di per sé una giocatrice sfegatata, sarebbe molto interessata a lavorare in un progetto di questo tipo. Certo che nel caso di Coppola l'interesse sarebbe soprattutto professionale, ma scritturare personaggi del calibro, che so, di Schwarzenegger farebbe lievitare i costi di produzione oltre misura".

La storia su cui si basa il gioco non è certo originale tanto quanto lo è il modo in cui è stato realizzato, ricorda un bel B-Movie degli anni '50.

Infatti, il protagonista del gioco dovrà riuscire a scongiurare un'invasione aliena da parte dei Reticulani, utilizzando un piccolo satellite telecomandato dotato di armi via via sempre più potenti. Gli alieni hanno deciso di iniziare la loro invasione da El Cadron, un piccolo villaggio del Texas. Gli agenti speciali della Sat Com hanno cominciato a sospettare qualcosa quando sono iniziate delle misteriose sparizioni. E le cose non sono certo migliorate col tempo. Gente apparentemente normale ha cominciato a dare segni di squilibrio e a comportarsi in maniera violenta e sospettosa.

Come potrete aspettarvi dall'introduzione sono proprio gli alieni la causa dell'alterazione dell'equilibrio della città. L'azione, inizialmente, ricorda *Mad Dog Mc Cree*, tramite un puntatore dovrete colpire gli umani sotto l'influenza aliena, in seguito però il tutto diventa più coinvolgente, con l'azione che si sviluppa in luoghi diversi della piccola cittadina e dei suoi dintorni.

Ground Zero Texas, verrà venduto in una confezione contente due CD sui quali sono memorizzati circa 110 minuti di immagini con cui è possibile interagire. Purtroppo, tra tutte queste novità esiste il solito, vecchio, ma mai abbastanza decantato, problema dei miseri 16 colori di cui è dotato il Mega CD, nonostante questo il gioco sembra fatto apposta per questo supporto. Un sacco di Full Motion Video e discorsi digitalizzati (naturalmente in inglese) e un'ottima giocabilità.

Giorgio Baratto





Se riuscirete a essere più veloci dell'alieno, allora non ci saranno problemi, è la sua "preda" potrà tornare in libertà. In caso contrario, oltre a subire dei danni, dovrete aspettarvi di rivedere la vittima tra le file dei Reticulani.

VOLA AL CINEMA

Titolo: Ground Zero Texas
Regia: Dwight H. Little
Concetto Originale: Ken Melville
Soggetto: Edward Neumeir e Joshua Stallings
Sceneggiatura: Alan B. McElroy
Programmazione: Gene Kusmiak
Produttore Esecutivo: Tom Zito
Attori Principali:
Steve Eastin (Reece),
Richard Aiello (Matthews),
Scott Lawrence (Pike),
Leslie Harter (DiSalvo)







...Non appena arrivati a El Cadron con un elicottero dell'esercito, Reece e Pike vengono a prendervi per mettervi al corrente della grave situazione che si è venuta a creare nel piccolo centro texano e per scortarvi alla centrale di controllo da cui potrete organizzare la difficile missione che vi aspetta. Un solo errore e sarà la fine dell'intera razza umana!!!

Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

BBS 02/3086588 HST/DS

Orari di apertura: Lunedì 15.00-19.30, da Martedì a Sabato 9.00-12.30/15.00-19.30

HARD DISK per A600 e A1200

60mb	L.	429.000
80mb	L.	499.000
120mb	L.	699.000
170mb	L.	799.000

SCANNER A COLORI EPSON GT 6500 CON SOFTWARE AMIGA
L. 1.950.000

INTERFACCIA MIDI L. 49.000

HOME MUSIC KIT L. 129.000

FINAL COPY II
L. 269.000

WORKBENCH FACILE VIDEO CORSO PER TUTTI GLI AMIGA L. 39.000

TRUE PAINT AGA 4.5
L. 169.000

CLARITY 16
Nuovo campionatore STEREO 16 bit con interfaccia midi L. 349.000

MINI OFFICE L. 169.000

CD-ROM ESTERNO PER AMIGA 500
L. 350.000

• MONITOR •

COMMODORE 1084S	L.	450.000
COMMODORE 1940	L.	550.000
COMMODORE 1942	L.	699.000

NUOVO SUPPORTO
PER AMIGA 600 E 1200 CHE TI CONSENTE DI GUADAGNARE SPAZIO UTILE SULLA SCRIVANIA
L. 129.000

ART DEPARTMENT PROFESSIONAL
L. 399.000

REAL 3D CLASSIC
PROGRAMMA DI GRAFICA IN RAY TRACING
L. 259.000

MEMORY CARD PCMCIA PER AMIGA 600 E 1200
2MB L. 299.000
4MB L. 499.000



KARAOKE L. 149.000

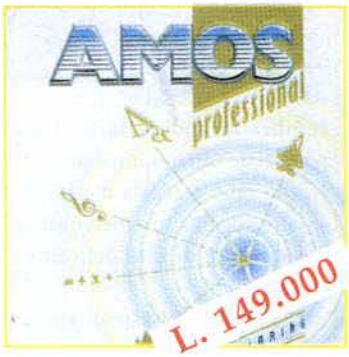
DELUXE PAINT IV AGA L. 249.000

FAX-MODEM ESTERNO 14.400 a sole L. 449.000



TASTIERA KAWAI
L. 499.000

GVP -- G-LOCK
Super-VHS
L. 949.000



AMOS COMPILER
L. 99.000

VISTA PRO VER 3.0 AGA
L. 199.000

OFFERTA!!
PERSONAL PAINT L. 99.000
C 1 TEXT L. 99.000

HP DESKJET 500C
L. 890.000
HP DESKJET 550C
L. 1.350.000
HP LASERJET 4L
L. 1.350.000

STAR LC-24 200 COLOR
L. 749.000
NEC P22Q
L. 589.000
NEC P62Q
L. 890.000

Prezzi IVA compresa

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO LE 48 DAL ORDINE



AMIGA 4000

Il computer professionale
Ecco un esempi di aziende che lavorano su Amiga per produzioni video
Fininvest-US Navy-NASA

68040/25MHz-Kick 3.0
2MB chip ram-4MB fast
Chipset AGA 32bit 16M colori L. 3.950.000

68EC030/25MHz-Kick 3.0 - 1MB chip ram-1MB fast
Chipset AGA 32bit 16M colori L. 2.450.000



AMIGA 1200

68020/14MHz-kICK 3.0
2MB chip ram
e chipset AGA 32 bit
Desktop dynamite
5 software in dotazione

L. 794.000

DRIVE INTERNO 1760 PER A1200 E A4000
£. 299.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA
L. 149.000

NEW

• DISK EXPANDER •
LA NUOVA UTILITY PER RADDOPPIARE LA CAPACITÀ DEL TUO HARD DISK
L. 99.000

CD-ROM PER AMIGA 2000/3000/4000 INTERNO
L. 749.000

PHOTOWORKS
Elaboratore di immagini Photo-CD
L. 299.000

CONTROLLER SCSI PER AMIGA

GVP 4008 SCSI L. 419.000
espandibile fino a 8MB ram 16bit

OKTAGON SCSI2
espandibile fino a 8MB ram 16bit
transfer rate 2MB/sec
L. 370.000

FASTLANE Z3 SCSI2
espandibile 64MB (256MB opzionale) 32bit trasfer rate 10MB/sec L. 1.150.000

FAVOLOSO
IN ARRIVO
3DO
Telefonare

DIGITALIZZATORI VIDEO per Amiga

VIDI 12
L. 349.000


MAIN CONTROL WINDOW


NEW GRAB MENU


NEW ANIMATION WORKSTATION


NEW MIX CONTROL PANEL


NEW IMAGE PROCESSING

Vidi Amiga 24
£. 849.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER A1200

PC-1208 33MHz 4MB	L. 789.000
PC-1208 40MHz 4MB	L. 899.000
PC-1208 50MHz 4MB	L. 950.000
MBX 1200/FPU 33MHz	L. 579.000
MBX1230 CPU 33MHz	L. 850.000
MEMORY MASTER 1MB esp. 9MB	L. 359.000


SCHEDA RAM 32-BIT PC 1208

Scheda grafica
PICASSO-2 24BIT
emulazione AGA-16M
colori 800x600 risoluzione
max. 1600x1200
L. 950.000 (2MB V-RAM)

MULTIFACECARD III
PER AMIGA 2000/3000/4000 1 PARALLELA BI-TRONICS, 2 SERIALI 115200 BAUD **L. 250.000**

Drive Esterno 1,76 Mb per AMIGA
L. 349.000



COGNOME .....
NOME .....
INDIRIZZO .....
.....
TELEFONO .....
PRODOTTI CHE VI INTERESSANO .....
.....

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA
per tutta Italia : tel.02/874580-874593

I nostri prezzi sono sempre comprensivi di IVA.

PERGIOCO

negozio
MILANO
Via San Prospero 1
MM1 Cordusio

negozio
PERGIOCO ROMA
Via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

I prezzi possono variare senza preavviso.

elenco comparato AMIGA PC
giochi in dischetto solo originali

AMI	PC	GIOCO
	89,9	1869
69,9		3D WORLD BOXING
	49,9	688 ATTACK SUB
	99,9	A-TRAIN
49,9		A-TRAIN CONSTRUCTION SET
	79,9	A.G.E.
99,9		A320 AIRBUS
	99,9	A320 AIRBUS USA
	89,9	ABANDONED PLACES
	99,9	ACES OF THE PACIFIC
	69,9	ACES OF PACIFIC WWII:1946
	129,9	ACES OVER EUROPE
	69,9	ACTION PACK
	89,9	ACTION SPORT
	99,9	ADVENTURE PACK
	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
	109,9	AIR COMBAT CLASSICS
	89,9	AIR COMMANDER
79,9		AIR FORCE COMMANDER
	39,9	AIR FORCE COMMANDER WW2
69,9		AIR SUPPORT
	99,9	AIR WARRIOR II
	49,9	AIRCRAFT&ADVENTURE FACT.
	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DES.
	79,9	ALCATRAZ
	99,9	ALIEN BREED
79,9		ALIEN BREED II
89,9		ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9		ALIEN BREED Special
	129,9	ALONE IN THE DARK + JACK
	99,9	AMBUSH AT SORINOR
	99,9	AMERICAN ALL STARS COMP
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
	89,9	AN AMERICAN TAIL
	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
	69,9	ARMOR ALLEY
	79,9	ARMOUR GEDDON
	99,9	ATAC Secret War Against Drugs
	79,9	ATP FLIGHT ASSIGNMENT
89,9	99,9	AV-8B HARRIER ASSAULT
109,9		B17 FLYING FORTRESS
	99,9	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9		BARD'S TALE CONSTR. SET
59,9		BART Vs. THE WORLD
49,9	79,9	BATMAN RETURNS
	109,9	BATTLE CHESS 4000
	69,9	BATTLE ISLE '93
	99,9	BATTLES OF DESTINY
	49,9	BATTLETECH POWERHITS
59,9		BEASTLORD
	119,9	BETRAYAL AT KRONDOR
	59,9	BEVERLY HILLBILLIES
45,9	72	BILL & TED'S Excellent Advent.
	89,9	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
59,9		BILL'S TOMATO GAME
39,9		BLACK CRYPT
119,9	119,9	BLADE OF DESTINY
59,9		BLASTAR
	129,9	BLOODNET
39,9	39,9	BLUE ANGELS
	109,9	BLUE FORCE
59,9		BOB'S BAD DAY
69,9	79,9	BODY BLOWS
79,9		BODY BLOWS 2 Galactic
89,9		BODY BLOWS 2 Galactic Ami1200
	89,9	BRIDGE MASTER Windows
	59,9	BRIX
69,9	79,9	BRUTAL FOOTBALL
	39,9	BUDOKAN The Martial Spirit
	49,9	BUG BOMBER
49,9	59,9	BUNNY BRICKS
69,9		BURNING RUBBER
59,9		BURNING RUBBER Amiga 1200
	99,9	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
	89,9	CAESAR
	39,9	CALIFORNIA GAMES II
89,9	99,9	CAMPAIGN 2
	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
69,9		CANNON FODDER
	79,9	CAPTIVE
	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
	79,9	CARMEN AMERICA'S PAST
	109,9	CARMEN WHERE IN SPACE
	129,9	CARMEN WHERE IN WORLD
	119,9	CARRIER STRIKE
	99,9	CARRIERS AT WAR
	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTRUC. KIT
	49,9	CASTLES DATA DISK
49,9	49,9	CATCH'EM
149,9		CATHEDRAL
	29,9	CENTER COURT TENNIS
69,9	79,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93
29,9	29,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93 Data
	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
49,9		CHRISTMAS LEMMINGS
29,9		CHUCK ROCK
89,9	99,9	CIVILIZATION
	159,9	CIVILIZATION Windows
	109,9	CLASH OF STEEL
	109,9	COBRA MISSION
	79,9	COGITO Windows
	39,9	COHORT II
	149,9	COMANCHE + MISSION DISK 1
	119,9	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
	79,9	COMANCHE MISSION DISK 1
	79,9	COMANCHE OVER THE EDGE
69,9		COMBAT AIR PATROL
79,9	89,9	COMBAT CLASSICS 2
	119,9	COMMAND STARSHIP
	109,9	COMPANIONS OF XANTH
79,9		CONFLICT: KOREA
	99,9	CONQUERED KINGDOMS
	69,9	CONQUERED KINGDOMS Scen #1
99,9		CONQUEST OF JAPAN
49,9		CONQUISTA LA CORONA
49,9		COOL CROC TWINS
79,9		COOL SPOT
49,9		COOL WORLD
59,9		CREATURES
	79,9	CREEPERS
	49,9	CRUISE FOR A CORPSE
	99,9	CYBER EMPIRES
59,9		CYBERPUNKS
	129,9	CYBERRACE
59,9		CYTRON
99,9		D-DAY
59,9	59,9	DALEK ATTAK
109,9		DARK SEED
	129,9	DARK SIDE OF XEEN
	139,9	DARK SUN Shattered Lands
	119,9	DAY OF THE TENTACLE
		DENNIS
		DENNIS Amiga 1200
		DICK TRACY
		DIGGERS Ami 1200
		DISCOVERIES OF THE DEEP
		DISCOVERING AMERICA
		DOG FIGHT
		DONK
		DRACULA
		DRAGON BLADE
		DUNE
		DUNE II Battle for Arrakis
		DUNGEON HACK AD&D
		DYLAN DOG
		DYLAN DOG Attraverso specchio
		EAGLE EYE MYSTERIES LONDON
		EMPIRE DELUXE SCENARIOS
		EPIC
		ESS MEGA European Station Sim.
		EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
		EXODUS 3010 The First Chapter
		EXTASY
		EYE OF THE BEHOLDER II
		EYE OF THE BEHOLDER III
		F-117 NIGHTHAWK
		F-15 STRIKE EAGLE III
		F-19 STEALTH FIGHTER
		F1
		F17 CHALLENGE
		FALCON 3.0
		FALCON 3.0 F/A18 HORNET
		FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
		FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.
		FANTASY EMPIRES D&D
		FIELDS OF GLORY
		FIGHTER COMMAND
		FIRE & ICE
		FLASHBACK
		FLIGHT SIM TOOLKIT
		FLIGHT SIMULATOR 5.0
		FLIGHT SIMULATOR 5.0 Italiano
		FOOTBALL PRO '93
		FREDDY PHARKAS
		FREE D.C.
		FRONTIER Elite II
		FURY OF THE FURRIES
		GABRIEL KNIGHT
		GEAR WORKS
		GEEKWAD Games of the Galaxy
		GLOBAL DOMINATION
		GLOBAL GLADIATORS
		GNOME ALONE
		GOAL! (Kick Off 3)
		GOBLIINS 2
		GOBLINS 3
		GRAND PRIX
		GRAND PRIX CIRCUIT
		GRAND SLAM BRIDGE II WINDOWS
		GREAT NAVAL BATTLES
		GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
		GREG LEMOND'S BICYCLE ADVENT.
		GUNSHIP
		GUNSHIP 2000
		GUNSHIP 2000 SCENARIO
		GUY SPY & Crystals Armageddon
		HAGAR The horrible
		HARLEQUIN
		HARPOON
		HARRIER SUPER-VGA
		HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY ADV.
		HEAD COACH FOOTBALL 2.0
		HEART OF CHINA
		HEIRS TO THE THRONE
		HIGH COMMAND Europe 1939-45
		HIRED GUNS
		HOLIDAY LEMMINGS
		HOME ALONE 2
		HOMEY D. CLOWN
		HONG KONG MAHJONG PRO
		HUMANS 2 The Jurassic Levels
		HUMANS DATA DISK Jurass.Lev.
		I PLAY 3D SOCCER
		INCA II Wiracocha
		INDIANA JONES Fate of Atlantis
		INDIANAPOLIS 500
		INDY ACTION Fate of Atlantis
		INDYCAR RACING
		INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
		INTERNATIONAL SPORTS CHALL.
		ISLE OF THE DEAD
		JEOPARDY!
		JETFIGHTER II
		JETFIGHTER II MISSION DISK
		JEWELER'S DILEMMA
		JIMMY WHITE'S SNOOKER
		JURASSIC PARK
		JURASSIC PARK Amiga 1200
		KASPAROV'S GAMBIT
		KGB
		KING'S QUEST I
		KING'S QUEST V
		KING'S QUEST VI
		KINGMAKER
		KNIGHTS OF THE SKY
		KRONOLOG
		KRUSTY'S FUN HOUSE
		LA BELLA E LA BESTIA
		LANDS OF LORE
		LARRY I
		LARRY V Italiano
		LARRY VI
		LEATHER GODDESSES OF PHOBOS!
		LEGEND OF KYRANDIA 2
		LEGEND OF MYRA
		LEGENDS OF VALOUR The Dawning
		LEMMINGS 2 The Tribes
		LETHAL WEAPON
		LHX ATTACK CHOPPER
		LINKS
		LINKS 386 PRO
		LINKS COURSE THE BELFRY
		LINKS FIRESTONE
		LINKS MAUNA KEA
		LINKS PEBBLE BEACH
		LITIL DIVIL
		LORDS OF CHAOS
		LORDS OF TIME
		LOST IN TIME Parte 1 e 2
		LOST SECRET OF THE RAINFOREST
		LOST TREASURES OF INFOCOM
		LOST TREASURES OF INFOCOM II
		LOTUS TRILOGY
		LUCKY'S CASINO' ADVENTURE
		LURE OF THE TEMPTRESS
		M1 TANK PLATOON
		MAELSTROM
		MAGIC BOY
		MARTIAN & AMAZON BUNDLE
		MASTER OF ORION
		MATRIX CUBED
		McDONALDLAND
		MEAN ARENAS
		MEGA COLLECTION
		MERCENARIES
		MERCHANT PRINCE
		MERLIN CHALLENGE
		METAL & LACE
		METAL & LACE UPGRADE
		MICROMACHINES
		MICROSOFT ARCADE Windows
		MIDWINTER II Flames of Freedom
		MIG-29 STAND ALONE
		MILLEMIGLIA
		MIND CASTLE Spell of Word Wiz.
		MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
		MORPH
		MORTAL KOMBAT
		MOSCOW NIGHTS
		MOTORHEAD
		NANO TANK
		NAPOLEONICS
		NEW YORK SCENERY 5.0
		NFL FOOTBALL
		NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
		NHL HOCKEY
		NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
		NICKY BOOM
		NO SECOND PRIZE
		OH NO! MORE LEMMINGS
		OMAR SHARIF ON BRIDGE
		OMAR SHARIF ON BRIDGE Windows
		ONE STEP BEYOND
		OPERATION COMBAT II
		ORK
		OSCAR Trolls 2
		OSCAR Trolls 2 x Amiga 1200
		OXYD MAGNUM
		PACIFIC WAR
		PALADIN II
		PANZER BATTLES
		PARAGLINDING SIMULATION
		PARIS SCENERY 5.0
		PATRIOT
		PATTON STRIKES BACK
		PERSONAL PRO
		PGA TOUR GOLF Tournament Disk
		PGA TOUR GOLF Windows
		PILOT'S POWER TOOLS
		PINBALL DREAMS
		PIRATES! GOLD
		PLAN 9 FROM OUTER SPACE
		POLICE QUEST 4 Open Season
		POOL ARCHER MACLEAN'S
		POPULOUS 2
		POPULOUS 2 CHALLENGE
		POPULOUS WORLD EDITOR
		POSITRONIC BRIDGE BASIC
		POWERMONGER
		PREMIER MANAGER 2
		PRIME MOVER
		PRINCE OF PERSIA 2
		PRIVATEER
		PRIVATEER Speech Pack
		PROJECT-X
		PROPHECY OF THE SHADOW
		RAGS TO RICHES
		RAILROAD TYCOON CLASSIC
		RAILROAD TYCOON DELUXE
		RALLY
		RBI BASEBALL 2
		REACH FOR THE SKIES
		REACH FOR THE STARS 3rd Edit.
		REAL WEATHER PILOT 4/5.0
		RED ZONE
		RETEE 2!
		RETURN OF THE PHANTOM
		RINGWORLD
		ROBIN HOOD
		ROBOCOD James Pond 2
		ROBOCOD James Pond 2 x Ami1200
		RULES OF ENGAGEMENT 2
		RYDER CUP JOHNNIE WALKER
		RYDER CUP JOHNNIE WALKER A1200
		SAM & MAX
		SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
		SAN FRANCISCO SCENERY 5.0 Eur.
		SCENERY COLLECT. CALIFORNIA
		SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN
		SCENERY DISK 11
		SCENERY DISK 12
		SCENERY DISK 7
		SCENERY DISK 9
		SCENERY DISK ITALY
		SCENERY DISK ITALY Italiano
		SCENERY DISK WEST. EUROPEAN
		SCRABBLE
		SECRET OF MONKEY ISLAND
		SENSIBLE SOCCER 1992/3
		SERVE & VOLLEY
		SEVEN CITIES OF GOLD
		SEXY TV SHOW
		SFIDE INVERNALI
		SHADOW CASTER
		SHADOW DANCER
		SHADOW OF THE BEAST III
		SHADOWORLDS
		SHADOWS OF DARKNESS
		SID & AIS INCREDIBLE TOONS
		SILVERBALL
		SIM CITY CLASSIC
		SIM CITY DE LUXE
		SIM EARTH
		SIM FARM
		SIM LIFE
		SIM LIFE Windows
		SIMON THE SORCERER
		SIMON THE SORCERER Amiga 1200
		SLEEPWALKER
		SLEEPWALKER x Amiga 1200
		SMOKIN' GUNS
		SOCCER KID Amiga 1200
		SOFT KARAOKE
		SOLITAIRE'S JOURNEY
		SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
		SPACE HULK
		SPACE QUEST IV
		SPACE QUEST V Next Mutation
		SPACE WRECKED
		SPACEWARD HO!
		SPEAR OF DESTINY Wolfenstein
		SPEED RACER
		SPELLCASTING PARTY PAK
		SPELLJAMMER Pirates Realmspace
		STAR TREK II : JUDGMENT RITES
		STEEL EMPIRE
		STEEL THUNDER
		STREET FIGHTER II
		STRIKE COMMANDER
		STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
		STRIKE COMMANDER Tactical Op.
		STRIKE FLEET
		STRIKE SQUAD
		STRIKER
		STRIP POKER LIVE
		STRONGHOLD Dungeons & Dragons
		STUNT ISLAND
		SUBWAR 2050
		SUMMER CHALLENGE
		SUPERFROG
		SURF NINJAS
		SWORD OF HONOUR
		SYNDICATE
		TASK FORCE 1942
		TENNIS CUP 2
		TERMINATOR 2 CHESS WARS
		TERMINATOR 2 The arcade game
		TERMINATOR RAMPAGE
		TESSERAE
		TEX PIOMBO CALDO
		TFX
		THE BIG 100
		THE BLUE & THE GRAY
		THE CHAOS ENGINE
		THE CHAOS ENGINE Amiga 1200
		THE COMPLETE CHESS SYSTEM
		THE DARK HALF
		THE DARK QUEEN OF KRYNN
		THE GREAT WAR
		THE HUMANS Insult to Injury
		THE KEYS TO MARAMON
		THE KOSHAN CONSPIRACY
		THE LEGACY Realm of Terror
		THE LOST VIKINGS
		THE MAGIC CANDLE III
		THE PATRICIAN
		THE PERFECT GENERAL
		THE RED CRYSTAL
		THE ROCKETEER
		THE SHADOW OF YSERBIUS
		THE SPOILS OF WAR
		THEATRE OF WAR
		THIRD REICH
		TOM LANDRY FOOTBALL DeLuxe
		TONY LARUSSA BASEBALL 1992
		TONY LARUSSA BASEBALL II
		TONY LARUSSA DDISK
		TORNADO
		TRODDLERS
		TUBE WARRIORS Amiga 1200
		TURRICAN 3
		ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
		ULTIMA UNDERWORLD
		ULTIMA UNDERWORLD II
		ULTIMA UNDERWORLD Promozione
		ULTIMA VI The False Prophet
		ULTIMA VII
		ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
		ULTIMA VII THE SILVER SEED
		UNLIMITED ADVENTURES AD&D
		UNNATURAL SELECTION
		URIDIUM 2
		USA EAST
		V FOR VICTORY II
		V FOR VICTORY III
		V FOR VICTORY IV
		VEIL OF DARKNESS
		VICTORY PACK
		VIKINGS Fields of Conquest
		WALLS OF ROME
		WAR IN RUSSIA
		WAR IN THE GULF
		WAR IN THE GULF Americano
		WARLORDS II
		WARRIORS OF LEGEND
		WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
		WAYNE'S WORLD
		WHALE'S VOYAGE
		WHEN TWO WORLDS WAR
		WILD WEST WORLD
		WIN TOTUS LIBRA Windows
		WIN TOTUS Windows
		WIND CHALLENGERS
		WING COMMANDER
		WING COMMANDER ACADEMY
		WING COMMANDER II
		WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2
		WINTER OLYMPICS
		WIZARDRY TRILOGY II
		WIZARDRY V Heart of Maelstrom
		WONDER DOG
		WORLD WAR II South Pacific
		WORLDS OF LEGEND Son of Empire
		WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR
		X WING
		X WING + B-WING
		X WING B-WING
		X WING IMPERIAL PURSUIT
		XENON 2
		YO!JOE!
		ZOOL 2
		ZYCONIX

in arrivo da PERGIOCO

CD PC

GIOCHI

10 YEARS ANTHOLOGY	149.900
CASINO' COLLECTION	39.900
CD CHALLENGE PACK	49.900
CHAOS CONTINUUM	199.900
DAEMONSGATE	89.900
DARE BLUFF OR DIE	89.900
DRAGONS LAIR REELMAGIC	139.900
F-15 STRIKE EAGLE III Econ.	69.900
GABRIEL KNIGHT	159.900
HOUSE OF GAMES II	39.900
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
LARRY VI	119.900
PLUMBERS DONTWEARTIES	39.900
QUANTUM GATE	149.900
QUEST & FUN	99.900
SAM & MAX	139.900
STRIKE COMMANDER + TACT	149.900
TETRIS GOLD	99.900
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
THE PATRICIAN	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

UTILITY

COREL CD POWER PACK	229.900

CURIOSITA' E CULTURA

ANGLO-SAXONS	99.900
ART OF ANCIENT EGYPT	159.900
CLASSIC CLIPS TRAILERS	79.900
IN THE COMPANY OF WHALES	109.900
INTROD. CLASSICAL MUSIC	109.900
MODBLASTER MUSICRLES	49.900
MOTHER ALL CLIP ART	39.900
SMALL BLUE PLANET	129.900
VISIONS SATURN VOL. 1	69.900

SHAREWARE

A.S.P. SHAREWARE	39.900
COMPLETE WINDOWS SET	69.900
NIGHT OWL'S WINDOWS	69.900
OS/2 BOX VER.1 SHAREW.	129.900
TECH ARSENAL	49.900
WAY COOL WINDOWS	29.900
WINDOW MASTER	49.900
WORLD OF SOFTWARE	109.900
ZILLION SOUNDS	59.900

dischetti PC

3D OFFICE	139.900
ACES OF THE DEEP	129.900
ATP FLIGHT ASSIGN. Ita	129.000
BEETHOVEN	89.900
BICYCLE BRIDGE	89.900
BICYCLE LIMITED EDITION	129.900
BICYCLE POKER	89.900
BICYCLE SOLITAIRE	89.900
BLACKJACK	99.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
DAEMONSGATE	99.900
GETTYSBURG	79.900
INNOCENT	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
KINGS TABLE	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
POOL SHARK	59.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Ita	19.900
SIM CITY 2000	129.900
SPECTRE VR	109.900
STAR TREK II Judgement Rights	109.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
UNNECESSARY ROUGHNESS	109.900

dischetti AMIGA

INNOCENT	IN ATTESA
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
WINTER OLYMPICS	89.900

Uno stile tutto italiano

C'è aria di ripresa. No, non si tratta dell'ennesima esclamazione ottimista che preannuncia l'imminente fine della crisi italiana: sto parlando della continua espansione del fiorente mercato videoludico nostrano. Le software house italiane si sono svegliate e vogliono dimostrare che anche i giochi "made in Italy" possono competere con quelli di provenienza anglosassone.

In particolare, la Dynamic Style Software Design sta lavorando a *Perpetual Craze*, un picchiaduro che dovrebbe contrastare la predominanza straniera nel campo dei beat'em up, e *USA Racing*, un gioco di corse automobilistiche con visuale aerea.

Il team di sviluppo è composto da otto persone: il codice è curato da Dario Merola e Cesare Di Mauro, mentre Davide Busetta sviluppa alcune routine particolari. Giacinto Platania e Salvatore Asero si occupano della grafica e delle animazioni con la supervisione di Salvo Santangelo, che si occupa anche della coordinazione tecnico-artistica dei due progetti. Le musiche sono curate da Davide Busetta e Silvio Rugolo, mentre Melina Sava si occupa del package e della documentazione.



La neonata software house catanese Dynamic Style ha aperto le porte dei propri uffici a K per presentare i due prodotti a cui sta attualmente lavorando. Intanto il numero di software house italiane che si dedica esclusivamente ai videogiochi continua a crescere...

PERPETUAL CRAZE

Si tratta di un beat'em up che, secondo le intenzioni della Dynamic Style, dovrebbe rappresentare l'alternativa ideale a prodotti conosciutissimi, come *Street Fighter* e *Mortal Kombat*. Il gioco richiederà 1MB di RAM e girerà su tutta la gamma Amiga, con routine differenti per ogni macchina. In *Perpetual Craze* potrete combattere in 9 differenti scenari ottimamente realizzati in half-brite, scegliendo tra otto lottatori diversi. Il gioco potrà contare su grafica interamente disegnata a mano, scrolling a 50Hz, fondali animati e aggiornamento sprite a 25Hz su A500, mentre su A1200 sarà di 50Hz. Inoltre, per aumentare la frequenza di aggiornamento del 500, sarà presente un'opzione che ridurrà la palette a 16 colori. La Dynamic Style conta molto su una particolare routine che velocizzerà gli accessi al disco, tralasciando il caricamento di dati già presenti in memoria. In seguito uscirà la versione AGA, che visualizzerà 128 colori su schermo e sprite di notevoli dimensioni animati a 50Hz. Le foto di questa pagina confermano l'alta qualità della grafica, veramente apprezzabile se si pensa che non sono stati utilizzati scanner e digitalizzatori.

Il gioco è ancora in via di sviluppo e mancano ancora parti fondamentali del codice, come la collisione degli sprite, i colpi speciali propri di questo genere e gli effetti sonori.





In fondo a sinistra, **alcuni frame di animazione di *Perpetual Craze*. La versione per A1200 potrà contare su un numero maggiore di fotogrammi e un'aggiornamento video di 50Hz, quindi il gioco sarà più veloce e le animazioni più fluide.**
A lato, **una scena di un combattimento ambientato in un raduno di motociclisti. Il cartellone sullo sfondo non è di buon auspicio, comunque il torneo è appena cominciato...**

A lato, **questo match si svolge in un luogo più tranquillo e isolato. Gli unici occhi che seguono l'incontro sono quelli della statua di Buddha, che comunque non tifa per nessuno dei due.**
In fondo a destra, **la schermata iniziale di *USA Racing* non è ancora stata ultimata.**
Nel gioco finito, la statua della libertà sarà completata, mentre dovrebbe venire aggiunta un'auto sotto il logo.









In fondo a sinistra, **un'immagine letteralmente "on the road" di *USA Racing*. La traiettoria della nostra vettura non è delle migliori. Con un controsterzo si potrebbe migliorare la situazione e magari superare l'avversario.**
A lato, **questa rombante fuoriserie scrollerà a velocità supersonica sullo schermo durante l'introduzione, salutata da una folla acclamante.**

USA RACING

La lavorazione del secondo gioco è ancora molto indietro. Si tratta di una corsa automobilistica con visuale aerea ambientata nelle strade californiane. *USA Racing* ricorda molto da vicino *Micro Machines* e, anche se non si tratta del primo approccio italiano con questo genere, nessuno ha mai raggiunto il livello di giocabilità del prodotto targato Codemasters.

Che sia la volta buona? Il gioco sarà articolato in 6 livelli a scorrimento verticale parallattico, più 3 bonus stage. Le schermate saranno a 32 colori, mentre gli sprite avranno dimensioni massime di 32x112 pixel e saranno a 16 colori. Per concorrere contro le auto avversarie potrete scegliere uno dei cinque piloti selezionabili, ciascuno con caratteristiche proprie.

La frequenza di aggiornamento dello schermo è di 50Hz e lo sfondo sarà animato.

Le schermate che abbiamo potuto vedere promettono molto bene, anche se bisognerà attendere ancora un po' per sapere qualcosa di più concreto, specialmente sulla giocabilità.

ANTEPRIME

Psygnosis a gonfie vele

Nata originariamente per trarre il meglio dalle macchine a 16 bit della "nuova" generazione, la casa di Liverpool sta ora muovendo i suoi sviluppatori sui 32 e i 64 bit che emergeranno in questi anni. I frutti cominciano a vedersi e Scavenger 4 ci fa già venire l'acquolina...





***Sopra*, Paul Franklin, lead artist dell'imponente *Scavenger 4*, ritratto negli uffici di Chester. La Psygnosis conta attualmente cinque diverse sedi dislocate in tutto il Regno Unito.**

***A sinistra*, in uffici come questi sono nati veri e propri gioielli di programmazione. Probabilmente l'imminente *Scavenger 4* sarà un'ennesimo capolavoro.**

Hanno prodotto giochi epici come la trilogia di *Shadow of the Beast*, *Lemmings* 1 e 2 (più i relativi data disk), *Armour Geddon* e *Hired Guns*. Alla Psygnosis si lavora sodo e recentemente è stato aperto un nuovo ufficio a Chester, così le sedi della software house inglese salgono a quota cinque. Derek Dela Fuente è andato a visitarli nei loro uffici e ha rivolto alcune domande a Paul Franklin sul gioco attualmente in via di sviluppo per CD ROM e FM Towns, l'imponente *Scavenger 4*..

Perché lavorate così tanto su FM Towns?

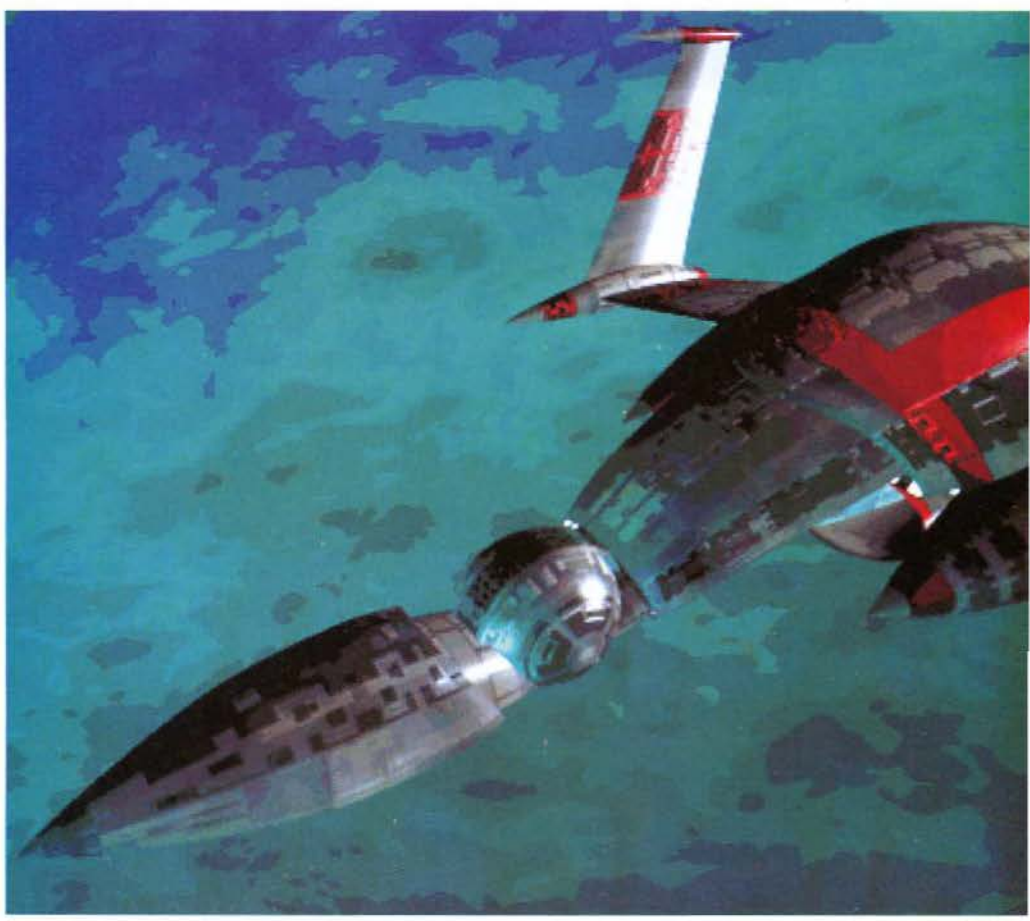
È stata la Fujitsu a commissionarci il lavoro: volevano un buon programma per l'FM Towns e credevano nelle nostre potenzialità, quindi ci hanno interpellato. I possessori giapponesi della macchina non sono poi così tanti, e la nostra è l'unica società di sviluppo inglese che produce software per FM Towns, a parte l'Electronic Arts.

Puoi parlarci brevemente dell'FM Towns?

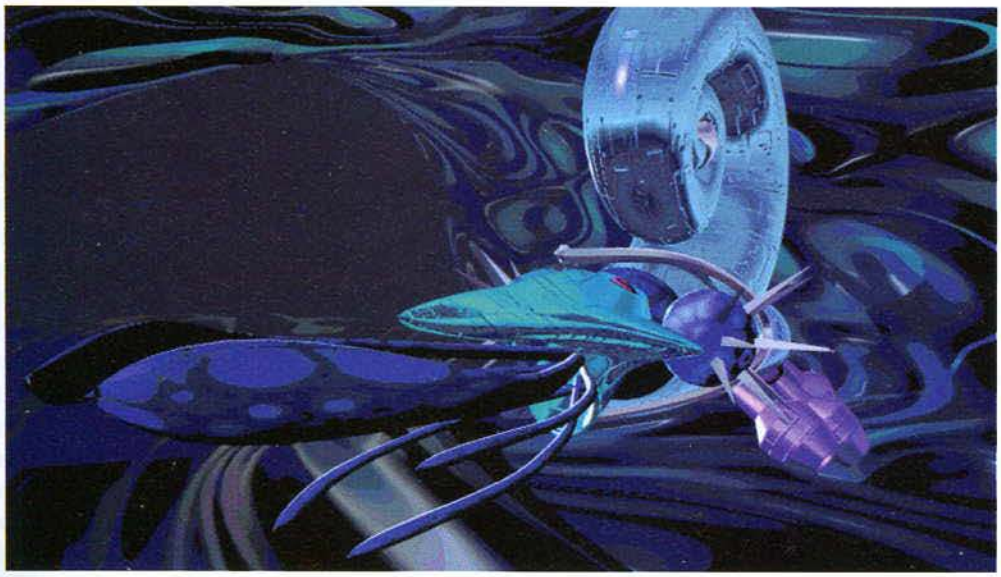
In pratica è come un PC, ha il proprio DOS, hard disk, drive e lettore di CD. Il CD è più lento di quelli per PC: è a velocità singola e il tempo di accesso è di 150 millisecondi. La CPU è un 386SX, quindi anche per questo l'FM Towns non può competere con gli standard elevati dei PC attuali. Ad ogni modo *Scavenger 4* sarà velocissimo e graficamente fantastico grazie alle incredibili capacità di manipolazione di sprite della macchina.

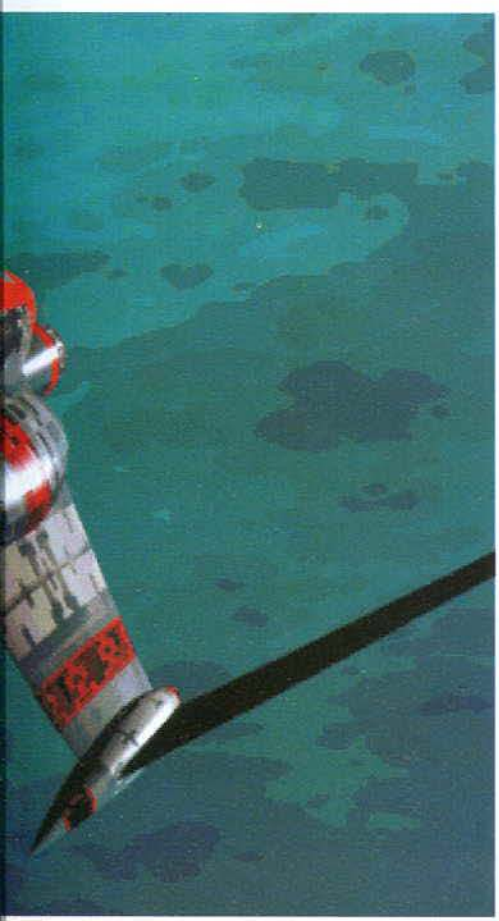
Il gioco vanta un'impatto visivo superbo: si tratta sicuramente di uno dei giochi più spettacolari che abbia mai visto. Avete incontrato problemi nella conversione da FM Towns a PC?

Al contrario! Grazie ai processori e ai drive più veloci il gioco sarà migliore su PC. Certo, l'FM









aggiunti in un secondo tempo, inoltre la maggior parte delle videate è stata disegnata con workstation Silicon Graphics. Credo che si possa parlare di immagini allo stato dell'arte.

La conversione è stata abbastanza semplice. Avevamo già scritto una routine per FM Towns quando sviluppammo quella di *Microcosm*, in seguito è stata adattata per il PC. Quando avremo terminato il gioco potremo concentrarci di più sulla routine principale, in modo da renderlo più veloce. Il sistema di combattimento e il controllo potrebbero invece essere più elaborati e complessi. La realizzazione ha richiesto 5 mesi e va considerato un vero e proprio record di velocità, visto che ci sono 60000 frame di animazione per più di un'ora complessiva. In tutto al progetto hanno preso parte 12 persone.

Ci puoi dire qualcosa di più sulla trama del gioco?

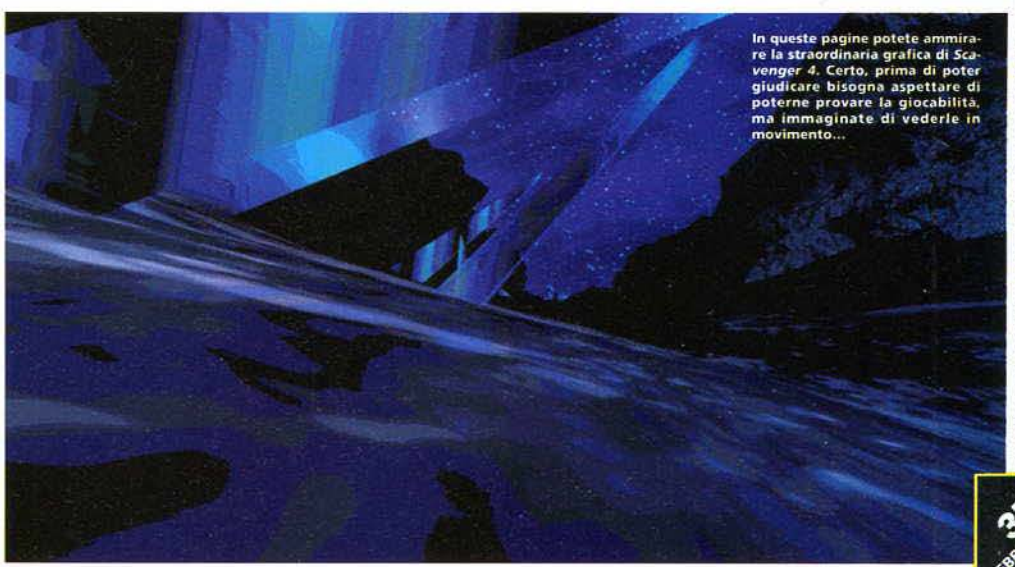
In pratica dovrete pilotare un'astronave, chiamata appunto Scavenger. Il vostro compito consiste nello scoprire la causa che ha provocato il malfunzionamento di una rete di computer del sistema solare. Tutto questo si risolve in un frenetico sparatutto con visuale esterna diviso in quattro livelli multi-stage con sfondi digitalizzati e sprite renderizzati molto più veloce di *Microcosm*. Un particolare molto interessante che aggiunge profondità al gioco è il rilevamento di collisione con gli oggetti dello sfondo.

Ci siamo concentrati molto sul lato tecnico-matematico del movimento degli sprite, come inerzia, forza di gravità, ecc... Le bellissime esplosioni sono state digitalizzate e successivamente ritoccate al computer, il risultato è così realistico che vi lascerà a bocca aperta. Ogni livello ha una propria ambientazione, effetti sonori e musiche d'atmosfera che ricreano il feeling drammatico del gioco. Dalle enormi distese aride lunari ai canyon invasi da lava incandescente, il giocatore dovrà muoversi velocemente, occorrerà anche una certa coordinazione per districarsi tra le innumerevoli insidie.

Finalmente anche i possessori di PC potranno contare su uno sparatutto veloce e frenetico come quelli visti in sala giochi: *Scavenger 4* uscirà tra qualche mese e sono sicuro che rivoluzionerà il mercato dei giochi per PC.

Derek Dela Fuente

Towns può muovere velocemente un sacco di sprite, ma grazie alla nostra esperienza possiamo fare lo stesso con il PC. Il gioco sarà graficamente uguale per entrambe le versioni, tutte e due utilizzeranno una palette di 256 colori. Le immagini sono state elaborate con vari pacchetti grafici per assicurare una buona resa visiva: ci sono oggetti renderizzati completi di texture mapping, mentre i fondali sono stati digitalizzati e

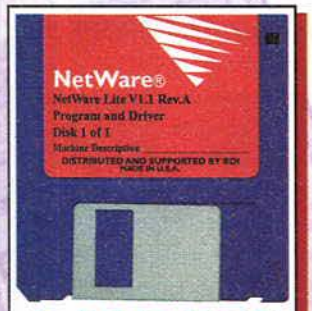


In queste pagine potete ammirare la straordinaria grafica di *Scavenger 4*. Certo, prima di poter giudicare bisogna aspettare di poterne provare la giocabilità, ma immaginate di vederle in movimento...

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**



£ 117.000

ZYXEL
MODEM FAX SEGRETERIA
ALTA VELOCITÀ
19.200 BAUD
Mod. U-1496E
£. 790.000

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO

OEM Microsoft®

PHILIPS

star

HEWLETT PACKARD



VELOCITÀ, AFFIDABILITÀ
ESPANDIBILITÀ, CONVENIENZA

SCHEDE VIDEO LOCAL BUS CARDEX ACCELLERATE PER WINDOWS

ET4000/W32
1MB VRAM
L. 262.000



ET4000/W32i
2MB VRAM
L. 415.000

IL TUO COMPUTER E' A PORTATA DI MANO

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE



ED 386/SX - £. 1.490.000
40 MHz, 2 MB RAM, HD 130 MB, SVGA 1MB, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" a colori SVGA

ED 386/DX - £. 1.840.000
40 MHz, 4 MB RAM, HD 170 MB, SVGA 1 MB, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" colori SVGA

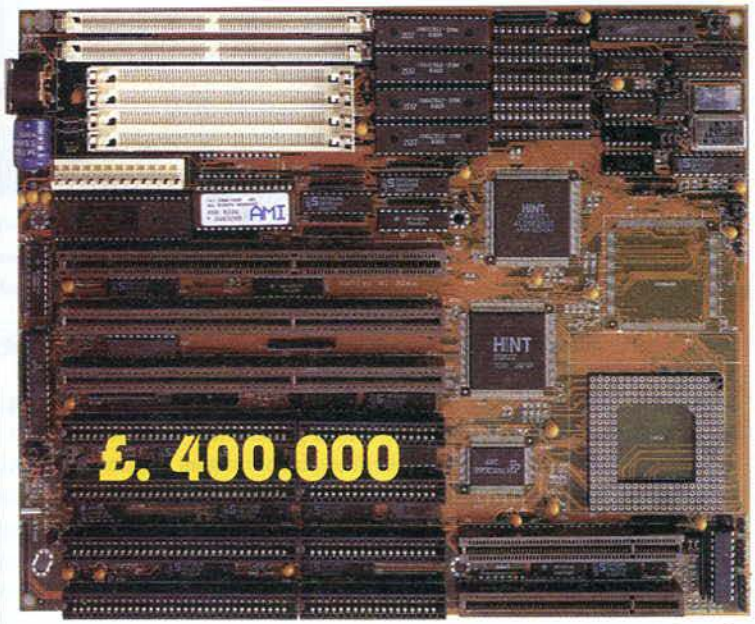
ED 486/DX2 - £. 3.690.000
66 MHz VESA, 3 Slot Local Bus, 8 MB RAM, Controller L.B., HD 350 MB, SVGA 1 MB L.B., 2 Seriali, 1 Parallela, Tastiera, FDD 1.44 MB, Monitor 14" colori SVGA N.I. L.R.

In omaggio a tutte le configurazioni: DOS , NetWare Lite, Mouse, Copertina

ELETTRODATA le Novità del mese

Novità assoluta per l'Italia!

La miglior soluzione professionale.



Mother Board Local Bus VESA/EISA/ISA

3 sl. VESA L.B. - 2 sl. EISA - 2 sl. ISA - 2 sl. RAM 72 pin

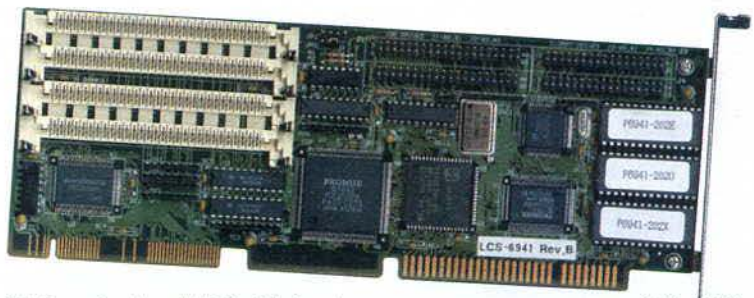
MOTHER BOARD

MB 486DX 128K Cache no CPU	180.000
MB 486DX Local Bus no CPU 128K	195.000
Extra Cache 128KB	57.000
MB Intel Pentium PCI Bus Exp 1MB Cache + 8MB Ram	2.706.000

MICROPROCESSORI

CPU INTEL 80386/DX/25	84.000
CPU INTEL 80386/DX/33	112.000
CPU INTEL 80386/DX/40	132.000
CPU INTEL 80486/DX/33	531.000
CPU INTEL 80486/DX/40	521.000
CPU INTEL 80486/DX/50	861.000
CPU INTEL 80486/DX2/50	797.000
CPU INTEL 80486/DX2/66	956.000
CPU CYRIX 80486/33 DLC	136.000
CPU CYRIX 80486/40 DLC	172.000
CPU INTEL PENTIUM	3.208.000

CONTROLLER HARD DISK



AT Bus Cache 4HDD (China)	286.000
AT BUS con cache Local Bus	331.000
AT Bus con cache Eisa	433.000
SCSI Host Adapter	91.000
SCSI - AT Bus intelligente	244.000
SCSI con cache intellingente	475.000
SCSI II intelligente UTS	510.000
SCSI II EISA intelligente con cache	793.000
SCSI Local Bus intelligente UTS	680.000
ESDI intelligente	192.000

SCHEDE VIDEO

SVGA 512 Kb 1024 x 768 a 16 colori	93.000
SVGA 1 Mb 1024 x 768 a colori OAK/CIRRUS	123.000
SVGA TSENG ET4000 1 Mb 1024 x 768 a 256 Col	183.000
SVGA TSENG ET4000 1 Mb 1024 x 768, 16 M.Col	195.000
SVGA NCR Accellerata Windows 2Mb 64K a Col.	240.000
SVGA CIRRUS 1 Mb 1024 x 768 a 16 M. Colori	180.000
SVGA S3 EISA 2 Mb 1280 x 1024 a 16 M. Colori	404.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Colori Cirrus 5424	201.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Colori Cirrus 5426 (ex 2Mb)	216.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Colori TSENG (1MB)	216.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Colori TSENG W32 (1MB)	262.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Col. TSENG W32 Cobra (2MB)	415.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 Mil. Colori WEITEC P9000 (3MB)	912.000

MODEM



Modem interno 2400	75.000
Modem esterno 2400	113.000
Modem interno 2400 Videotel	114.000
Modem esterno 2400 Videotel	129.000
Modem interno 2400 Videotel MNP4/5	141.000
Modem esterno 2400 Videotel MNP4/5	156.000
Modem interno 2400 MNP4 MNP5	111.000
Modem esterno 2400 MNP4 MNP5	135.000
Modem Fax interno 9600-2400	113.000
Modem Fax esterno 9600-2400	159.000
Modem Fax int. 9600 Videotel MNP4 MNP5 (VEH)	171.000
Modem Fax est. 9600 Videotel MNP4 MNP5 (V)	466.000
Modem Fax int. 9600 Videotel MNP4 MNP5 (VH)	436.000
Modem Fax est. 9600 Videotel MNP4 MNP5 (VE)	201.000
Poket Modem 2400BPS Fax 9600 BPS MNP4 MNP5 Videotel	201.000

HARD DISK/REMOVIBILI

AT BUS 210 MB	476.000
SCSI 210 MB	469.000
AT BUS 340 MB	726.000
SCSI 340 MB	714.000
AT BUS 540 MB	1.214.000
SCSI II 540 MB	1.214.000
SCSI II 760 MB	1.821.000
ESDI 760 MB	1.857.000
SCSI II 1.2 GB	2.550.000
SCSI II 1.75 GB	3.764.000
SCSI II 2.15 GB	4.493.000
Syquest 44 MB	700.000
Syquest 88 MB	990.000
Magneto ottico Panasonic 130 MB	1.800.000

in breve...

Simulare le alterne fortune di una fabbrica di automobili è il vostro sogno? Forse la Impressions ha il gioco che fa per voi! Volete abbordare un incrociatore spaziale mentre pianificate le strategie di Rules of Engagement...con Breach 3 potrete farlo. Anche per gli amanti dei piattaforme, comunque, c'è di che divertirsi in queste anteprime in breve.

DETROIT

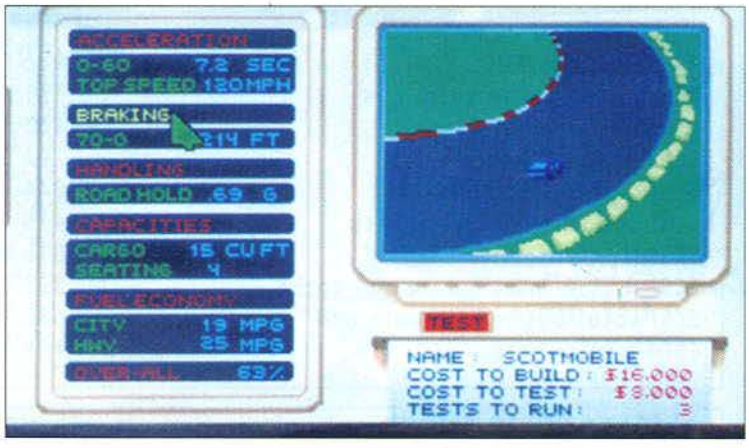
Impressions Software

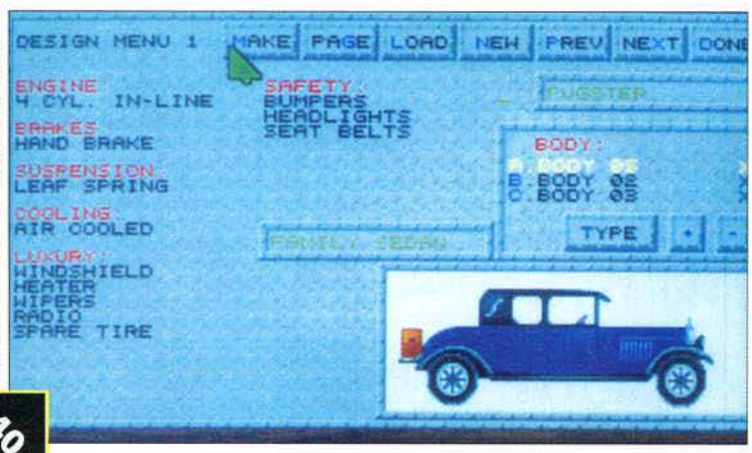
Nessuno aveva mai pensato di simulare la vita di Henry Ford o del nostrano Gianni Agnelli. Ebbene, se fino ad ora nessuno l'aveva fatto, adesso ci ha pensato la Impressions Software con questo *Detroit*.

Al comando di una compagnia automobilistica dovrete seguire l'iter del lancio di nuove vetture fin dalla progettazione del modello. Potrete investire in ricerche e tecnologie, decidere quali prototipi sviluppare, quali immettere sul mercato e disegnare le vostre vetture personalizzate. Vi dovrete occupare di ogni aspetto delle macchine: dalla carrozzeria al motore, senza tralasciare gli interni e un prezzo concorrenziale. Una volta terminata la fase primaria dovrete cominciare a produrre il modello su larga scala, potrete decidere di fare pubblicità su riviste specializzate, quotidiani, radio o televisione. Starà a voi trovare uno sponsor adeguato alle vostre risorse finanziarie e aprire centri di assistenza e vendita in tutto il mondo.

Il successo non sarà facile: vi dovrete scontrare con tre compagnie avversarie controllate da altrettanti amici o dal computer. Inoltre, dovrete fare i conti con sciagure, guerre, crisi economiche e tutto ciò che potrebbe influenzare positivamente o negativamente la vostra riuscita.

La simulazione comprende modelli economici sofisticati con montagne di dati storici, assoluta libertà di azione, buona giocabilità e un gran numero di tipi di auto, tra cui vetture sportive, berline, station wagon, furgoni e camion. La versione PC è prevista per questo mese.

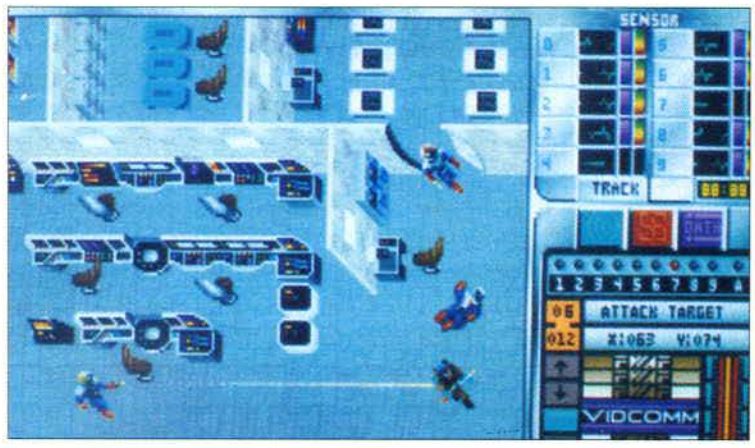




BREACH 3

Impressions Software/Omnitrend

Quanti di voi si ricordano *Breach* e *Breach 2*? Si tratta di due vecchi giochi strategici/di combattimento della Omnitrend usciti più di tre anni fa. Al comando di un plotone di soldati dovevate esplorare diverse locazioni e combattere contro i nemici incontrati, liberare ostaggi, distruggere complessi strategici, ecc... Ne è passata di acqua sotto i ponti, la tecnologia software si è evoluta e ora i creatori di *Rules of Engagement 2* stanno lavorando alla terza puntata che uscirà per PC e, in seguito, per Amiga. Questo nuovo episodio è



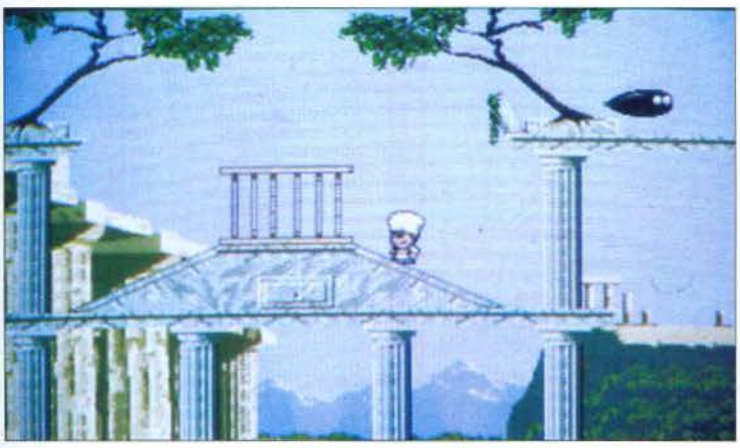


stato completamente rinnovato graficamente: ora presenta 256 colori su schermo, la visuale è dall'alto con una leggera inclinatura per dare l'illusione di profondità, l'interfaccia utente è molto più pratica e intuitiva, le missioni sono molte e potrete idearne nuove con l'editor incluso.
Le due puntate precedenti erano basate su un sistema di turni: ogni giocatore doveva attendere il proprio prima di poter compiere qualsiasi operazione. Il risultato era poco giocabile, troppo spesso non ci si poteva difendere da un attacco nemico solamente perché era il turno di un altro.
Fortunatamente in *Breach 3* tutto questo non accadrà: non ci saranno più turni, inoltre ogni personaggio avrà la propria personalità e reagirà indipendentemente agli attacchi.
Il giocatore comanderà tutti i soldati contemporaneamente, ma il gruppo non si comporterà solamente come un unico individuo: spesso dovrete mandare una persona in perlustrazione o fargli montare la guardia. Resta da vedere se tutta questa intelligenza artificiale renderà il gioco più piacevole e soprattutto immediato.

Out to lunch

Mindscape

Finalmente anche i possessori di Amiga potranno trastullarsi con questo carinissimo platform culinario precedentemente uscito per Game Boy e SNES. In *Out to Lunch* dovrete aiutare Pier, un giovane chef, a recuperare le cibarie disseminate in più di 30 livelli (più alcuni nascosti) ambientati più o meno in tutto il mondo. Avrete così la possibilità di farvi un viaggetto nei Paesi dalle più antiche tradizioni culinarie come Grecia, Germania, Francia, Svizzera, Cina, ecc...
In pratica si tratta di una corsa contro il tempo: in ogni livello dovrete raccogliere un certo numero di cibarie, utilizzando alcune armi bizzarre per stordirle, e "imprigionarle" in un'enorme gabbia dalla quale non potranno più fuggire (sempre che riusciate a fermare l'altro chef che ogni tanto si diverte ad aprire la gabbia, facendovi perdere le vivande raccolte). Dovrete anche fare attenzione ai mostriciattoli che girano per il livello mordicchiando le vivande, rendendole inservibili per il vostro scopo. La migliore tattica consiste nello scoprire la via più breve per raggiungere le vivande e la gabbia, comunque la strada più corta non è sempre quella più facile da percorrere. La longevità è garantita dal fatto che ogni schermo può essere risolto in maniera differente e i livelli nascosti aumentano l'interesse del giocatore. Proprio per la presenza di questi livelli "non dichiarati", il gioco premia chi non si limita a recuperare le cibarie necessarie ed esplora ogni angolo del livello. Quindi il gioco non è semplicemente questione di riflessi e velocità, ma servirà anche un po' di ragionamento.
Ogni livello è caratterizzato da sprite e ambientazioni differenti, con sfondi parallattici parzialmente digitalizzati e ritoccati a mano. Corredato di musichette tipiche di questi prodotti carini e di una giocabilità frenetica, *Out to lunch* è previsto per febbraio nelle versioni per A1200 e CD^{32}. Non è prevista alcuna versione per Amiga 500.





Superfrog

Team 17

Il Team 17 negli ultimi anni si è guadagnato una posizione di tutto rispetto nell'ambito della realizzazione di giochi arcade per la piattaforma Amiga. Ultimamente, però, sembra non disdegnare nemmeno il mercato PC e ci ha già deliziato con delle ottime conversioni di due grandi classici come *Alien Breed* e *Body Blows*, adesso è giunta l'ora di *Superfrog*, probabilmente il gioco a piattaforme meglio realizzato per Amiga.





La trama, logicamente molto semplice, riprende il vecchio tema della principessa e del ranocchio e vi vede nei panni di un super batrace dotato della sua brava mantellina rossa alla Superman. I diversi livelli sono vastissimi e metteranno alla prova anche gli smanettoni più incalliti. Oltre a una miriade di bonus diversi, troverete anche degli oggetti speciali che vi consentiranno di correre più velocemente, delle ali per svolazzare a vostro piacimento, delle scarpe appiccicose per camminare sui muri e...molti altri.
A giudicare dalle schermate la grafica non dovrebbe avere niente da invidiare alla versione Amiga, rimane da verificare la fluidità dello scrolling che, molto probabilmente, risentirà delle limitazioni dell'hardware MS-DOS compatibile. In ogni caso le routine ammirate in *Alien Breed* fanno ben sperare e consentono di ipotizzare una realizzazione non troppo "singhiozzante". L'uscita è prevista per marzo.

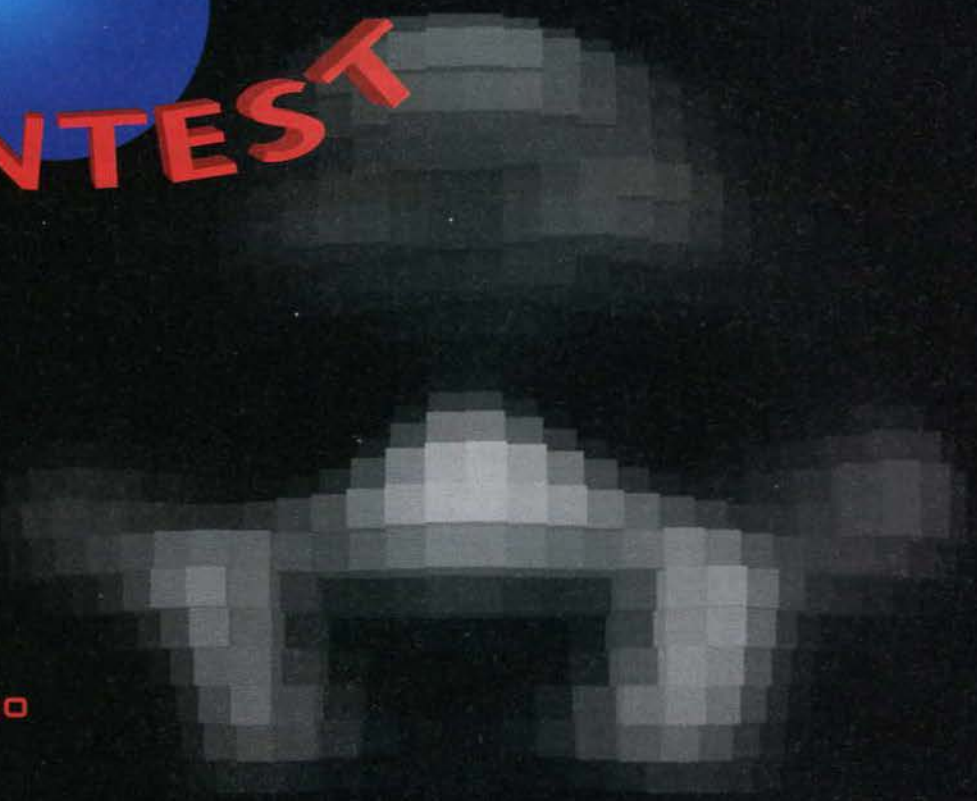
La Birreria Uno

PRESENTA

ORGANIZZAZIONE
A CURA DELLA

DK8 media & comunication

VIRTUAL KONTEST



IL PRIMO

TORNEO ITALIANO

SU MACCHINE PER

LA REALTA' VIRTUALE



Il torneo inizierà
sabato 26 febbraio
ed avrà luogo presso:
La Birreria Uno, v.le Pasubio, 14
(MM2 Moscova), Milano

Per informazioni
ed iscrizioni rivolgersi presso:

BIRRERIA UNO
tel. 02/6592164 (dalle 11.30
alle 15.00; dalle 19.30 alle 2.00)

FITNESS CLUB 2D
v.le Monza, 119 Milano (MM1 Rovereto)
telefono 02/26143700 (dalle 10.00 alle 20.00)

Organizzazione e progetto grafico: DK8 media&comunication — Illustrazioni: Pietro Gaudenzi — Addetto stampa: Fabrizio Bocconcelli

PEPSI

Heineken

K
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

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 questo 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 una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)

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

AVVENTURA ARCADE
FLASHBACK (Us. Gold)

La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolari 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 PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

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'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO
MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

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 è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

Si ringrazia Megaboy Club (Roma), Pergioco (Milano) e Newel (Milano) per averci messo a disposizione il 3DO.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Alone in the Dark 2	Infogrames	44
Assassin Special Edition	Team 17	84
Bloodnet	Microprose	56
Bubba'n'Stix	Core Design	60
Campaign II	Empire	74
Critical Path	Media Vision	50
Daemonsgate	Gametek	62
Darkseed (Mac)	Cyberdreams	84
Deliverance	Inline Software	81
Dragon's Lair	Readysoft	77
Eight Ball Deluxe	Amtek	84
Escape from Monster Manor	Electronic Arts	76
F18-Hornet	Spectrum Holobyte	79
Kronolog	Merit Software	52
Labyrinth of Time (CD^{32})	Electronic Arts	84
Merchant Prince	Mirage	66
Microcosm	Psygnosis	72
Pirates Gold (CD^{32})	Microprose	84
Quest for Glory IV	Sierra On-Line	70
Red Crystal	Mirage	84
Second Samurai	Psygnosis	54
Seek and Destroy	Mindscape	83
Sim City 2000 (PC)	Maxis	84
Star Trek the 25th Anniversary	Mac Play	84
Starship	Merit Software	58
Unnecessary Roughness	Accolade	68

ALONE IN THE DARK 2

Dopo il successo riscosso a Villa Derceto, la Infogrames affida un nuovo caso a Edward Carnaby. Programmare un seguito di questo calibro non è impresa da poco, soprattutto considerando che Frédérick Raynal, l'ideatore del primo episodio, ha abbandonato la casa di Lione. Come se la saranno cavata in sua assenza?

Molti lettori del Mystery Examiner (e di K) si ricorderanno certamente di Edward Carnaby, l'investigatore privato famoso in tutti gli States per aver risolto un misterioso caso in Florida, dove aveva sgominato una banda di adepti di Cthulhu che aveva piantato le tende in una oscura villa, dopo aver selvaggiamente assassinato il proprietario.

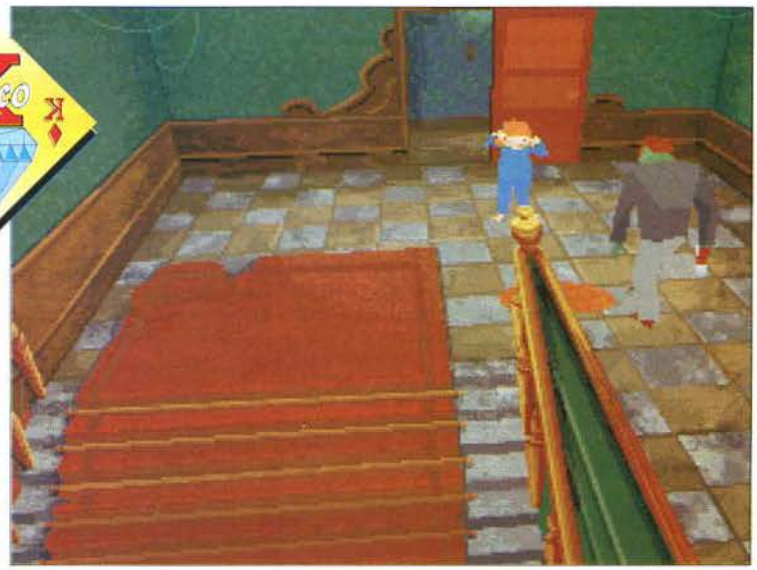
A pochi giorni dal Natale del '24, il Detective del Mistero, come è stato soprannominato per la sua predilezione per i casi intricati e paranormali, scopre che Ted Striker, il suo migliore amico e collega, sparisce nel nulla tentando di salvare la piccola Grace Saunders, rapita misteriosamente da una banda di gangster californiani. A Edward non rimane che caricare la fedele P38 e mettersi in viaggio verso la costa orientale per cercare vendetta... La banda di delinquenti responsabile del rapimento si è arroccata in un'enorme villa a strapiombo sul mare, la famigerata Hell's Kitchen, ovvero la Cucina dell'Inferno; i gangster sembrano dediti a normali attività illegali come contrabbando di alcolici, sequestri e taglieggiamenti vari, e il nostro eroe, che in passato ha affrontato con successo esseri immortali, spettri e zombie, non si lascia certo intimidire da quattro spennagalline. Invece di entrare di soppiatto, come aveva tentato di fare Ted Striker, Carnaby sceglie di presentarsi con un biglietto da visita veramente esplosivo: una borsa piena di dinamite, che annienta letteralmente il cancello esterno, aprendogli la strada verso la Villa. Se le cose prendono una brutta piega, questa volta potremo almeno andarcene...

Passando sopra il corpo del gangster di guardia al portone, Carnaby non ha neanche il tempo di provare un fugace senso di dejavù, ed ecco che il cadavere, lentamente, si rialza e punta il mortale mitra allo sterno del detective. Dopo un rapido scambio di pugni e calci, Carnaby ha ragione del coriaceo gangster, e può anche recuperare il pesante e rassicurante Thompson; tuttavia il proverbiale sesto senso dell'investigatore gli fa capire che la banda non è composta da semplici gangster. D'altra parte, dopo pochi passi, Carnaby deve scambiare raffiche di mitra con il comitato di benvenuto dei fuorilegge, che hanno in comune uno strano colorito verdognolo in viso. Inizia così la nostra avventura in *Alone in the Dark 2*, l'attesissimo seguito del primo *AitD* che aveva strabiliato migliaia di videogiocatori più di un anno fa per il suo originale sistema di controllo, qui riutilizzato senza troppe modifiche: invece di avere una visuale dall'alto, come in alcuni giochi di ruolo, o una serie di locazioni bidimensionali viste lateralmente, come nelle classiche avventure alla LucasArts, la Infogrames ha pensato di creare un'interfaccia grafica molto più realistica e coinvolgente, che ri-

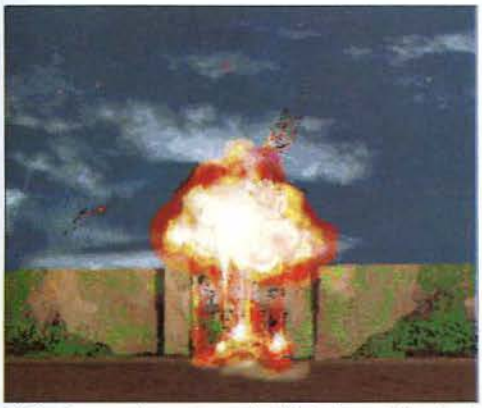
Il sistema della Infogrames è molto coinvolgente e realistico, ed è adeguato all'esplorazione di una casa "maledetta"



La piccola Grace sta preparando qualcosa di esplosivo per accogliere il pirata. Controllando la bambina non potrete utilizzare fucile o revolver, ma solo intelligenza e astuzia!



La melassa puo' combinarne delle belle: mentre il gangster sta cercando invano di uscire dal laghetto appicicoso, Grace sta giustamente facendogli le boccacce!



Ok! Ora siamo pronti per entrare nella Villa. Qualcosa mi dice che e' meglio sfoderare la P38...



Ci sono numerosi Pirati sul Galeone nascosto sotto la Hell's Kitchen: tocca al nostro Investigatore del Mistero ripulire la sottocoperta.



La camerata dei Pirati: per eliminarli tutti con un solo colpo dovrete utilizzare una montagna di esplosivo.

corda sorprendentemente una ripresa cinematografica (infatti questo sistema è l'erede del vecchio "Cinematique" utilizzato in *Cruise for a Corpse*). Il gioco è diviso in una serie di stanze, dove sono posizionate un certo numero di "telecamere" fisse (da un minimo di due a un massimo di cinque) puntate sul protagonista e sistemate in modo da coprire ogni zona dell'ambiente. Ogni telecamera riprende la stanza da un certo punto di vista, con la giusta prospettiva, e quando il vostro detective esce dal campo visivo, il programma passa automaticamente da una telecamera all'altra per permettervi di poter esplorare ogni zona della stanza utilizzando la visuale più adatta. Il risultato finale è estremamente realistico: vedrete la stessa locazione disegnata sotto diverse angolature prospettiche e, sovrapposto ai colorati sfondi, controllerete il vostro personaggio disegnato in un particolareggiato 3D vettoriale (si notano perfino le nere pupille e i baffi!). Anche gli oggetti con cui potete interagire, dai piccoli dobloni agli armadi a muro, sono disegnati vettorialmente e quindi potrete distinguere a colpo d'occhio quali elementi sono "attivi" e quali fanno semplicemente parte dell'inerte sfondo.

Per raccogliere gli oggetti basta camminarci sopra mentre, per interagire con l'ambiente, il nostro eroe può solo decidere se combattere (preparandosi, cioè, a tirare pugni o calci) o se esaminare le vicinanze. Tuttavia, a ogni oggetto che raccogliete è associata una piccola lista di verbi - potrete, per esempio, "ricaricare" il fucile con una scatola di proiettili, "bere" da una borraccia, "utilizzare" una spada o "posare per terra" una bottiglia. Certo, un sistema così complesso non può essere perfetto in ogni sua parte e alcune "inquadrature" sono abbastanza infelici perché ritraggono il protagonista di spalle e impediscono quindi di vedere tutto l'ambiente, oppure perché alcuni angoli sono "scoperti" (cioè non vengono ritratti da nessuna telecamera). Inoltre l'interazione con alcuni oggetti, come il cannone che troverete verso la fine dell'avventura, è molto imprecisa e dovrete tentare diverse volte prima di trovare la posizione corretta.

Tutto sommato, però, il sistema della Infogrames è molto coinvolgente e realistico, ed è adeguato all'esplorazione di una casa "maledetta" come la Hell's Kitchen: infatti ogni volta che entrerete in una stanza, resterete con il fiato sospeso, ben consapevoli che può nascondere uno zombie, un oggetto chiave o un nuovo enigma nella parte ancora "in ombra", coperta cioè dalle altre "telecamere". D'altra parte questo sistema era stato studiato per proporre un approccio computerizzato ai giochi di ruolo della Chaosium ispirati al Culto di Cthulhu, in cui ogni passo (vi ricordate l'asse del primo corridoio?) può portare alla morte e si adatta molto bene per entrare in questa seconda villa, anche se sembra abitata da occupanti molto più umani dei mostri degli abissi di Cthulhu. Ogni avventuriero che si rispetti, però, sa bene che le apparenze spesso ingannano...

Per esplorare questa seconda villa avrete a disposizione solo Edward Carnaby (chissà che fine a fatto la dolce Emily Hartwood?) che, dall'ultima avventura, ha affinato le sue abilità di combattimento, sia per quanto riguarda il corpo a corpo che il tiro a segno.

Le ore di allenamento in palestra e al poligono non sono certo state inutili, perché nella prima parte di *AitD2* il nostro detective deve cavarsela contro un vero esercito di gangster-zombie: infatti la porta principale della Villa è stata bloccata dall'interno e Carnaby deve esplorare l'immenso giardino per trovare un'entrata segreta. Invece di un colorato giardino all'italiana o un più serio manto erboso all'inglese, i malefici abitanti della villa hanno costruito un vero e proprio labirinto di siepi, con tanto di passaggi segreti sotterranei, trabocchetti e, naturalmente, una preoccupante concentrazione di gangster che hanno tutte le intenzione di spedire il nostro investigatore del mistero a guardare crescere le margherite dalla parte delle radici.

In effetti, questa prima parte è abbastanza difficile e frustrante, perché il numero di cartucce disponibili per il Thompson basta appena per far fuori i gangster-giardinieri, e dovrete ricaricare il saltaggio precedente ogni volta che venite feriti gravemente o che sprecate troppi colpi inutilmente. Anche nel primo *Aitd* c'erano dei combattimenti, ma quelli più impegnativi, come nella sala da pranzo di Derceto, potevano essere evitati con un po' di astuzia. Qui invece dovrete calarvi nei panni del Terminator degli anni Venti, e massacrare tutti i nemici non appena entrano nello schermo.

Oltretutto, invece di attaccarvi con pugni o artigli, come nel primo gioco della





In alto, questo bel damerino verdognolo non vi ricorda un certo fantasma spadaccino? Beh, possiamo anticiparvi che e' coriaceo come lo spettro di Derceto, anche se un po' meno sovrannaturale!
A destra, la povera Grace sta cercando di salire nel montacarichi. I due protagonisti principali, Grace e Carnaby, sono animati molto realisticamente, anche in posizioni molto particolari come questa.

ALONE IN THE DARK 2

Al contrario del primo *Alone in The Dark*, questa volta dovrete affrontare fin dall'inizio una vera marea di nemici armati fino ai denti: quindi abbiamo pensato di pubblicare subito qualche consiglio per superare il labirinto di siepi, dove si accentra una quantità impressionante di gangster. In generale; vi conviene salvare dopo ogni scontro, e ricaricare l'ultimo salvataggio se sprecate troppe munizioni o venite feriti troppo gravemente. I "semi" delle carte sovrapposti alle immagini indicano quali locazioni sono collegate da scale o teletrasporti.



Eliminate lo zombie cicciottello, quindi spingete il forziere lateralmente e prendete la carta da gioco. Spingetelo finché non si alza l'altare in fondo alla stanza, dove dovrete utilizzare la carta da gioco per aprire la botola a destra.

Eliminate con un paio di raffiche di mitra il fantasma, quindi prendete la sciabola da pirata, il frammento di block-notes e la fiala. Ora potete risalire, utilizzando una delle due uscite (vi conviene salire dalla botola da cui siete caduti).

PASSAGGIO SOTTERRANEO

La porta è chiusa! Dovrete trovare un'altra strada per entrare nella villa, esplorando il labirinto di siepi...



Davanti all'ingresso principale della villa troverete due gangster-zombie armati di pistole a tre colpi. Visto che la porta della villa è chiusa, potete benissimo risparmiarvi la fatica di combattere questa coppia di zombie, ma se volete ripulire la zona per bene vi conviene affrontarli uno per volta, evitando di rimanere tra due fuochi.

Anche il cancello è chiuso: sembra proprio che dovrete attraversare il labirinto di siepi...



Arrivati a metà strada, noterete che sta venendovi incontro il comitato di ricevimento. Vi conviene nascondervi dietro l'ancora di pietra, spianare il mitra e aprire il fuoco sullo zombie a sinistra (bisogna colpirlo con un paio di raffiche). Dopodiché dedicatevi al non-morto a destra, cercando di tenervi al riparo dietro l'ancora. Quando è finita la sparatoria, spingete l'ancora lateralmente e entrate nel labirinto di siepi.



Per eliminare questo zombie, armato di fucile a pompa, vi conviene appostarvi dietro l'angolo della siepe, con il thompson già pronto per una bella raffica. Per abbatterlo, dovrete colpirlo tre-quattro volte: alla fine del combattimento troverete una interessante foto di gruppo degli zombie. Notate il braccio della statua...



Altro zombie, altra raffica, come mi diceva sempre il nonno. Però questo cattivone ha un mitra: tendetegli la solita imboscata dietro l'angolo non appena lo sentite arrivare, ma se per caso inizia a colpirvi, l'unico modo di non rimetterci le penne è attaccarlo con i pugni. Quando lo avrete steso, troverete una fiala e un caricatore per il vostro Thompson.

L'avventura del nostro investigatore inizia al cancello della villa. Non fidatevi della apparenze, perché quello zombie è più vivo (si fa per dire, NdR) che mai. Abbattetelo con qualche pugno ben assestato e prendete il Thompson, il caricatore e la fiala. Ne avrete bisogno...



Qui incontrerete un altro zombie, armato ancora di mitra. Purtroppo la "telecamera" di questo corridoio di siepi è stata piazzata in una posizione molto infelice, alle vostre spalle, e avrete qualche problema a prendere la mira. Ora più che mai vi conviene affrontare lo zombie a suon di pugni e testate!

LABIRINTO DI SIEPI

Come premio per i vostri sforzi, qui troverete un caricatore per il Thompson.

Qui troverete l'ultimo zombie del labirinto di siepi: spara con un micidiale fucile a ripetizione inserito nella gamba di legno! Affrontatelo con il Thompson stando dietro all'angolo della siepe, in modo da evitare la maggior parte dei colpi. Dopodiché raccogliete la fiala e il foglio di giornale, unite la corda con il grappino e utilizzatela stando davanti alla cripta. Muovendo il braccio, si aprirà la porta e potrete scendere.

INGRESSO SEGRETO ALLA VILLA

Cadendo, perderete tutte le armi in vostro possesso. Ma non preoccupatevi, ne troverete altre! Prendete la moneta, manovella e il sacchetto di carta ma state molto attenti quando passate sul ponticello di legno.









Bene, ora siete nella cantina della villa. Dovrete cavarvela da soli, almeno fino alla pubblicazione della soluzione nei TnT di uno dei prossimi mesi!

Prendete il frammento di blocknotes e il pulisci pipa dal cadavere del vostro amico (non buttatelo di sotto!), quindi utilizzate il foglio di giornale sotto la porta, e spingete la chiave con il pulisci pipa.

Prendete il grappino, eliminate l'ennesimo zombie (attenti, perché vi attacca alle spalle!), quindi salite sull'asso di quadri per arrivare a un piccolo passaggio sotterraneo.











Appena arriverete all'incrocio, salterà fuori un altro zombie, armato di un letale fucile a pompa. Qui non potete nascondervi dietro a un angolo, perché il vostro avversario vi falcerebbe irrimediabilmente, quindi o lo colpite otto volte con il revolver, che si carica molto più velocemente del fucile, oppure gli correte incontro pronti a combatterlo a pugni nudi. In ogni caso, non andate nella stradina alla vostra sinistra, perché salterebbe fuori un altro zombi. Eliminando anche il secondo zombie, troverete un importante libro.













Prendete la corda.







Se tentate di passare per questo stretto passaggio, verrete teletrasportati all'incrocio di prima.





Eliminate il penultimo zombie giardiniere con il fedele Thompson. Appena ucciso, raccogliete la fiala.









Per superare i rami animati, dovrete menare qualche fendente con la sciabola da pirata (che subito si romperà, NdR).

LE ARMI DI EDWARD CARNABY



Il nostro eroe e' quasi meglio di Bruce Lee: puo' contare su un destro e un sinistro da boxer, veloci ma poco potenti, una testata alla Bud Spencer che lascia il segno (e anche un bel mal di testa) e un calcio da vero karateka, che in termini tecnici si chiama Ura Mawashi Geri, cioe' calcio circolare rovesciato. Cercate di utilizzare mani, piedi e testa il piu' possibile!



La vostra fedele P38, che vi accompagna fin dall'inizio dell'avventura, e' impareggiabile per quanto riguarda la velocita' di sparo. Purtroppo non si trovano caricatori per quest'arma nella Hell's Kitchen, quindi potrete contare solo sui sei colpi gia' presenti nel tamburo.



Il mitico Thompson, l'arma per eccellenza dei gangster! Ogni raffica consuma ben tre colpi del caricatore, ma possiamo assicurarvi che apre altrettanti buchi nel vostro avversario. Cercate quindi di non sprecare i preziosi trenta colpi (dieci raffiche) contenuti in ogni nastro caricatore. Troverete un Thompson nel Labirinto di Siepi, due nella Villa (uno pero' e' inceppato) e uno persino nel Galeone!



Il fucile a pompa spara un inferno di pallettoni, che fanno letteralmente a pezzi i vostri avversari. Purtroppo non troverete molte scatole di proiettili per questa letale arma, e considerando oltretutto che ogni scatola contiene solo quattro proiettili, dovrete essere molto parsimoniosi! Troverete il fucile nella cantina della Villa.



Una volta sul Galeone, troverete un paio di queste pistole a carica anteriore. Sono abbastanza potenti, ma possono sparare un solo colpo per volta, dopodiche' devono essere ricarcate con uno dei sacchetti di polvere da sparo che si trovano in diversi punti sottocoperta. Vi conviene risparmiare queste armi per lo scontro con il pirata-cuoco o la battaglia finale.



La Derringer era l'arma preferita dai bari: poteva essere nascosta comodamente in una manica ed estratta al momento piu' opportuno. Anche se e' un po' piu' lenta della P38, puo' aiutarvi contro i gangster armati con armi piu' ingombranti. Non troverete caricatori per la Derringer, quindi potrete utilizzare solo i cinque colpi iniziali.



Dovrete utilizzare la prima sciabola da pirata per eliminare le liane assassine nel Labirinto di Siepi. State attenti perche' possono colpirvi da lontano, mentre voi dovrete avvicinarvi fin troppo. Dopo aver superato le liane, la spada si frantumera' misteriosamente.



Per fortuna questa seconda sciabola non vi abbandonerà troppo presto! La troverete addosso ad uno dei pirati del Galeone, ed e' particolarmente efficace nell'affondo. Purtroppo usando una spada vi dovrete aavvicinare un po' troppo al nemico....



Un po' di ghiaccio, una zampa di gallina o un vasetto di melassa non vi sembrano armi particolarmente pericolose? Beh, se utilizzati nel modo giusto, possono trasformare la piccola Grace in una baby-killer. Pensate che Grace deve eliminare uno dei due capo-cattivoni!



Questo piccolo cannoncino, caricato a pepe, puo' eliminare il piu' coriaceo dei pirati. Cercate di piazzarlo nel modo migliore, e preoccupatevi inoltre di richiamare l'attenzione delle guardie al momento giusto, magari lanciando un oggetto contro la porta. Non vi stiamo aiutando un po' troppo?



Molti pirati, molto esplosivo! Se per eliminare un pirata e' necessario una scarica di cannoncino, per farne fuori una camera piena dovrete utilizzare un barile di esplosivo; se non sapete come farlo esplodere a distanza di sicurezza, perche' non provate ad utilizzare un colpo di cannone?



Nella Villa troverete diversi oggetti casalinghi che possono spaccare le ossa agli zombie: battipanni o padelle di ferro, per esempio. Tuttavia questo bastone appuntito e' l'arma fai-da-te piu' potente e veloce. Lo troverete in una stanza della Villa, e potra' esservi molto utile per bastonare e affettare i gangster.



Una bomba a mano e' quel che ci vuole per disfarsi di un gruppo particolarmente numeroso di nemici. Purtroppo troverete una sola bomba a mano, al secondo piano della villa. State attenti a non restare troppo vicini all'esplosione!



Troverete la Spada del Capitano sul ponte del Galeone, dopo aver combattuto un'incredibile battaglia: e' l'unica arma che puo' ferire One Eyed Jack, anche se il pirata dopo pochi attimi di coma si rialza comunque in piedi. Per eliminarlo, dovrete trovare un'idea veramente... esplosiva!

Infogrames, qui gli zombie vanno a spasso con Thompson o, al minimo, un micidiale fucile a pompa. E non sembrano avere neanche problemi di munizioni! D'altra parte anche il sistema di controllo del protagonista del gioco non si presta molto agli scontri a fuoco, perché è abbastanza difficile prendere la mira, specie con alcune "inquadrature" di certi punti del labirinto, in cui la "telecamera" è piazzata alla spalle del detective, che copre con il proprio corpo gli eventuali attaccanti.

Con un po' di pratica, e una buona dose di fortuna, riuscirete ad arrivare all'ingresso sotterraneo della villa, dove troverete il cadavere del povero Ted Striker. Basta utilizzare il vecchio trucco del foglio di giornale sotto la porta, e potrete finalmente entrare nella Hell's Kitchen, ora più che mai in cerca di vendetta. Questa seconda parte assomiglia al primo *Alone in the Dark*, perché unisce una buona dose di equilibrati scontri con i malfattori all'uso frequente della materia grigia: troverete diversi enigmi, nessuno dei quali è troppo difficile o troppo banale, e gli immancabili frammenti di carnet o blocknotes che con sibilline frasi o innocenti appunti vi possono mettere sulla buona strada. Infatti, a parte un combattimento iniziale "solo contro dieci", le altre stanze della villa sono pattugliate da pochi zombie, e abbondano un po' dovunque munizioni e armi. I programmatori si sono sforzati per impedire al giocatore di infilarsi da solo nel classico vicolo cieco - compiendo cioè delle azioni che gli impediscano di uscire da una brutta situazione: per esempio, a un certo punto, prendendo un magico amuleto e utilizzandolo nel modo giusto, il detective viene teletrasportato in una zona altrimenti irraggiungibile della villa, da cui può uscire solo se ha con sé un doblone: se per caso arrivaste all'amuleto senza avere prima preso il doblone, semplicemente non potreste raccoglierlo! Esplorando le tetre stanze della villa,





A destra, **finalmente e' morto! La prima parte dell'avventura e' abbastanza difficile, soprattutto per i numerosi gangster che si annidano nel Labirinto di Siepi: potrete contare sul vostro Thompson, ma purtroppo i colpi sono quasi contati. *In fondo a destra,* basta utilizzare l'oggetto giusto, e la strega si disintegra da sola. Quale oggetto? Beh, diciamo che di mezzo c'e' la zampa di qualcuno, anzi, di qualcuna...**



Ogni volta che trovate un oggetto, appare una finestra che vi mostra un suo ingrandimento, e vi viene data la possibilita' di raccoglierlo o lasciarlo dove si trova.



La perfida strega ha attaccato di nuovo Carnaby con la classica bambolina Voodo, e tocca di nuovo a Grace cavare il suo salvatore dai guai.

Se vi piace l'interfaccia di controllo, la grafica 3D vettoriale del protagonista e gli sfondi in prospettiva, vi consiglio caldamente di dare un'occhiata anche al primo *Alone in the Dark*, che ha gli stessi pregi e difetti del secondo episodio (dove al massimo si spara un po' di più).



Inoltre, se vi trovate a vostro agio in un'atmosfera horror come quella dei due *AitD*, però preferite un'avventura più classica, vi consigliamo di provare *Shadow of the Comet*, pubblicato sempre dalla Infogrames, che offre un approccio alla LucasArts (tra l'altro sta arrivando l'immancabile seguito!). Infine, parlando di avventure horror, non possiamo dimenticarci di citare lo stupendo *Gabriel Knight* della Sierra. Insomma, non avete che l'imbarazzo della scelta!

scoprirete l'orrore che si nasconde tra le sue mura: l'intero equipaggio del famoso vascello pirata "l'Olandese Volante", grazie ai diabolici sortilegi di una maga della Giamaica inglese, si è assicurato l'immortalità e continua a compiere crimini adeguandosi ai tempi, utilizzando Thompson al posto di sciabole e importando illegalmente alcolici negli Stati Uniti invece di depredare le navi. Tuttavia, per mantenere l'incantesimo, ogni secolo deve essere sacrificata una bambina, e questa volta i pirati sembrano aver scelto la povera Grace.

Proprio quando state per scoprire la verità, Carnaby viene catturato dalla maga e messo ai ferri sottocoperta nell'Olandese Volante, nascosto nei sotterranei della Hell's Kitchen. Al giocatore non rimane che prendere il controllo della timida Grace: una bambina di otto anni non può certo picchiare un marinaio non morto alto un metro e novanta, né può pensare di utilizzare fucili a pompa o mitra (se selezionate "combattimento" con Grace, la vedrete fare linguacce!), quindi dovrete affidarvi alla logica per fermare i pirati e liberare il detective dalla sua prigione. Per esempio, Grace può passare attraverso passaggi troppo piccoli per i pirati, oppure far scivolare i suoi inseguitori sul ghiaccio. Questa terza parte dell'avventura è forse la più originale e più divertente, perché si tratta di affrontare problemi ed enigmi simili a quelli già visti, utilizzando però un personaggio indifeso.

Troverete diversi enigmi, nessuno dei quali è troppo difficile o troppo banale

Alla fine, naturalmente, riprenderete il controllo del buon vecchio Carnaby che, in un difficilissimo duello all'ultimo sangue deve trovare il modo di sconfiggere l'immortale One Eyed Jack.

Altro che comuni gangster!

Paolo Paglianti





***In alto,* l'inventario non e' cambiato molto dal primo *Alone in the Dark*: ad ogni oggetto sono associate due o tre azioni particolari. Per esempio, potrete utilizzare un fucile o metterlo per terra.**
***A sinistra,* il terribile vascello pirata l'Olandese Volante, casa di One Eyed Jack e il suo equipaggio per oltre 400 anni.**

Genere Avventura
Casa Infogrames
Sviluppatore Interno

- Avventura diversificata: combattimento, logica e astuzia.
- Enigmi logici e divertenti
- Sistema di gioco realistico

- La prima parte nel giardino è un po' frustrante
- Alcune inquadrature sono infelici
- L'interazione con alcuni oggetti è scadente

Versione PC

Per esplorare la terribile villa di *Alone in the Dark 2* basta disporre di 14 megabyte su hard disk, 2 megabyte di RAM e i soliti 640 Kbyte base. Per quanto riguarda il processore, va benissimo su un 386 a 25 MHz, anche se nelle scene di combattimento più affollate sui 386 sotto i 33 MHz tende a rallentare fastidiosamente.
È caldamente consigliato l'uso di una scheda sonora, perché gli effetti sonori, come i passi o le frasi digitalizzate, avvertono dell'arrivo di zombie o nemici vari. Il programma riconosce AdLib, Sound Source e Sound Blaster.

K VOTO

915 PC

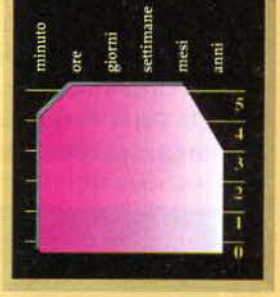
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Fortunatamente, *Alone in the Dark 2* non tradisce le attese dei fan dell'investigatore di Derceto! La prima parte è un po' frustrante, soprattutto all'inizio, ma con un po' di pratica (e seguendo i consigli dati nelle pagine centrali!) dovreste riuscire a cavarvela. Nella villa dovrete esplorare e risolvere enigmi, proprio come nel primo *AitD*, e gli scontri con i gangster si fanno già più rari e equilibrati. Infine, controllando Grace, entrerete nella parte dell'avventura più originale, perché dovrete liberarvi dei marinai armati solo di astuzia e dell'orsacchiotto della piccola. Naturalmente, potete aspettarvi la classica sfida finale tra One Eyed Jack e Edward Carnaby, ma preferiamo non dirvi nulla, se non che è particolarmente... esplosiva! L'interfaccia di controllo è rimasta praticamente invariata, a parte un leggero miglioramento in alcune animazioni, come quando Edward sale o scende le scale; purtroppo alcune inquadrature impediscono di avere una buona visuale sulla locazione, e l'interazione con certi oggetti è un po' imprecisa.

LA VERSIONE ITALIANA
La versione tradotta in italiano, che dovrebbe essere messa in vendita dai primi di Febbraio, è curata nei minimi dettagli, dai termini utilizzati nell'inventario a quelli dei numerosi libri e pergamene varie che vi potranno così aiutare efficacemente a risolvere il gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO





Il nostro investigatore ha appena vinto un paio di gettoni alla slot machine sotterranea della Villa. Quasi ogni oggetto del gioco ha una sua importante funzione, quindi cercate di non lasciarvi indietro nulla!

CRITICAL

Mentre un anno fa ben pochi li conoscevano, ora i giochi su CD-ROM cominciano veramente a pullulare. Purtroppo, finora ben poche software house sono riuscite a sfruttare in modo adeguato le straordinarie capacità di tale supporto.

La maggior parte dei CD sono pieni zeppi di effetti speciali, grafica e sonoro da sballo. Troppe software house trascurano il concetto di gioco in quanto tale, sperando che i poveri giocatori si lascino ingannare dall'aspetto esteriore del prodotto. Purtroppo, questo *Critical Path* della Media Vision non fa altro che confermare tale triste constatazione. Bisogna ammettere, però, che tutto questa volta è stato architettato piuttosto bene, soprattutto se di solito vi lasciate ingannare da quello che c'è scritto sul retro della confezione. Non è certo il caso dei redattori di Kappa!

La Terra è stata sconvolta dall'olocausto. La maggior parte delle persone che riuscirono a sopravvivere all'effetto delle armi chimiche hanno perso la ragione e sono impazzite. Cercando disperatamente un luogo sicuro dove rimanere tranquilli, riuscite a mettervi in contatto con gli occupanti di un'isola sperduta nell'oceano, che affermano di non essere stati contagiati e di avere cibo e acqua fresca in abbondanza. Vi dirigete subito verso l'isola con due elicotteri, atterrate sul tetto della costruzione da cui proviene il messaggio, ma improvvisamente una raffica di proiettili colpisce il vostro elicottero, uccidendo il pilota. Feriti a una gamba, riuscite a tirarvi fuori dall'elicottero e a trascinarvi al sicuro in una stanza di controllo della costruzione sul tetto. Il secondo Apache, colpito da un missile terra-aria, precipita nella foresta vicina. Uno dei due occupanti muore, mentre il pilota, Kat, è sopravvissuta.

L'unica speranza di fuga è l'elicottero sul tetto, ma prima Kat deve raggiungervi.

Cosi comincia la vostra avventura. Nella sala controllo avete a vostra disposizione varie console, un piccolo monitor per seguire i movimenti di Kat grazie a una telecamera fissa che porta sulla testa, un panello di comandi con il quale potete attivare vari meccanismi della fortezza (come gru, sirene, nastri trasportatori, ecc...), un detonatore con codice di sicurezza per fare esplodere diverse bombe dislocate in tutto l'edificio, un MCL per comunicare con Kat e il diario del dittatore Minh nel quale dovrete decifrare le azioni da compiere e i codici da usare (praticamente un hint book!). Dopo pochi secondi di gioco, però, scompare quella sensazione di completezza e libertà che vi pervade quando vedete per la prima volta il pannello di controllo. Infatti il gioco ricorda molto, troppo, da vicino i laser-game nei quali dovete premere il



Il nostro capo-redattore ha sempre desiderato una stanza del genere.



Questo pazzo assassino che ci aveva ingannati ha avuto quello che si meritava!

CRITICAL PATH



Davanti alla bellezza di certe immagini non possiamo che commuoverci e versare una lacrima di gioia...



Questa è un immagine dell'introduzione del gioco. I due Apache si stanno avvicinando all'isola, ignari di quello che li attende.

pulsante giusto al momento giusto, con un pizzico di riflessione in più, dato che dovrete decifrare il diario del dittatore pazzo per trovare le combinazioni giuste per usare gli esplosivi. Quindi scordatevi la possibilità di scegliere la vostra strada o l'azione che volete compiere. Qui è già tutto programmato e se non eseguite l'azione giusta perderete una vita. Una volta capite le mosse lo si finisce in meno di 20 minuti (cronometro alla mano!!!). Sinceramente mi sono anche divertito. Il problema è che l'ho finito in 3 ore e l'unica resistenza che ho trovato è stato nel trovare due codici non segnati nel libro, ma che alludono a cose apparentemente di dominio pubblico per un americano, come il numero per le emergenze (ve lo diciamo noi, è il 911) e la temperatura alla quale brucia la carta (non chiedetemi niente, ma alla fine il codice da inserire si è rivelato essere 451!). Più andrete avanti, più vi sarà facile progredire, visto che andrete per esclusione di pulsanti già utilizzati. Inoltre, ogni volta che passerete un livello - cioè una delle 13 sequenze animate - il gioco salverà la vostra posizione, in modo da poter riprendere dall'ultimo livello in caso di morte prematura.

Dal punto di vista grafico, il gioco è una pura meraviglia. Le schermate sono in 640x480 a 16,8 milioni di colori e mescolano allegramente grafica ray-tracing e filmati reali: bellissimo! Non ci si può che inchinare davanti al lavoro compiuto dai grafici, che sanno sicuramente fare il loro mestiere (non come i game designer!). Le animazioni in full-motion video sono eccezionali per la loro qualità e rapidità di animazione, anche se occupano solo 1/4 dello schermo. Peccato che gli attori non siano proprio da oscar (recitano quasi peggio di me nelle recite scolastiche!) e che il gioco sia così breve. A volte si rimane per più di 30 secondi senza premere un tasto, guardando Kat che agisce da sola. Se i programmatori avessero inserito più mosse da eseguire durante una scena animata (come accade in *Dragons Lair 2*, per esempio, che necessita di una trentina di mosse per passare da un livello all'altro).

A volte si rimane per più di 30 secondi senza premere un tasto, guardando Kat che agisce da sola

Il gioco sarebbe stato un po' più interessante e sicuramente più longevo. In conclusione, *Critical Path* si rivela più un cortometraggio divertente che un gioco interessante. Una volta completato non ci giocherete più.

Alexandre Benjamin Pasetto



Usando una delle molte telecamere presenti nella fortezza, possiamo spiare i movimenti del nemico.



Ce l'avete quasi fatta! Tra voi e l'elicottero c'è solo quel pazzo maniaco del dittatore Minh con un M-60 in mano.

Genere Laser Game
Casa Media Vision
Sviluppatore Interno

- Grafica in alta risoluzione a 16.8 milioni di colori
- Sembra un film!!!

- Scarsissima interattività
- Troppo breve

Versione PC CD-ROM

I requisiti minimi per giocare a *Critical Path* sono un 386 a 33Mhz, scheda SVGA a 256 colori, 4 MB di RAM, 12 MB di spazio su hard disk, CD-ROM a singola velocità e Windows 3.1. Per gustarvelo come si deve, però, vi consiglio un 486 a 50Mhz, una SVGA accelerata a 16,8 milioni di colori e 8 MB di RAM, se non volete "swappare" continuamente. Se avete qualche configurazione strana in Windows, o se avete installato alcuni aggiornamenti, potreste avere qualche problema nell'installazione del gioco.

K VOTO

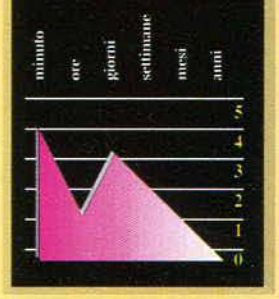
579 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Cosa posso dirvi che non ho già detto nella recensione? Giocando a *Critical Path* ho passato una serata tranquilla e mi sono divertito abbastanza. Se il gioco costasse 10.000 lire ve lo consiglierei volentieri. Il problema è che costa più di 150.000 lire! Come si può spendere un cifra del genere per un CD-ROM che finite in 3 ore? Non esiste proprio! Certo che l'introduzione del gioco e la copertina della scatola lasciavano intravvedere qualcosa di molto più interessante e con maggior profondità di gioco. Come si suol dire: "L'abito non fa il monaco!" O, ancora: "L'apparenza inganna". In questo caso non ci sono dubbi! Se lo vedete sullo scafale di qualche negozio, lasciatelo perdere e passate a qualche cosa d'altro.

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene NB



Se vi piacciono i laser games, potete sempre dare un occhiata ai vari *Dragons Lair*, *Space Ace* e compagnia bella, usciti qualche tempo fa. Se poi vi piacciono gli sparatutto e i film western, potreste anche optare per l'acquisto di *Mad Dog McCree*, che è sicuramente molto più divertente e longevo di *Critical Path*. Se invece siete interessati ai recenti sviluppi della tecnologia CD, vi conviene dare un'occhiata a *Return to Zork*, *Inca 2* e *The 7th Guest*.

KRONOLOG

THE NAZI PARADOX

Provate a immaginare per un momento che i nazisti abbiano vinto la Seconda Guerra Mondiale, che siano stati loro ad arrivare per primi alla bomba atomica e che, dopo averla usata, abbiano costruito un gigantesco impero nazista. Come sarebbe cambiata la nostra vita?



Mark Hoffmann ha la possibilità di usare un piccolo terminalino (una sorta di mini-Videotel tascabile) per collegarsi con la banca dati del regime.

Le cose non sono andate così, si sa, ma con un po' di fantasia è possibile tracciare le tappe più significative di questo storico avvenimento. Nel 1945, grazie a Reinhardt Schmidt, un geniale scienziato tedesco, la Germania nazista costruisce due bombe atomiche e le lancia su Boston e Leningrado. La pace è presto fatta e sulle ceneri della ormai obsoleta geografia mondiale nasce il nuovo impero nazista. La pressione del nuovo governo è insopportabile: controllo totale sulla popolazione, trattamento preferenziale per il popolo nazista tedesco e drastica spinta al progresso tecnologico, con conseguente dissesto ecologico. La Terra, nel 2020, è sull'orlo della catastrofe ambientale: aria irrespirabile, fascia d'ozono quasi completamente dissolta, scorie chimiche e nucleari in quantità indiscriminata e un'incredibile proliferazione di scarafaggi(!). Ecco perché i Giapponesi e organizzazioni segrete (gli Unknown) stanno cercando di sabotare ogni iniziativa del governo nazista. Fortunatamente, negli ultimi anni la Envirotek ha prodotto una nuova specie di batteri in grado di assimilare le sostanze tossiche per migliorare la situazione ambientale. Il giocatore veste i panni di Mark Hoffmann, proprietario della Envirotek e convinto antinazista (è il leader segreto degli Unknown), alle prese con un grave problema. Il figlio Phillip, archeologo, si trova in New Mexico per condurre degli studi su una popolazione indigena. Da quando è stato rubato un prezioso cristallo - ad opera, ovviamente, dei nazisti - la popolazione soffre di un morbo sconosciuto. Non resta quindi altro da fare che mettersi all'opera per ritrovare il cristallo rubato e cercare Phillip (sulla cui testa è stata emessa una condanna a morte per dissidenza). La storia inizia così, ma si complica quando, avanzando nel gioco, si scopre che il cristallo potrebbe servire ad azionare una macchina del tempo in grado di tornare nel 1945, in modo da portare nel 2020 nientepopodimeno che... no, non Hitler, Reinhardt Schmidt in persona!

Kronolog è adatto a tutti gli avventurieri di media levatura e la sua longevità, se si riesce a mandar giù l'amaro boccone rappresentato dall'interfaccia, è elevata.

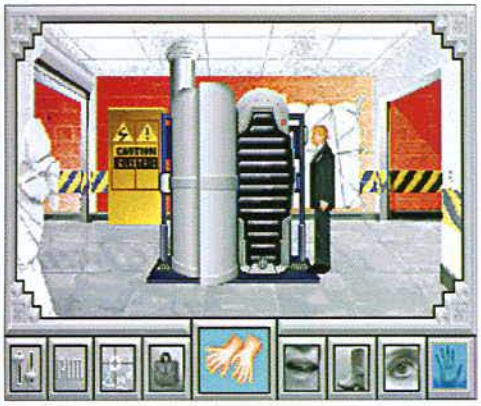
Come avrete già capito, la trama è molto bella e avvincente, pregio che consente di seguire la storia con maggiore interesse e at-



Il Salokrys dei Lakonas in tutto il suo splendore! Non ci resta che sostituire il cristallo con la copia e partire alla ricerca di Phillip.



Lo diceva la mamma che dovevo fare l'ingegnere! I problemi incontrati in Kronolog sono davvero di pregevole fattura.



Una macchina per esperimenti criogenici. Sarà prudente nascondersi all'interno per fare un giretto?



L'inventario presenta una gestione poco funzionale. È anche possibile "cestinare" un oggetto: peccato che poi non lo si possa più recuperare.



Siamo finalmente riusciti a trovare il santone dei Lakonas in Nuovo Messico. Sicuramente dovrebbe avere preziose informazioni riguardanti Phillip.

tenzione, e che spinge a proseguire l'avventura, malgrado l'interfaccia poco funzionale. Le icone che permettono di eseguire le azioni (parlare, esaminare, spostarsi e usare un oggetto) sono disposte nella parte inferiore dello schermo e devono essere selezionate ogni volta che si cambia azione. Certe volte risulta difficile anche spostarsi, in quanto il sistema di puntamento non è affatto preciso e costringe a selezionare diverse volte i punti di arrivo desiderati. Siccome il gioco è dotato di diversi piani (il protagonista si muove verso lo schermo di gioco o se ne allontana divenendo rispettivamente più grande o più piccolo), è necessaria una certa attenzione nel programmare gli spostamenti, e se si seleziona un certo punto di arrivo, magari molto distante dalla posizione attuale, il personaggio non si muove o si muove nella direzione sbagliata. È perciò indispensabile dividere il percorso in alcuni sotto-percorsi più semplici e diretti. Anche la gestione dell'inventario non è delle migliori: richiamata la finestra apposita, è possibile selezionare un oggetto che viene trasferito in una finestrella inferiore che indica ciò che si ha in mano in quel momento. Può succedere che, una volta selezionato un oggetto, ci si dimentichi di averlo in mano e si eseguano delle azioni non volute - tipo premere un pulsante con un cristallo pensando di avere le mani libere. Non che sia impossibile giocare un'avventura del genere, ma l'interfaccia di questo tipo di giochi deve essere curata con la massima attenzione e precisione. Si sarebbe potuto usare un sistema a cursore intelligente per abolire le scomode icone delle azioni (in questo caso il cursore cambia la sua forma per indicare le azioni possibili) e si sarebbe dovuto adottare un metodo di movimento più funzionale (selezionando un qualsiasi punto dello schermo il personaggio si porta nella posizione più vicina). Per quanto riguarda l'inventario, si poteva pensare a una tecnica più moderna (dove il cursore si trasforma provvisoriamente nell'oggetto che si vuole utilizzare per eseguire un'azione). Questi punti di demerito, imputabili unicamente all'interfaccia, rendono *Kronolog* un gioco talvolta frustrante da controllare, a cui ci si abitua solamente con molta (forse troppa) pazienza. È un vero peccato, perché la trama è indiscutibilmente interessante, mentre la grafica e le animazioni sono buone. Solamente il sonoro è insufficiente (non ci sono molti effetti, niente colonna sonora e le voci digitalizzate non sono il massimo). Se la storia fosse stata scontata, o per nulla interessante, *Kronolog* avrebbe ricevuto un giudizio molto basso, ma dobbiamo considerare che i problemi da risolvere sono tutti molto belli, abbastanza logici (in fondo siamo nel 2020) e di media difficoltà. *Kronolog* è quindi consigliato a tutti gli avventurieri, a patto che abbiano una buona dose di pazienza.

Marco Andreoli

Genere Avventura
Casa Merit Software
Sviluppatore Castleworks
Gameware

- Trama avvincente
- Alcune animazioni in full motion video

- Interfaccia frustrante e poco funzionale
- Sonoro digitalizzato migliorabile

Versione PC

Kronolog gira solamente su 386 e 486 e occupa la bellezza di 20Mb su disco (calcolatene 25Mb circa, perché le partite salvate occupano molto spazio). L'installazione dura circa un'ora e mezza (su un 486 DX a 33MHz!) ed è molto consigliato un programma per la cache del disco (Smartdrive o simili). Assicuratevi che il vostro hard disk non sia frammentato, se non volete penosi rallentamenti. Sono anche necessari 2Mb di RAM e DOS 5.0 (o superiore) con EMM386 installato. La grafica è in VGA e il gioco supporta le schede audio più diffuse: Sound Blaster, AdLib, Pro Audio Spectrum e compatibili. Indispensabile il mouse.

K VOTO

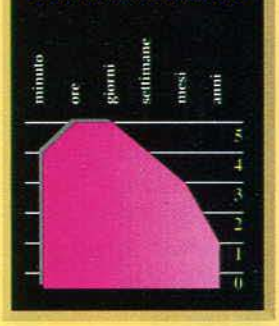
840 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Una trama molto bella, ricca di enigmi originali e interessanti, rovinata da un'interfaccia per niente funzionale caratterizzano *Kronos*. La storia è avvincente e catalizza subito l'attenzione del giocatore, mentre i comandi e la gestione dell'inventario sono frustranti e rovinano un gioco altrimenti ben riuscito. Alcuni particolari sono difficili da scoprire e alcuni oggetti sono ardui da vedere, ma non si ha mai l'impressione che il gioco stia nascondendo qualcosa (Eeehh!? NdR). In fondo, un po' d'attenzione è necessaria anche nella vita, figuriamoci in un'avventura! Al limite, gli aiuti forniti quando si esamina un oggetto potevano essere più completi. La difficoltà standard rende *Kronolog* adatto a tutti gli avventurieri di media levatura e la sua longevità, se si riesce a mandar giù l'amaro boccone rappresentato dall'interfaccia, è elevata.

CURVA INTERESSE PREVISTO





nota bene NB



Non essendo assolutamente confrontabile con il K-Parametro attuale (*Return to Zork*) in quanto a tecnica e profondità, né tantomeno con i "fumettosi" ed esilaranti *Maniac Mansion 2* e *Sam & Max*, si potrebbe ricercare una qualche affinità con avventure più serie, quali *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (visti i protagonisti e l'argomento dichiaratamente antinazista).

L'avventura della LucasArts, pur essendo molto più vecchia, è però dotata di interfaccia utente e sonoro migliori, inoltre il protagonista ha sempre un richiamo maggiore del meno noto Mark Hoffmann.

SECOND SAMURAI

Avete sfidato i cancelli del tempo per sconfiggere il terribile Re Demonio. Avete messo alle corde il demone costringendolo alla fuga, avete quasi vendicato il vostro maestro. Ma ora il Re Demonio è tornato nel suo regno e dovete inseguirlo. Fino alla fine dei tempi.

Se pensate che questo inizio sia un po' troppo epico per un semplice gioco di piattaforme, vuol dire che non conoscete nel dettaglio la storia di *Second Samurai* (ex *First Samurai*)... Il maestro del nostro caro guerriero giapponese con tanto di kimono e katana affilata, Lord Akira, è stato ucciso nel medioevo nipponico dal Re Demonio. Magio, un saggio dell'epoca, riesce a raggiungerlo e a spedirlo nel ventiquattresimo secolo per non avercelo più tra i piedi... Ma voi, non soddisfatti, avete chiesto a Magio di mandarvi avanti nel tempo per inseguirlo e ucciderlo definitivamente (una storia che, per certi versi, ricorda molto da vicino "Ronin", di Frank Miller, un fumetto che non potete lasciarvi scappare).

Dopo aver effettivamente sconfitto il Re Demonio nel ventiquattresimo secolo, proprio all'ultimo momento, ve lo siete lasciato sfuggire: con un potente incantesimo, infatti, il Re Demonio è tornato finalmente nel suo tempo, nel medioevo giapponese, nella sua reggia in cima alla montagna maledetta.

E voi, naturalmente, non soddisfatti, avete deciso di intraprendere un lungo viaggio nel tempo per cercare di raggiungerlo e di ucciderlo una volta per tutte (almeno fino all'uscita di *Third Samurai*, credo).

Una delle cose più divertenti è la possibilità di giocare in due contemporaneamente

Il gioco è fondamentalmente una rielaborazione di *First Samurai*, migliorata dal punto di vista grafico-sonoro e nella complessità di alcuni rompicapo, nonché dalla presenza su schermo di sprite super giganti per quanto riguarda i mega-cattivoni di fine livello.

Oltre al normale punteggio e all'energia di ogni singolo omino (potrete scegliere se averne tre, cinque o sette), sullo schermo è presente anche un indicatore di punti-esperienza (collezionabili distruggendo cristalli, anfore e altri oggetti appositamente collocati nel background): l'esperienza è particolarmente importante ai fini della soddisfazione personale del giocatore, infatti soltanto collezionando il massimo di punti-esperienza per ogni livello superato sarà possibile, una volta finito il gioco, accedere alla sequenza finale completa, che verrà, invece, "tagliata" in proporzione se ve ne mancano alcuni.

I comandi sono, come nel primo episodio della serie, molto semplici, immediati e instintivi: il joystick controlla ogni movimento e il pulsante di fuoco permette di colpire con una varietà di mosse degna di un vero picchiaduro (anche perché le mosse variano a seconda dell'arma che impugnate, per un totale di una quindicina di

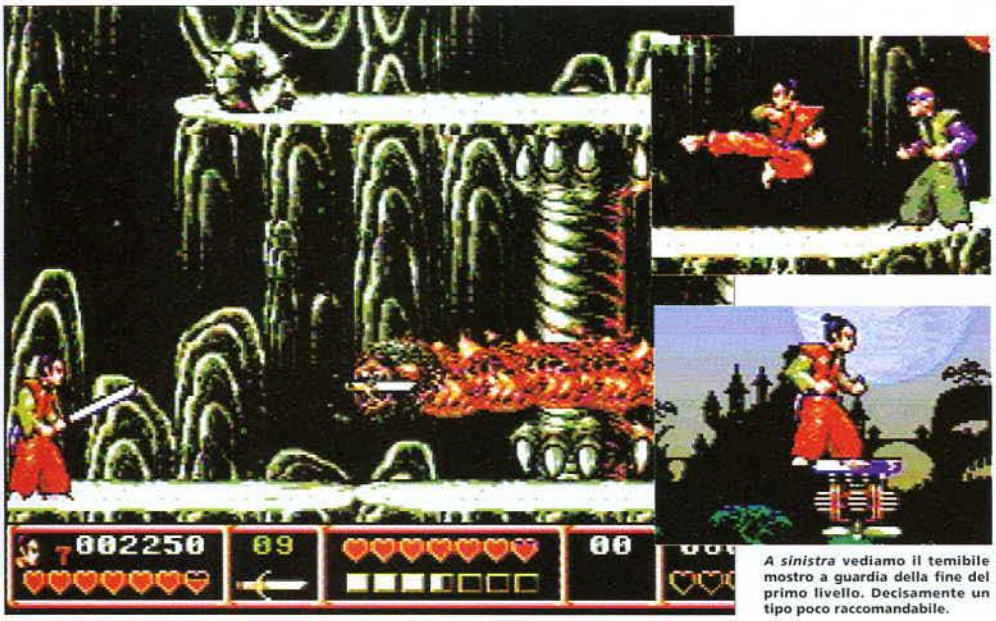


Il design di questo livello ricorda da vicino quello già visto nel primo episodio, comprese le lune dello sfondo.



Manipolando semplici oggetti è possibile accedere a diversi bonus. La Vivid Image ha mantenuto le caratte





A sinistra vediamo il temibile mostro a guardia della fine del primo livello. Decisamente un tipo poco raccomandabile.

tecniche diverse). Ad esempio, con la spada è possibile colpire con delle potenti sferzate in avanti, in basso o in diagonale e addirittura in volo, con delle stoccate sopra la testa o sotto i propri piedi o con dei colpi decisi assolutamente micidiali. Una delle cose più divertenti di *Second Samurai* è la possibilità di giocare in due contemporaneamente e di proseguire secondo diversi criteri, sempre scelti dai giocatori: con l'opzione "Friend" i colpi che, accidentalmente, dovessero colpire lo sprite del nemico, non infliggono alcun danno (è possibile, quindi, collaborare completamente senza alcun timore); con quella "Stun" i colpi stordiscono l'amico per qualche secondo, ma è ancora possibile, con un po' di attenzione, proseguire insieme; con l'opzione "Kill", infine, i due giocatori non possono toccarsi senza infliggersi l'un l'altro dei danni effettivi, e la cosa è particolarmente divertente in quanto si trasforma in tutto e per tutto in una sorta di picchiaduro semplificato, un gioco nel gioco. Con i tasti "shift" potrete selezionare le armi a vostra disposizione, armi che potrete trovare nei vari schermi sotto forma di bonus.



Abbiamo la spada, una Katana del '700, probabilmente di un vero maestro spadaio d'epoca, assolutamente micidiale; ci sono i pugnali (disegnati come semplici coltelli da lancio occidentali), utili per i boss di fine livello; le bombe (un retaggio del ventiquattresimo secolo) che fungono da arma risolutiva; i crani a ricerca, dei teschi temibili che vanno direttamente contro il nemico più vicino... Infine ci sono i tre Libri della Sapienza che vi aiutano in diversi modi: il libro rosso farà esplodere una bomba magica potentissima capace di distruggere (o almeno di danneggiare seriamente) tutti i nemici su schermo; il libro giallo evoca la vostra Katana magica; il libro verde vi rende invincibili per qualche secondo. Per attivare i vari libri è sufficiente selezionarli e premere per un paio di secondi il pulsante di fuoco. Naturalmente ci sono molti altri oggetti che potrete usare: il cibo per recuperare l'energia perduta, i vasi che, come già detto, vi danno punti-esperienza e altri oggetti misteriosi (come le statuette dei primi livelli) che devono essere usate in alcune sezioni rompicapo decisamente divertenti (la prima prova ricorda molto da vicino l'inizio dei Predatori dell'Arca Perduta, non vi dico altro).

Alla fine di ogni livello il computer vi fornisce un codice che potrete introdurre per continuare la partita e proseguire verso il maniero del Re Demonio.

Il gioco è sicuramente divertente, ma lascia un po' a desiderare in quanto a originalità: tutto sommato *Gods* dei Bitmap Bros., già vecchiotto, ha ancora molto da insegnare... Meditate, gente... Meditate.

Yuri Abietti

Genere Piattaforme
Casa Psygnosis
Sviluppatore Vivid Image

- Buona giocabilità
- Discreta Longevità
- Buona presentazione grafico/sonora
- Controlli semplici e immediati

- Mancanza di originalità nel concept di gioco
- Alla lunga può risultare un pò noioso

Versione Amiga

Il gioco risiede su tre dischetti non installabili. La grafica dell'Amiga è stata sfruttata in maniera sobria e i fondali e gli sprite dei nemici sono stati realizzati con un certo stile, d'altra parte tipico dei prodotti Psygnosis. Il sonoro è abbastanza ben realizzato, anche se alcune musichette negli schermi di presentazione o di fine livello sono decisamente obsolete e noiose. I controlli, come già detto, sia da joystick che da tastiera, sono semplici e ben progettati. Anche gli effetti sonori sono discreti e, nel complesso, si tratta di un buon prodotto.

K VOTO

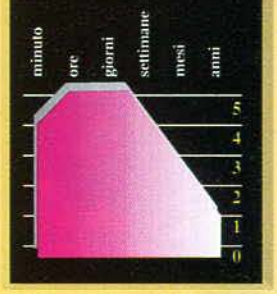
897 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Non c'è niente da fare: esiste una categoria di persone per la quale questo voto sarà una vera delusione; c'è gente che ha una vera e propria febbre per la porta nascosta, il bonus segreto, la stanza che appare solo se fate quella determinata cosa, ecc. Per tutti costoro posso solo dire che possono tranquillamente considerare il voto come un 900+... Se invece non avete mai provato un piattaforme di questo genere, in cui uccidere mostri e raccogliere bonus non basta certo per proseguire ma bisogna usare un po' di più di materia grigia risolvendo enigmi e rompicapo, vi consiglio caldamente di prendere in considerazione l'idea di acquistare *Second Samurai*, un gioco che vi farà passare non poche ore d'ansia al joystick.

CURVA INTERESSE PREVISTO







Se avete finito *Gods* per tre volte consecutive, se avete giocato tutti i capitoli di *Shadow of the Beast* e, naturalmente, se avete tra le scatole gloriose del passato, anche quella di *First Samurai*, allora questo gioco fa proprio per voi... Non è certo un titolo che fa urlare dall'originalità del concept, anzi, i tributi ai titoli passati che ho nominato si notano perfettamente fin dal primo livello. Tuttavia se state cercando qualcosa di simile per affilarvi gli artigli, oltre ai giochi già citati, vi posso consigliare *Switch Blade II*, divertentissimo e ultra-violento.



Deck, impianti cibernetici e MegaCorporazioni: finalmente la Microprose ci permette di tornare "Giù nel Cyberspazio", anche se con una sfumatura horror! Riuscirà a rinverdire i fasti di quel gran gioco che è stato *Neuromancer*?

Secondo diversi autori di fantascienza, primo fra tutti il famoso Gibson di Neuromante, tra un centinaio di anni per comunicare con le reti informatiche non si utilizzeranno arcaici monitor o scomode tastiere, ma degli innesti neuro-bionici che collegheranno direttamente il cervello con i computer. Quindi, invece di vedere le cubettose schermate Ansi delle BBS contemporanee, i nostri nipoti potrebbero "vivere" un interfacciamento diretto con le banche dati, vedendo nel senso letterale della parola i dati o gli altri utenti, e provando emozioni artificiali in un microcosmo virtuale, ormai comunemente chiamato Cyberspazio.

Bloodnet si svolge in futuro prossimo di questo tipo, in cui la TransTechnicals, una MegaCorporazione capillare come la Sip, potente come una banca svizzera e impenetrabile come la Cia può governare l'intera New York, grazie al controllo quasi assoluto del Cyberspazio. Naturalmente c'è chi si oppone allo strapotere di questo "trust" dell'informazione e i bassifondi della Manhattan del 2094 offrono il nascondiglio ideale alle bande di giovani scapestrati che sfogano la propria rabbia tentando di violare le fortezze informatiche erette dalla TransTechnicals, utilizzando dei computer appositamente studiati per collegarsi via interfaccia neurale al Cyberspazio, chiamati "Deck". Uno di questi giovani distrutti senza pietà dalla TransTechnicals è proprio il nostro eroe, Ransom Stark, licenziato in tronco dalla MegaCorporazione perché, a causa di un intenso utilizzo del deck nel Cyberspazio, ha iniziato ha confondere la realtà "materiale" da quella "virtuale": solo grazie all'aiuto di un'altra reietta, Deirdre Teckett, e al suo nuovo innesto cerebrale, Stark è riuscito a riprendersi e diventare un hacker dei bassifondi.

Tuttavia la TransTechnicals non nasconde qualcosa solo dietro alle impenetrabili mura software del Cyberspazio, come Stark scopre dolorosamente a sue spese: per perpetuare il proprio potere oltre i limiti dei mortali, le alte sfere della città hanno preferito perdere la propria umanità e trasformarsi in Vampiri, che scendono di notte dai loro lussuosi grattacieli per cercare le loro vittime tra la popolazione di sconosciuti derelitti. Anche se vampirizzato da uno dei potenti Signori della MegaCorporazione, Ransom Stark riesce a conservare la propria umanità e a liberarsi dal magnetico dominio del vampiro che lo ha morso, grazie all'innesto cerebrale di Teckett. Il suo scopo, ora, è quello di svelare a tutta New York l'incombente minaccia dei Vampiri informatizzati. L'unica possibilità è quella di girare Manhattan alla ricerca di informazioni utili per violare il Cyberspazio controllato dalla TransTechnicals avrete quindi a disposizione una grande mappa della penisola newyorkese, dove sono segnate le locazioni che potete raggiungere con la famosa metropolitana: ogni volta che sentirete parlare di un posto o di una via, essa si aggiungerà alla lista di quelle disponibili.

Ogni volta che parlerete con un personaggio, il vostro deck registrerà automaticamente la conversazione, per permettervi di risentirla in qualsiasi momento: questo particolare è molto comodo, perché incontrere-

L'aspetto più interessante che la distingue da altre avventure più classiche come Monkey Island, è l'accesso al Cyberspazio



Il Museo d'Arte Moderna di New York è stato conquistato da un gruppo di cyberpunk anarchici che lo vuole difendere dallo strapotere della TransTechnicals.



Il mega ufficio della Transtechnicals: notare l'atmosfera tetra e oppressiva.



Il classico tavolo operatorio cyberpunk per l'inserimento di arti bionici. Pagando il giusto prezzo, potrete letteralmente rifarvi il corpo.

te moltissime persone, ognuna delle quali ha qualche problema e normalmente vi chiede di fare qualche piccolo lavoretto, come trovare delle costose droghe sintetiche in cambio di arti bionici. Oltretutto *Bloodnet* è un'avventura abbastanza particolare, che si discosta dal solito copione Sierra o LucasArts, in cui bisogna trovare un oggetto particolare da utilizzare in un dato punto.

In questo ultimo prodotto della Microprose dovrete curare soprattutto i dialoghi e combinare le diverse esigenze dei personaggi che incontrate nello stesso modo in cui incastrate tra loro i pezzi di un puzzle.

Naturalmente non potete aspettarvi che la polizia difenda un reietto della società come Ransom Stark dai potenti signori della MegaCorporazione, quindi dovrete prepararvi a difendervi da soli: è disponibile una vasta gamma di armi, dalle pistole e fucili laser, che "bucano" letteralmente i vostri nemici, alle più tradizionali automatiche 44 o fucili a pompa, senza però tralasciare un'impressionante serie di granate, droghe e armi psichiche, soniche o elettromagnetiche. Completano il quadro elmetti e giacche rivestite di Kevlar, occhiali anti-radiazione e, studiati specificatamente per i vampiri, borracce di acqua santa e paletti di frassino. In combattimento potrete scegliere dove posizionare ogni membro del vostro team e poi controllare le mosse dei vostri personaggi o lasciar gestire il combattimento al computer. Normalmente, è meglio intervenire di persona nel combattimento, ma, se gli avversari non sono troppo potenti, è utile anche l'opzione Quick Combat. Tuttavia finora abbiamo descritto circa metà dell'avventura che vi aspetta in *Bloodnet*: infatti l'aspetto più interessante che la distingue da altre avventure più classiche come *Monkey Island*, è l'accesso al Cyberspazio: si tratta di un vero e proprio mondo a sé stante, abitato da Samurai e Dragoni che duellano tra loro e tentano allo stesso tempo di forzare i blocchi della MegaCorporazione. Quando Ransom Stark inserisce la spina del suo deck nell'impianto cerebrale, vi ritroverete in un mondo quasi onirico in cui fluttuano strane forme geometriche, che rappresentano dati in trasferimento, sistemi informatici, utenti autorizzati o adeguatamente schermati; alcune sono addirittura l'alter ego informatico di personaggi che incontrate nel mondo reale.



Scoprirete, magari, che il terribile Zeus, che terrorizza anche gli hacker più potenti, è in effetti una ragazzina di vent'anni, oppure troverete i resti dei file che descrivevano la personalità e l'ego di alcuni vostri vecchi amici morti da tempo e forse potrete farli rivivere grazie ad altri hacker, ma soprattutto potrete trovare le informazioni che distruggeranno la MegaCorporazione e potranno permettere a tutti gli hacker di entrare liberamente nella rete del Cyberspazio!

Paolo Paglianti

Genere Avventura
Casa MicroProse
Sviluppatore Interno

- Finalmente si torna nel Cyberspazio!
- Un'avventura "diversa"
- Ottima atmosfera

- Adatta a chi conosce bene l'inglese

Versione PC

Per visitare il cyberspazio dovrete disporre di un 386 (almeno un 25 mhz), 2 mega byte di memoria, una scheda VGA e 9 megabyte su hard disk. Per gli effetti sonori il programma riconosce SoundBlaster, SB Pro, Sound Master 2 e ProAudio Spectrum, mentre per sentire la musica potrete utilizzare anche AdLib, Roland e Wave Blaster.

K VOTO

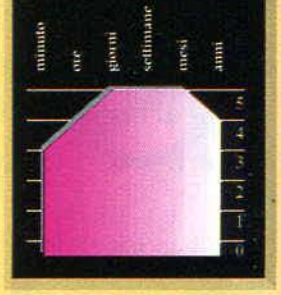
900 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Quando ho letto sulla confezione che *Bloodnet* era un'avventura CyberPunk - Gotica, ho iniziato a pensare al peggio: per fortuna non è affatto così, anzi, ha dimostrato di essere divertente, originale e coinvolgente.
La MicroProse è riuscita a conciliare due filoni così specifici e diversi come il CyberPunk e il Vampirismo quasi perfettamente (avrei evitato le borracce di acqua santa o i crocefissi da piantare nello sterno!). Oltretutto l'atmosfera alla "BladeRunner" di metropoli sporca, violenta e degradata è stata ricreata nei minimi dettagli, dai discorsi politici dei cyberpunk ai graffiti nei vicoli, alla irrefrenabile noia degli ambienti altolocati.
Gli sfondi della parte "reale" sono stati disegnati utilizzando delle tecniche di ray tracings, anche se il personaggio a volte è un po' sproporzionato, mentre quelli del Cyberspazio, onirici e quasi impalpabili, sembrano usciti dal film Il "Tagliaerbe". Davvero spettacolare.

CURVA INTERESSE PREVISTO

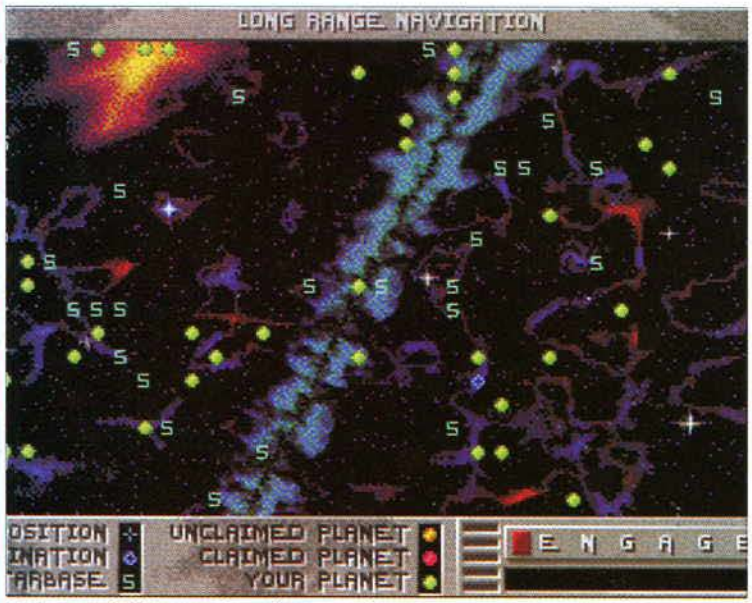


nota bene NB

***Bloodnet* ricorda fin troppo una stupenda avventura pubblicata per Commodore 64, poi convertita per Amiga e PC, che si ispirava dichiaratamente ai racconti Cyberpunk di Gibson, *Neuromancer*. Non sappiamo se sia ancora in giro, ma vi possiamo assicurare che vale la pena giocarla! Se invece preferite il lato "horror" di questa avventura, non avete che l'imbarazzo della scelta, visto che è appena finita il revival di Dracula e Vampiri vari: forse il prodotto migliore è *Dracula Unleashed*, una specie di film interattivo per CD ROM su questo personaggio incredibilmente sfruttato.**



STARSHIP



Ecco la mappa del sistema quasi completamente esplorato!



Abbiamo attivato il cancello elettronico: il pianeta è nostro!

Siamo nel 2127, la Guerra Galattica è terminata da poco. Come ogni guerra anche questa ha prodotto degli eroi, gente che ha accumulato grandi vittorie e prestigio...Eroici piloti che hanno sfidato corazzate armate di cannoni a ioni, che hanno solcato gli abissi siderali più remoti e che ormai non temono più nulla.

Come è facile intuire, voi impersonate uno di questi eroi della Guerra Galattica. La guerra è terminata, perché quindi non buttarsi in un'attività che potrebbe farvi fare un po' di soldi, sfruttando la vostra abilità? Ci sono molti pianeti ancora inesplorati e pieni di ricchezze, perché non fare gli esploratori?

Starship si presenta con un'introduzione davvero spettacolare, con animazioni in 3D e la voce di un narratore che spiega gli antefatti della vicenda. Terminata la presentazione si entra nel gioco vero e proprio.

Scelto il comandante dall'apposito menù, arriviamo nella sala centrale della base spaziale, dalla quale partiamo per la nostra avventura. Nella base dobbiamo acquistare le cose essenziali per poter partire. Abbiamo a disposizione 2 milioni di crediti spaziali, e dobbiamo gestirli nella maniera migliore possibile, in quanto non sono assolutamente una grossa cifra. Appositi menù permettono di scegliere armi, motori e scudi; quindi dobbiamo assumere l'equipaggio, specializzato in 6 categorie utili per l'esplorazione; è da notare che l'unica categoria veramente necessaria tra quelle disponibili è quella degli ingegneri, che sono indispensabili per poter conquistare i pianeti.

Abbiamo scelto tutto? Possiamo quindi partire con l'esplorazione dell'universo, o almeno del sistema stellare, che contiene 50 pianeti ancora inesplorati e diverse basi spaziali, alle quali possiamo accedere ogni volta che necessitiamo di riparazioni o nuovi accessori (le basi spaziali sono tutte identiche nell'aspetto e nelle funzioni offerte).

Dalla plancia della nave si può selezionare la cartina del sistema stellare, e qui scegliere dove andare. Una volta arrivati a destinazione si può prendere il comando della nave e ingaggiare eventuali battaglie contro sporadiche navi aliene nemiche (che possono essere abbordate per prendere armi e munizioni da rivendere o utilizzare) o atterrare su un pianeta, se questo è nelle vicinanze.

Lo scopo del gioco è la conquista dell'intero sistema stellare e non ci sono altri obiettivi, non fornendo una motivazione vera e propria che possa spingere il giocatore ad arrivare fino alla fine.

La parte strategica di *Starship* è piuttosto semplice: una volta atterrati su un pianeta bisogna mandare degli ingegneri in postazioni particolari perché costruiscano una specie di



Una scena a bordo di una nave aliena. Quel coso rosso è cattivo e spara...



L'ingegnere ha appena terminato il suo lavoro: una delle parti del cancello e' pronta.





Sopra: **Una scena di battaglia, uhm...dove ho già visto quell'astronave?**
A lato: **In questa schermata si sceglie il personale di volo della nostra nave spaziale.**
In basso: **Si può dare un nome ai pianeti che conquistiamo...**
In basso a sinistra: **Il menu di scelta del comandante della nave.**





cancello elettronico di protezione, attivato il quale il pianeta è conquistato.

Mentre gli ingegneri eseguono questo lavoro, quasi in modo automatico, dovrete eliminare gli eventuali alieni presenti sul pianeta con gli altri uomini a disposizione, operazione non troppo difficile anche grazie alla scarsa intelligenza degli alieni che si incontrano sui pianeti. Conquistare un pianeta frutta dei soldi, inoltre le armi trovate si possono rivendere per averne altre.

Una volta avviate le operazioni si cominciano ad avere armi in abbondanza e diventa molto facile procedere alla conquista dei pianeti successivi

L'unica vera difficoltà di *Starship* è il fatto che si parta con pochi mezzi, ma una volta avviate le operazioni si cominciano ad avere armi in abbondanza e diventa molto facile procedere alla conquista dei pianeti successivi; questo non aiuta di certo la longevità del prodotto, rendendolo anzi prevedibile man mano che si procede nel gioco.

Le navi aliene che si incontrano nello spazio sono piuttosto pericolose, ma si può sfuggire loro con estrema facilità e quindi non rappresentano un grosso ostacolo nemmeno agli inizi della partita.

Starship si comanda interamente via mouse, con qualche piccolo aiuto dato dalla tastiera che, stranamente, non è utilizzata nello stesso modo in tutte le sezioni: negli attacchi a terra si deve utilizzare il solo mouse - un po' scomodo per via delle icone un po' piccole.

La mancanza di livelli di difficoltà settabili rende il gioco poco adattabile alla crescente abilità del giocatore, e il fatto che le diverse razze del comandante e dell'equipaggio non influenzino (come dovrebbero) quasi per niente il comportamento della nave e lo svolgersi delle battaglie sui pianeti, è quantomeno curioso.

Starship se preso per quello che è, cioè un gioco di conquista spaziale con poca strategia e senza una gran sfida nel complesso, può anche risultare divertente, non regge però il confronto con prodotti simili e più completi presenti sul mercato ormai da mesi. Con qualche missione da fare e un migliore settaggio della difficoltà sarebbe potuto essere molto migliore. Così com'è ora può offrire qualche giorno di divertimento, ma una volta che avrete terminato la conquista dei 50 pianeti, difficilmente lo rigiocherete di nuovo.

Roberto Camisana

Genere Strategia spaziale
Casa Merit Software
Sviluppatore Future Visionary

- Introduzione e intermezzi animati molto belli.
- Sonoro buono, mai noioso e discreti effetti sonori.
- Gira anche su macchine 386sx

- Mancano missioni da compiere, l'obiettivo è troppo generico.
- Difficoltà mal calibrata: troppo difficile agli inizi.
- Controlli non molto intuitivi da utilizzare in alcune sezioni.

Versione PC

Starship **richiede come configurazione minima un 386sx/33 MHz, 2 mega di RAM e almeno 575k di memoria bassa libera, è consigliato non avere EMM386 (o simili) in memoria, quindi è utile prepararsi un boot disk, operazione per la quale esiste un apposito comando. L'intero programma gira in modalità VGA, sono supportate le principali schede sonore esistenti ed è necessario il mouse, senza il quale non si può proprio giocare. *Starship* risiede su 7 dischetti e deve essere installato su HD dove occuperà circa 27 mega. È possibile utilizzarlo su dischi compressi con doublespace, stacker e prodotti simili, a patto di avere sufficiente memoria bassa libera.**

K VOTO

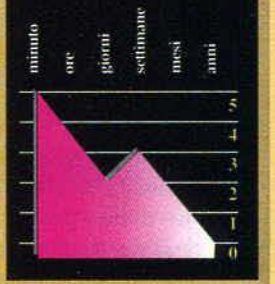
690 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Starship **si presenta molto bene, con un'introduzione davvero bella e una colonna sonora affascinante. Purtroppo la struttura del gioco si rivela un po' troppo semplicistica per un gioco di conquista spaziale. Quando si inizia a giocare si è molto limitati dalle scarse disponibilità finanziarie del protagonista, mentre molto più avanti nel gioco (se ci si arriva), avendo più soldi e armi più potenti, conquistare i pianeti diventa quasi troppo semplice. Un gioco carino, che può piacere a chi vuole tentare la conquista dello spazio, senza impazzire in mille piani e progetti di conquista, ma che non offre sufficiente sfida agli appassionati del genere.**

CURVA INTERESSE PREVISTO





In *Starship* si deve conquistare un sistema solare, utilizzando un pizzico di strategia e gestendo al meglio i propri soldi.
Se siete interessati a giochi che trattano argomenti simili, magari in maniera più completa e aggiungendo qualcosa alla lista degli obiettivi del gioco, non potete non considerare *Frontier*, il seguito di *Elite* che vi mette a disposizione un'intera galassia per fare un po' tutto quello che volete. Leggermente differente ma ugualmente molto interessante è il prodotto della Origin, *Privateer*, che anche lui permette di volare per lo spazio commerciando o facendo altre cose più o meno legali... Entrambi i giochi citati sono in 3D. Se volete restare nelle 2 dimensioni e vi interessa principalmente la strategia allora provate *Civilization*: non sarà un'errore.

BUBBA'N STIX

Certamente l'era dei personaggi buffi non è finita, ma questa volta si sta davvero esagerando. Un camionista con il suo amico un bastoncino alieno!? Ma dove andremo a finire? Continuando così ci troveremo tutti a spasso con un fungo e un sassolino per amici. Io li ho già. E voi?



Un bidone e un foro sul muro di sinistra. Secondo voi come se la potrà cavare il nostro amico biondo. Se facessimo rotolare il bidone...

State tranquillamente guidando il vostro camion carico di animali da consegnare allo zoo locale, pensando agli affari vostri (tipo come pagare il mutuo a fine mese), quando.... un'astronave in cerca di razze aliene scende dal cielo a tutta velocità e vi rapisce con tutto il vostro carico. Come se non bastasse, gli alieni perdono il controllo del loro mezzo per l'eccessiva velocità, la porta del cargo si apre e voi venite catapultati fuori, insieme a tutti gli esseri caricati, piombando sulla superficie del pianeta sottostante prima che la nave si schianti con un botto fragoroso. Sollevate la faccia dal fango in cui siete caduti solo per essere colpiti in testa da qualcosa che atterra qualche secondo dopo di voi. Raccogliete l'oggetto per accorgervi che si tratta di un bastoncino di legno che, con vostra sorpresa, si rivela essere un alieno! Decidete di unire le vostre forze e di tornare insieme ai vostri rispettivi mondi d'origine in qualche modo. Questa, a grandi linee, è la storia di base dell'ultima fatica della Core Design, *Bubba'n Stix* e, come gia detto nella presentazione, nei panni di Bubba, dovrete riuscire a trovare un modo di tornare a casa e salvare la vostra pellaccia. Si tratta di attraversare i 5 ambienti diversi che compongono l'inospitale pianeta che, in quanto tale, è stracolmo di creature che non brillano per buone intenzioni nei vostri confronti. I nemici hanno le forme più disparate, ma andiamo con ordine. Gli ambienti sono la tetra foresta aliena con i suoi cespugli carnivori e gli strani alberi semoventi, il cimitero delle astronavi con il labirinto di metallo, la palude con i mostruosi pesci carnivori da passare per la maggior parte in immersione, un vulcano e i suoi fiumi di lava, fino a giungere allo zoo spaziale, dove troverete un'astronave che potrebbe ricondurvi a casa.

Più il gioco avanza, più i rompicapi diventano difficili da risolvere, ma anche più divertenti

Il gioco è un classico piattaforme a scrolling orizzontale, disseminato di rompicapi e di situazioni che vanno risolte con una buona dose


I patetici tentativi del capitano dell'astronave non vi metteranno certo in difficoltà.



Le espressioni di Bubba in alcuni momenti si rivelano esilaranti. Qui si è appena punto un piede.



Infilando il bastoncino in quel foro sulla scarpata, possiamo riuscire a raggiungere la piattaforma superiore.



Il malcapitato in alto a destra si è appena beccato un macigno sulla cocuzza. Ora possiamo anche ignorarlo senza problemi.

di intuizione e con l'aiuto del bastoncino alieno. Lo potrete usare nei modi più svariati e differenti; ad esempio, come mazza da baseball, giavellotto-boomerang per colpire i nemici che ostacoleranno il vostro cammino, leva per far rotolare macigni, infilandolo in buchi nella roccia (a volte ci si riduce veramente male, non trovate?) e utilizzarlo come piattaforma per raggiungere punti altrimenti inaccessibili, stecca da biliardo e in molti altri modi ancora più fantasiosi. Come se tutto questo non bastasse, il capitano dell'astronave che vi ha rapito, cercherà di ricatturarvi con i suoi comici tentativi.

Le opzioni del gioco sono un po' scarne: potrete scegliere se avere la musica o gli effetti sonori, ma non entrambi.

Il gioco supporta il joystick con due pulsanti: uno per lanciare il bastone e l'altro per usarlo come mazza da baseball. Nel caso di un solo pulsante, una pressione prolungata del pulsante di fuoco per lanciare il bastone e una pressione veloce per usarlo come mazza.

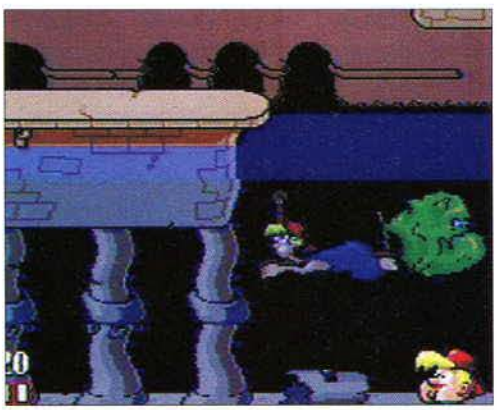
Per interagire con lo "stick" e l'ambiente basta muovere il joystick nella direzione dell'oggetto e premere il pulsante di fuoco, se poi il bastone dovesse rimanere bloccato lontano da voi, basterà premere nuovamente il pulsante per richiamarlo.

Più il gioco avanza, più i rompicapi diventano difficili da risolvere, ma anche più divertenti. Nell'insieme il gioco è ben realizzato, con molti oggetti con cui interagire e la versatilità del vostro amico longilineo. Ciò nonostante, non può certo essere considerato un gioco originale, anche se disegnato in maniera buffa e accurata, la musica e gli effetti sonori potevano essere realizzati meglio, viste le potenzialità della macchina.

Giunti alla conclusione, alcune domande ci sorgono spontanee: riusciranno Bubba e il suo amico a tornare a casa sani e salvi? Riuscirà soprattutto a pagare il tremendo mutuo che lo assilla ogni fine mese?

Avrete la risposta a queste e ad altre domande giocando a *Bubba'n Stix* e la sua cosmica e comica avventura.

Mario Maron



Grazie alla bacchetta Bubba può esibirsi in numeri da provetto sommozzatore. Notate l'effetto grafico dell'acqua.





La gag degli alberi è una delle migliori. Bubba viene seguito dal tronco ma, non appena si volta, questi fa finta di niente.

Genere Piattaforme
Casa Core Design
Sviluppatore Interno

- Ottimi Rompicapo
- Buona giocabilità
- Grafica buona
- Notevole longevità

- Musica mediocre
- Scarsa originalità

Versione Amiga

Il gioco richiede almeno 1 Mega di RAM per funzionare e gira su tutta la gamma Amiga. Potrete avere dei problemi se possedete un 600 con hard disk, in quanto se non possedete un espansione di memoria, quella occupata dalla gestione del disco fisso farà apparire al caricamento la simpatica scritta "out of memory" (e il gioco ve lo scordate). *Bubba'n Stix* risiede su due dischetti. Il sonoro lascia a desiderare rispetto allo standard, mentre i tempi di caricamento sono buoni.

K VOTO

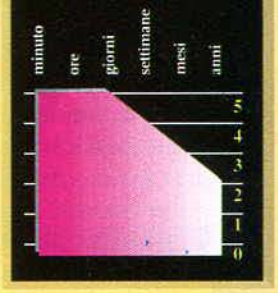
893 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Il gioco non presenta nessuna idea veramente originale e ormai di giochi a piattaforme ne sono usciti veramente tanti sufficienti almeno per aver toccato quasi tutte le possibilità del genere, cosicché diventa veramente difficile proporre qualcosa che sia veramente innovativo. Dalla sua, il gioco possiede il pregio di essere estremamente giocabile e di proporre situazioni rompicapo sufficientemente difficili e accattivanti da renderlo discretamente longevo. La musica iniziale è carina, ma diventa quasi subito monotona, mentre durante il gioco non è gran che; lo stesso vale per gli effetti sonori, soprattutto se si pensa alle possibilità dell'Amiga. Per il resto, la grafica è abbastanza curata e lo stile dei disegni decisamente bello. Nel complesso un buon gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO





Ragazzi, ci troviamo davanti a un'ennesima frase fatta: di giochi per Amiga come questo ce ne sono a bizzeffe. Se siete assidui lettori di Kappa, dovreste sapere a memoria che il miglior platform in circolazione è... *Superfrog*. Ma sì, l'abbiamo detto centinaia di volte e non ci stancheremo mai di farlo! Più recentemente, è uscito il giocabilissimo *Cool Spot*, recensito su K57. Si tratta di un gioco molto vario, anche se, graficamente parlando, non potrà mai eguagliare *Superfrog*. Poi ci sarebbero anche *Global Gladiators*, *Zool 1* e *2* e *Wonderdog*. Aspettate un attimo, tra un po' uscirà anche *James Pond 3*...

DAEMONS

Demoni, demoni e ancora demoni! Quella mattina dalle mura di Tormis si potevano vedere solo orribili esseri rossastri e cornuti, che sembravano essere misteriosamente scaturiti dal più profondo degli inferni. Chi credete che dovrà salvare la città e l'intero continente dalla marea di orribili mostri?



Il nostro alter ego fantasy, ovviamente!
E non si può certo dire che il Capitano Gustavus, l'eroe di turno, stia passando un periodo molto tranquillo, poiché, oltre a trovarsi in una città posta sotto assedio da un enorme esercito di spietati Demoni, è stato scelto dal Gran Concilio di Tormis per compiere una missione a dir poco rischiosa: trovare un modo per uscire dalle mura senza essere massacrato dai Demoni, cercare di scoprire da dove vengono questi incredibili esseri e, soprattutto, riuscire a distruggerli...

Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, le avventure di Gustavus iniziano in un'affollata, puzzolente e alcolica locanda dei bassifondi, dove il nostro Capitano, come primo passo, può cercare qualche avventuriero abbastanza pazzo da seguirlo e aiutarlo nella sua lotta contro l'Orda Demonica. Ammirerete il mondo di Hestor attraverso la finestra centrale, grande una buona metà del monitor, che mostra l'eroe principale e le immediate vicinanze con una chiara, anche se un po' scarna, visuale dall'alto. La cornice esterna dello schermo vi permette invece di vedere il ritratto del vostro personaggio, di conoscere l'ora e di ricevere, nel rettangolino più in basso, qualche occasionale messaggio dal computer. Appena superata la solita protezione (presente anche nella versione CD ROM), potrete iniziare a gironzolare tra i tavoli della locanda per scambiare quattro chiacchiere con i clienti, cercando di estorcere loro qualche informazione interessante. L'interfaccia che gestisce l'interazione con i numerosi Personaggi non Giocanti (PnG) è abbastanza evoluta, e permette di porre domande su una lista già pronta di argomenti, divisi in quattro categorie, ovvero Posti, Persone, Oggetti e un generico Altro. Se uno dei PnG riconosce l'argomento e vi propina una piccola risposta (normalmente si tratta di qualche riga, ma a volte sono delle autentiche pappardelle!), potrete cliccare sulle parole evidenziate della sua stessa frase per approfondire la discussione e simultaneamente allungare la lista di argomenti da utilizzare nelle successive chiacchierate.

L'avventura, in pratica, è costituita da un lunga serie di piccole quest, una legata all'altra

Facendovi strada tra pettegolezzi e voci di corridoio, riuscirete a scoprire che forse la solita Gilda dei Ladri può aiutarvi ad uscire senza dare troppo dell'occhio dalla città. Non vi resta che arruolare i due o tre avventurieri con abbastanza fegato da seguirvi (potrete andare in giro con altri sette compagni), e iniziare a darvi da fare. Noterete subito che i programmatori hanno tentato di ricreare un ambiente il più realistico possibile, mettendo tra le mura di Tormis molte case private, negozi, e addirittura qualche libreria che non hanno niente a che fare con l'avventura in sé, e mentre vi dirigete verso il vostro "contatto" con la malavita locale, incrocerete molti PnG che percorrono le strade indaffaratissimi, rimbalzando da un muro all'altro, o girando per le bancarelle del mercato. Purtroppo, però, molto di questi edifici sono chiusi ermeticamente (non si può neanche tentare di forzare la porta) e, ancora peggio, entrando nei negozi o nelle locande, scoprirete che non solo non potrete interagire con elementi "di sfondo", come armadi, sedie o piante, ma non potrete toccare neanche i forzieri, né i tavoli ricoperti di merci o i letti. Una volta entrati in contatto con la Gilda dei Ladri, vi verrà chiesto di liberare uno dei "fratelli" ingabbiato nelle patrie galere: anche se ci si potrebbe aspettare il contrario, il nostro gagliardo ufficiale della Guardia imperiale di Tormis non si fa molti problemi e, im-

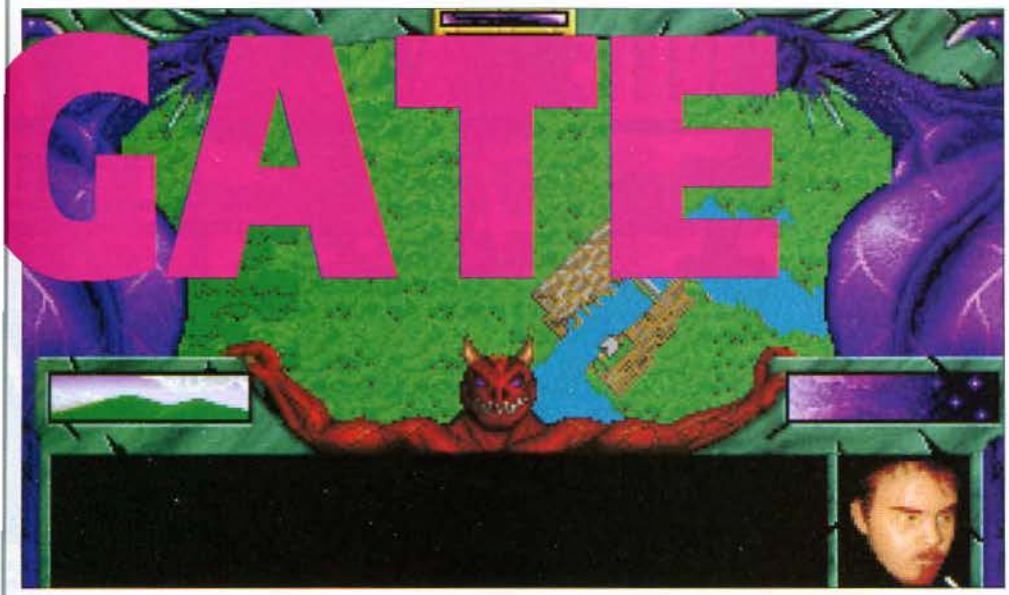


Nei negozi potrete comprare o vendere armi, cibo, e strani oggetti. Dovrete però stare attenti ai mercanti disonesti.





A destra, **ahi! Questa massiccia porta è chiusa a chiave! L'unico modo per aprirla è utilizzare il buon vecchio piede di porco.**
In alto, **lo schermo dell'inventario: il corpo è diviso in diverse zone (braccia, sterno, cintura, ecc.) ognuna delle quali può essere protetta da un tipo particolare di armatura.**



provvisatosi scassinatore, penetra tra le mura del penitenziario locale, combattendo senza porsi molti problemi contro i suoi stessi colleghi di guardia. Lo schermo di combattimento ricorda molto quello utilizzato fino a non troppo tempo fa dalla SSI, con una visione tattica dall'alto che vi permette di controllare singolarmente ogni avventuriero del vostro party. Un personaggio può essere spostato da un punto all'altro, gli si può ordinare di tirare con l'arco, di utilizzare una strategia difensiva o una offensiva, oppure di scappare a gambe levate. Per fortuna è possibile delegare il controllo dei nostri uomini al computer, che è in grado di risolvere lo scontro autonomamente in poche decine di secondi; questo sistema di combattimento, che a prima vista può sembrare un po' troppo superato e impreciso, diventa molto comodo quando avvengono degli scontri che coinvolgono molti personaggi, tra alleati e nemici, perché, una volta dati gli ordini, si può decidere di lasciare tutto in mano al computer. Dopo la battaglia si possono ovviamente saccheggiare i cadaveri dei nemici, e raccogliere armi e oggetti utili nel proprio bagaglio. La gestione dell'inventario, a dire il vero, è un po' caotica, soprattutto quando si tratta di passare dall'inventario di un personaggio a quello di un altro: normalmente si fa prima a tornare alla schermata di gioco, selezionare il secondo personaggio e richiedere dopo l'inventario di quest'ultimo.

Dopo aver liberato il prigioniero richiestovi dalla Gilda, e dopo un po' di lavoro "extra" con la spada, potrete finalmente lasciare la città. Passerete quindi a una mappa in scala più piccola che vi permette di controllare meglio la vostra posizione e di perdere meno tempo viaggiando alla cieca. Il vostro party è indicato da uno scudo blu, mentre i vari distaccamenti di demoni, da evitare accuratamente, sono contrassegnati da uno scudo rosso. Il restante paesaggio è disegnato con molta cura, e tra gli elementi del paesaggio potrete notare fiumi, montagne, deserti e, ovviamente, diverse città. L'avventura, in pratica, è costituita da un lunga serie di piccole quest, una legata all'altra, che vi permetteranno, dopo un bel po' di tempo, di scoprire le origini della malefica armata di diavoli e, naturalmente, di sconfiggerla. Anche se il nostro eroe è riuscito a fuggire dall'assedio di Tormis, non dovete pensare che avrà una vita tanto semplice! Per esempio, andando dalle parti di Atteia, dove sembra che si possa trovare un Elsopeiano in grado di spiegare molte cose, il povero Capitano Gustavus si troverà in mezzo a una vera guerra civile, che vede contrapposta la fazione che appoggia il perfido Hellas a quella che tenta di rovesciare il governo... Non c'è pace per gli eroi di Tormis!

Paolo Paglianti



Per poter uscire da Tormis, dovremo aiutare questo tipo con gli occhialini, che sembra uscito da Arancia Meccanica. State in guardia!

Genere GdR
Casa Gametek
Sviluppatore Imagitec Design Inc

- Mappa di gioco enorme
- Buone possibilità di interazione con i PnG
- Quest divertenti e accattivanti

- Sistema di combattimento un po' superato, anche se a volte comodo.
- Grafica e sonoro al livello dei 286

Versione PC CD-ROM

Andando contro la tendenza del mercato, che ogni sei mesi ci obbliga a comprare un nuovo processore per stare al passo con i tempi, *Daemonsgate* richiede veramente poco per assillarvi con i suoi diabolici enigmi: un 286 con una semplice VGA a 256K, 500 Kbyte base di memoria e un lettore CD ROM a 150 K/s. Incredibile, vero? Naturalmente, se avete un hardware migliore, il programma può sfruttare efficacemente fino a 4 mega byte di RAM estesa, e con un 386 lo scrolling è decisamente più fluido. Per quanto riguarda il sonoro, vengono utilizzate solo AdLib, SoundBlaster (senza distinzione tra normale, Pro o 16 ASP) e Roland, oltre al solito altoparlante interno.

Versione PC

Dovrebbe essere già disponibile la versione su dischetti per PC: stessi requisiti minimi della versione CD ROM, con l'aggiunta di circa 5 mega byte di spazio su hard disk.

K VOTO

795 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Come abbiamo scritto prima, Daemonsgate assomiglia molto a due giochi che in passato hanno riscosso un notevole successo, infatti può vantare un'interfaccia grafica e un sistema di interazione alla *Ultima 6* e contemporaneamente permette di gestire i combattimenti con uno schermo tattico simile a quello di *Pool of Radiance*. L'avventura è abbastanza divertente, anche se le indicazioni fornite dai PnG su alcune quest sono davvero lacunose, e a volte si gira senza meta tentando di interpretare in tutti i modi possibili le sibilline frase dei vostri interlocutori. Un buon gdr, anche se lontano dai risultati ottenuti di recente da *Ultima 7* o *Dark Sun*, consigliato soprattutto a chi non ha un hardware molto potente.

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene NB

L'interfaccia grafica di *Daemonsgate* assomiglia molto a quella di *Ultima 6*, quindi se vi trovate bene con questo tipo di visuale, e magari non avete l'hardware necessario per apprezzare i GdR usciti negli ultimi tempi, vi consiglio il sesto episodio della stupenda saga di Lord Britsh.



Se invece preferite il sistema di combattimento tattico che vi permette di guidare i vostri avventurieri in battaglia, come non consigliare i giochi della SSI, come *Champions of Krynn* o *Pool of Radiance*, che hanno tenuto migliaia di giocatori incollati al monitor per più di sei anni?

VENDITA PER CORRISPONDENZA • PER MOTIVI DI SPAZIO PRESENTIAMO UN ELENCO PARZIALE TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO
I PREZZI, IN MIGLIAIA DI LIRE, SONO IVA COMPRESA • PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18: APERTO ANCHE AL SABATO!

PERCHE' ACCONTENTARSI?

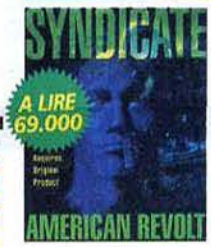
SOFT MAIL

Già da oggi puoi scegliere il migliore!
SoftMail é informazione, assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo! Giochi di ruolo, strategici, avventure, RPG, hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!
In più, solo SoftMail ti da una serie di vantaggi anche sui prossimi acquisti: **offerte speciali, limited editions, sconti e preview sono,** *riservati esclusivamente ai clienti!*

SCEGLI SOFTMAIL:
E' IL MEGLIO CHE TI MERITI!

I ♥ SOFTWARE ORIGINALE

SYNDICATE: AMERICAN REVOLT



Richiede: 640Kb, 2Mb di EMS (4mb totali), 386/16, 2mb su hd, DOS 5, mouse, non supporta i programmi di compressione

SOFTKARAOKE

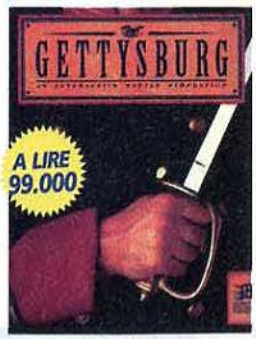


Dalla Tune 1000 Corp, ecco uno dei best seller mondiali: è ***SoftKaraoke*** *per Windows, il programma grazie a cui puoi interpretare i brani più celebri di famosi autori a cui sono dedicati singoli LP in formato MIDI Karaoke.*
Completo di istruzioni in italiano e di microfono!

DA NON PERDERE ASSOLUTAMENTE!

5447 KARAOKE WINDOWS 99.000
RICHIEDE: 386, WINDOWS 3.1, 2MB DI RAM, SOUNDBLASTER
5456 CHRISTMAS PARTY ALBUM 39.000
5457 COUNTRY CHRISTMAS 39.000
5449 ELTON JOHN 39.000
5454 FLEETWOOD MAC 39.000
5450 FRANK SINATRA 39.000
5453 LED ZEPPELIN 39.000
5448 MICHAEL JACKSON 39.000
5452 NASHVILLE VOL.1 ..... 39.000
5455 SONGS OF '80 VOL.1 ..... 39.000
5451 SONGS OF '90 VOL.1 ..... 39.000

GETTYSBURG



Per gli appassionati di strategia ecco un nuovo prodotto che ripropone i tre giorni culminanti della battaglia di Gettysburg. Devi impartire in prima persona gli ordini alla cavalleria, alla fanteria ed all'artiglieria nel difficile clima tipico delle fasi conclusive di un conflitto. Puoi impersonare sia Meade che Lee, a confronto di un nemico simulato così pronto da soppesare tutte le variabili che influenzano l'esito della battaglia.
Gettysburg è storicamente accurato: sono stati fedelmente ricostruiti i fattori che influenzarono lo svolgimento della battaglia, come la difficoltà delle truppe nel comunicare o la lentezza degli spostamenti dell'artiglieria.
(Richiede: DOS 3.1, Windows 3.1, 386, 2Mb RAM, disco rigido, VGA, mouse).

IL SOFTWARE!

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!
** = MANUALE IN ITALIANO*
○ = VERSIONE ITALIANA
▼ = RICHIEDE DRIVE HD

HINT BOOKS

4985 ADD: EYE OF THE BEHOLDER III 25
5115 FLIGHT SIMULATOR 5 GUIDE 49
5385 FS4: TECNICHE AVANZATE 39
CON DISCHETTO
4681 F15 STRIKE EAGLE III 49
CONTIENE DISCO UPGRADE E 7 MISSIONI
3827 LEMMINGS COMPANION 39.5
5194 LINKS 386 TOUR GUIDE 49
5103 MANIAC MANSION 2 * 25
4999 PRIVATEER PLAYTESTER 39
5411 QUESTBUSTERS BOOK (40 GIOCHI) 39
5459 RETURN TO ZORK ADV. GUIDE 35
5206 RETURN TO ZORK 20
5324 SHADOWCASTER 39
5321 ULTIMA VIII: PAGAN ....☎
4424 V FOR VICTORY BATTLEBOOK ....☎
5055 X-WING OFF. STRATEGY GUIDE....35
4811 7TH GUEST OFFICIAL BOOK....35



STRIKE COMMANDER: THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE AND FLIGHT SCHOOL
COD. 5071 • LIT. 35.000
Un libro essenziale per tutti i piloti di Strike Commander: in poco tempo sapari sfruttare le enorme potenzialità dell'F16 sotto il TUO controllo! Tra i numerosi argomenti trattati, evidenziamo:
- *principi di volo e di navigazione*
- *descrizione guidata del cruscotto e dello schermo*
- *missioni d'addestramenro ideate per accrescere il proprio livello di abilità un passo alla volta*
- *tutte le manovre dell'F16 in dettaglio*
- *analisi delle armi ed opzioni dell'arsenale*
- *strategie consigliate in missione*

Sia per chi è inesperto che per i piloti stagionati, il libro è un indispensabile strumento per divertirsi di più con uno dei simulatori di combattimento più arditi del momento. Le 360 pagine del volume trattano in modo esauniente anche il data disk Tactical Operations.

MS/DOS

4787 ACES OVER EUROPE (▼) 110
DYNAMIX • SIMULAZ • 386/25 DX, 4MB, VGA, DOS 5, HD
5362 AXIS GAMECHEATER (▼) 129
BASELINE • UTILITY
5474 BASEBALL FOR WINDOWS (▼) 109
MILLER • AZIONE/STRATEGICO
5380 CARRIERS AT WAR II (▼) ....☎
S.S.G. • STRATEGICO
5262 COMANCHE DATA DISK 2 (▼) 69
VELOCITY • DISCO AGG.VO
5263 CYBERRACE (▼) 109,9
CYBERDREAM • ARCADE
5473 DOODLEMATION WIN (▼) 59
MAXIS • DISEGNA I TUOI SALVASCHERMO
5386 FALCON 3.0: F/A HORNET (▼) 89
SPECTRUM HOLOBYTE • DISCO AGG.VO
5201 FLIGHT LIGHT (*▼) ....☎
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA S8, ADLIB
5116 FS5: NEW YORK (▼) 89
MICROSOFT • DISCO AGG.VO
SONO DISPONIBILI TUTTI GLI SCENARI ED I PRODOTTI AGGIUNTIVI PER FS5!!
5187 FRONT PAGE FOOTBALL PRO (▼) 129
SIERRA • SPORTIVO • 386/2 MB/VGA
5428 GABRIEL KNIGHT (▼) 119,9
SIERRA • AVV. • 386,4MB,HD, DOS 5
5264 HARPOON II (▼) ....☎
THREE-SIXTY • DISCO AGG.VO • 12 NUOVI SCENARI PER OGNI B.SET! DOS 5, EGA, HD
5358 INDY CAR RACING (▼) 99
VIRGIN • SPORTIVO
5265 LEISURE SUIT LARRY VI (▼) 139,9
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
5109 LINKS 386 PRO (▼) 119
ACCESS • SPORTIVO • 386SX16, 2MB, 13MB SU HD, MOUSE, SVGA SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI GLI SCENARI!!!
5328 MERLIN HELICOPTER CHALLENGE (▼) ..29
DIGITAL INTEGRATION • SIMULAZIONE
5371 METAL & LACE VM 13 (▼) 119
MEGATECH • ARCADE/AVV. • 386, VGA, DOS 3.3, 640KB, 15MB SU HD
5408 METAL & LACE VM 18 (▼) 10
MEGATECH • DISCO AGG.VO • PER RENDERE METAL & LACE VM 18!
5266 PACIFIC STRIKE (▼) ....☎
ORIGIN • SIMULAZIONE
5410 PERFECT GENERAL TRILOGY (▼) .139
QQP • RACCOLTA • 640K, DOS 3.3, EGA/VGA
5409 PLAYBOY ELECTRONIC DESKTOP (▼) ..99
SIERRA ON-LINE • UTILITY
5268 POLICE QUEST IV (▼) ....☎
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
5302 PRIVATEER SPECIAL OPERATION (▼) ....☎
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5485 QUEST FOR GLORY IV (▼) 119,9
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
5477 RED CRYSTAL 99
QQP • STRATEGICO
5303 SAM & MAX HIT THE ROAD (*▼) 139
ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
5233 SCENERY ITALY 1.1 (*▼) 120
VIRTUALI • DISCO AGG.VO • 286/16, 640KB, FS4.0B E ABSD OPPURE FS5
5420 SCREEN DREAMS WINDOWS (▼) 69
NEW MACHINE • XXX VM 18 • CON ADULT CD SAMPLER IN OMAGGIO!



CONTROL PEDALS
COD. 5330 • LIT. 200.000
Sei un vero appassionato di simulazione di volo o di guida? Ecco i nuovissimi Control Pedals: realizzati interamente in acciaio, sono estremamente robusti ma poco ingombranti! Un interruttore speciale consente di utilizzarli sia con i simulatori di volo (timone) che con quelli d'auto (acceleratore/freno). Garanzia 1 anno e manuale in italiano.

5324 SHADOWCASTER (▼) 139
ORIGIN • ROLEGAME • 386DX/33, 4MB
5403 SID MEIER CIVIL WAR (▼) ....☎
MICROPROSE • STRATEGICO
5280 SIMON THE SORCERER (*▼) 99
ACTIVISION • GIOCO DI RUOLO
5269 STAR TREK: JUDGMENT RIGHTS 109,9
INTERPLAY • AVVENTURA
5325 SUBWAR 2050 (▼) 119
MICROPROSE • SIMULAZIONE
5199 PINBALL FOR WINDOWS (▼) 99
DYNAMIX • ARCADE • WIN 3.1, 2MB, VGA
3011 SIM CITY 2000 (▼) ....☎
MAXISOFT • SIMULAZIONE
5133 STRIKE COMM. TACTICAL OPS 1 (▼) ...59
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5465 SUMMER CHALLENGE (▼) 45
ACCOLADE • SPORTIVO • 286, VGA, 640KB, HD
5067 TEAM USA BASKETBALL ....☎
SPECTRUM HOLOBYTE • SPORTIVO
5278 TFX (*▼) 119,9
OCEAN • SIMULAZIONE • 386 33 MHZ/2MB RAM/12 16 MB HD/VGA256
5272 TIE FIGHTER (▼) ....☎
ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
5271 THIRD REICH (▼) ....☎
AVALON HILL • STRAT • 286, DOS 5, 640KB, HD, VGA
5327 TORNADO: MISSION DESIGNER (▼) 69
DIGITAL INTEGRATION • DISCO AGG.VO
5326 TORNADO: OP. DESERT STORM (▼) 69
DIGITAL INTEGRATION • DISCO AGG.VO
5273 TOWER (▼) ....☎
MALLARD • SIMULAZIONE
5321 ULTIMA VIII: PAGAN (▼) ....☎
ORIGIN • ROLEGAME • 386DX 33, 4MB
5322 ULTIMA VIII: PAGAN SPEECH PACK (▼) ....☎
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5275 VICTORY AT SEA (▼) ....☎
ELECTRONIC ARTS • STRATEGICO
5195 X-WING MISSION 2 (▼) 59
LUCASFILM • DISCO AGG.VO
5464 XANTH (▼) 99
LEGEND • AVVENTURA • 640KB, HD, MOUSE, VGA, S8



031-300-174
FAX 031-300-214

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

I CD!

5469 A.S.P. ADVANTAGE 49
A.S.P. • IL MEGLIO DELLO SHAREWARE 93 DALLA ASSOCIATION SHAREWARE PROF.
5230 ADULT CD SAMPLER 20
PC INFO • DIMOSTRATIVI XXX VM 18
4807 AIR TRANSPORT PILOT ITALIANO 199
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • CONTIENE ANCHE USA EAST & USA WEST
5461 AMOROUS ASIAN GIRLS 99
XCD ENTERTAINMENT • XXX VM 18 • 386, 4MB, 2MB SU HD, WIN 3.1
5407 BARLOW AFFAIRS 149
NEW MACHINE • XXX VM 18 • 386, WIN 3.1, SOUNDBLASTER, MOUSE
5481 BIKINI BEACH 99
ROMSOFT • XXX VM 18
5421 CALIFORNIA COLLECTION 39
PC INFO • SHAREWARE • UTILITIES, GRAFICA, MUSICA, GIOCHI, ECC.
5404 CITY IN TROUBLE W2000 159
ADITUS • AVVENTURA • 386 DX, 2MB RAM,6MB HD, SUPER VGA CON 512K
5426 CLIPART WAREHOUSE 39
JEWEL • SHAREWARE
5482 DARE BLUFF OR DIE 99
STYLUS • AVVENTURA
5472 DEEP VOYAGE 99
ARIS • RACCOLTA DI IMMAGINI
5395 DIGITAL DANCING 125
NEW MACHINE • XXX VM 18 • 386SX, 4MB, VGA, SB, WIN 3.1, DOS 5
5480 DIGITAL DREAMS 2 89
ERO TEK • XXX VM 18
5475 DREAM GIRLS (X) 99
SOFTPORUM • XXX VM 18
5392 DREAM MACHINE 150
NEW MACHINE • XXX VM 18
5478 EROTICA 99
ROMSOFT • XXX VM 18
5416 EXPLORE ANCIENT ARCHITECTURE 99
MEDIO • IMMAGINI • 386SX, 2MB HD, VGA, WIN 3.1
5424 GIRLS, GIRLS, GIRLS 99
JEWEL • XXX VM 18
5484 GUINNESS BOOK 1993 159
TST • IL GUINNES 93 IN CDROM



MAN ENOUGH
COD. 5463 • LIT. 99.000
La Tsunami Media presenta la prima avventura sociale interattiva multimediale! Ben cinque donne di tipo evoluto, intelligenti, indaffarate, esigenti e, soprattutto, bellissime, sono da conquistare. Come riuscirci, è la sfida proposta da questa originalissima simulazione. Sicuramente l'approccio verso Erin, avvocato di grido ed appassionata in arti marziali dovrà differire da quello proposto a Kellie, psicologa corredata di patente di caccia e pesca!
Sebbene sia dedicato ad un pubblico maturo, Man Enough è un'esperienza raffinata, che soddisferà le aspettative di più esigenti: ben un'ora di live-action video delle cinque protagoniste impegnate nelle specialità sportive più spettacolari; dialoghi stimolanti e grafica mozzafiato in VGA 320x400.
Man Enough occupa ben due CD-ROM ed è proposto in una lussuosa confezione, perfetta per un regalo!
(Richiede 386/25, DOS 5, VGA, 640KB, 1MB su disco rigido, mouse, Soundblaster)

5204 HELL CAB 159
WARNER • AVVENTURA • 386, MOUSE, 3MB RAM, WIN 3.1, SVGA (640X480, 256)
5427 HIDDEN OBSESSIONS 119
PCI • XXX VM 18
5425 IBM OS/2 BOX VER 1 SHAREWARE 59
PC INFO • SHAREWARE
5359 INCA II ....TEL.
TOMAHAWK • ARCADE/AVV.
5414 INFERNO 139
NEW MACHINE • XXX VM 18

5205 IRON HELIX 169
SPECTRUM HOLOBYTE • AVVENTURA
5470 KALEIDOSCONICS 59
MASQUE • SCREEN SAVERS WINDOWS
5398 LEGENDS OF PORN II 89
NEW MACHINE • XXX VM 18
5161 MAD DOG MCCREE 129
AMERICAN LASER GAMES • ARCADE
5417 MIDNIGHT MOVIE MADNESS 99
MEDIO • XXX VM 18 • 386 SX, 5 MB HD, VGA, DOS 3,1 VIDEOCLIPS ECC.
5375 MUSIC MAGIC W/SONG 89
ANTIC • MUSICA • 386, WIN 3.1, 4MB, 8MB SU HD, MOUSE, VGA
5396 NIGHT TRIPS 160
NEW MACHINE • XXX VM 18
4987 PHYSICAL THERAPY 49
CHESTNUT • XXX VM 18
5423 PIER 3 79
PIER SOFTWARE • SHAREWARE
5413 REBEL ASSAULT 119
LUCASFILM • ARCADE/STRAT.
5206 RETURN TO ZORK 129
INFOCOM • AVVENTURA • 386/25, VGA, SOUNDBLASTER, 4MB RAM, DOS 5
5397 SECRETS 160
NEW MACHINE • XXX VM 18 • 386, WIN 3.1, DOS 5
5393 SEYMORE BUTTS 125
NEW MACHINE • XXX VM 18 • 386, DOS 5, WIN 3.1, SB
5418 SPACE AND ASTRONOMY 49
WALNUT • PIU' DI 1000 IMMAGINI, 5000 FILES DI TESTO ECC.
5471 STAR WARS CHESS OEM 59
TST • DA TAVOLO
5186 SUPER GAMES FOR DOS 49
GROUPWARE • RACCOLTA
5203 SUPER GAMES WINDOWS VOL.2 49
GROUPWARE • RACCOLTA
5278 TFX - TACTICAL FIGHTER 119
OCEAN • SIMULAZIONE
5279 THE LAWNMOWER MAN 109
STORM • AVVENTURA
5479 TYPECASE CDROM 99
SWIFTE • 200 FONTS TT PER WINDOWS
5391 WOMEN WHO LOVE MEN 89
NEW MACHINE • XXX VM 18 • 386/20, 4MB, DOS 5, VGA, S8, MOUSE
5406 WORLD OF XEEN 119
NEW WORLD • RPG • 286, 1MBHD, 2MB RAM, DOS3.3, VGA, CD ROM EXT 2.1
4811 7TH GUEST 129
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, 150K TR.AUD, MOUSE, HD, DEX22

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI
LE CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITE DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

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

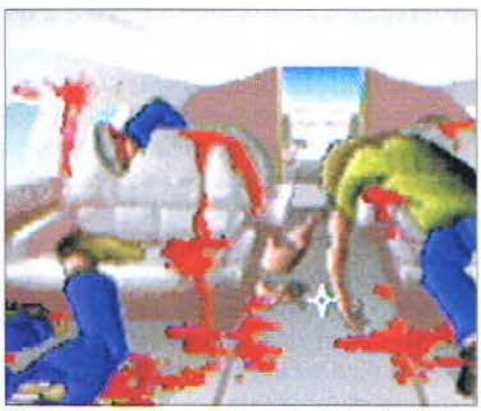
DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

K FEBBRAIO 94
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: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS
N° della Carta di Credito
Scadenza

ISLE OF THE DEAD

Essere l'unico superstite di un incidente aereo è già di per sé indice di poca fortuna, finire su un'isola deserta complica ancor più le cose, ma che questo paradiso terrestre sia popolato da zombi di ogni genere, beh questo non è proprio ammissibile...



L'impostazione fumettosa non giova molto all'atmosfera lugubre che volevano creare i programmatori.



La grafica blocchettosa non convince all'inizio e stenta anche nelle fasi successive del gioco.

Genere Avventura arcade
Casa Merit Software
Sviluppatore Rainmaker

- Scenario fedele alla tradizione gore
- Giocabilità elevata

- Tecnicamente non eccelso
- Sonoro alienante

Versione PC

Isle of the Dead **richiede 14Mb di spazio sull'hard disk e ha bisogno di un minimo di 2Mb di RAM libera (se ne trova di meno crea della RAM virtuale utilizzando ulteriore spazio su disco). Gira su processori 386 e 486 (e, per chi ce l'ha, anche sul Pentium) e richiede una scheda grafica VGA. Supporta schede audio Sound Blaster e compatibili. Il controllo avviene tramite tastiera , joystick o mouse (piuttosto impreciso). Caldamente consigliato un programma di cache su disco per velocizzare il caricamento iniziale, che nei sistemi più lenti può durare addirittura qualche minuto.**

K VOTO

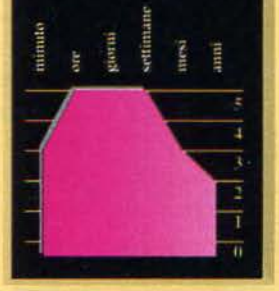
750 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Una sorta di anello di congiunzione tra l'ormai classico *Wolfenstein 3D* e il già mitico *Doom*, *Isle of the Dead* non si fa notare per la grafica, per il sonoro o per l'originalità. Mandati giù alcuni amari rospi, quali la mancanza di elementi innovativi e l'iniziale senso di frustrazione che coglie il giocatore, si scopre che il gioco possiede un discreto fascino. Dopo un breve periodo di "riflessione tattica" (è necessario elaborare alcune strategie di difesa e pianificare un metodo d'esplorazione), vi divertirete come dei matti a sparare raffiche dirompenti contro orde di zombi che vi circondano e vi braccano. Superata la frustrazione iniziale, vorrete continuare a giocare fino a che non lo terminerete; inoltre, la possibilità di salvare la posizione lo rende ancor più longevo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Quasi tutti hanno visto almeno uno dei film appartenenti al nutrito filone dei morti viventi ('Zombi', 'La Notte dei Morti Viventi', 'Il Ritorno dei Morti Viventi' e così via) e, quasi sicuramente, tutti hanno provato una strana sensazione di disagio e un forte senso di raccapriccio. Immaginate come si può sentire l'unico superstite di una sciagura aerea bloccato su un'isola popolata da zombi che sembrano spuntare da ogni dove... La prima cosa da fare in certi casi è trovare un'arma, la più potente e affidabile possibile, e cercare di trovare qualche anima viva (nel vero senso della parola) che possa fornire una spiegazione su quanto stia accadendo. "Qualcosa" di umano dovrebbe esserci (sull'isola c'è una baracca, mentre migliaia di scatole di munizioni sono sparse qua e là), ma potrebbe essere già perito per mano degli zombi. Oppure la spiegazione è un'altra: qualche scienziato pazzo si diverte a trasformare gli uomini in zombi... naah, certe storie accadono solo nei film!

Il primo impatto con *Isle of the Dead* non lascia certo esterefatti: la grafica "cubettosa" sembra essere uscita da una scatola di Lego, il sonoro è da paranoia e non si capisce cosa bisogna fare una volta esplorato l'interno dell'aereo e trovati i primi oggetti. Poi, pian piano, il gioco comincia a ingranare: la grafica (se proprio non ci si sbatte il naso) non è proprio pessima, la musica è terribile ma migliora l'atmosfera alienante, in fondo non tutte le locazioni sono uguali e per andare avanti bisogna utilizzare un po' d'inventiva (se non volete passare cinque minuti chiedendovi perché diavolo avete acquistato il gioco, provate a tagliare con il machete le piante che sembrano avere i rami più lunghi). Poi si comincia a esplorare l'isola. Il nervosismo comincia ad aumentare, l'adrenalina inizia a scorrere a fiumi e il gioco non sembra poi così brutto. La possibilità di usare diverse armi (basta trovarle) e numerosi oggetti rende il gioco abbastanza longevo. Se volete un'idea di come sia *Isle of the Dead*, prendete *Wolfenstein 3D*, sostituite ai nazisti gli zombi, rendete la grafica più fumettosa, aggiungete qualche oggetto e qualche elemento innovativo. Ma allora si tratta di un bel gioco, direte voi. Questo sinceramente non l'ho ancora capito. Difficile trovare qualche elemento al di sopra della sufficienza (grafica, sonoro e interfaccia sono mediocri), eppure il risultato non è davvero da buttar via. Certo, non si tratta di un capolavoro, comunque è un'avventura arcade senza troppe pretese, che finisce anche con l'essere divertente. Estremamente consigliata agli amanti del "gore" e dello splatter!

Marco Andreoli





Se, ogni volta che si viene uccisi, compare questo sogghignante scienziato, vorrà dire che qualcosa centra, no?

MERCHANT PRINCE

La QQP vi dà la possibilità di diventare ricchi come Rockfeller, potenti come Lorenzo il Magnifico e spietati come Machiavelli: riuscirete a sopravvivere agli intrighi politici del XIV secolo? Dopotutto, ai giorni nostri, i politici italiani non se la cavano poi così male...potreste riuscirci anche voi!

Merchant Prince è un'accurata simulazione politico-economica del Rinascimento europeo, il delicato periodo in cui le città stato italiane si contendevano il dominio del bacino mediterraneo e esploratori, come Marco Polo, segnavano le prime rotte commerciali con l'estremo oriente.

Il giocatore viene messo nei panni di un semplice mercante veneziano, che inizia la sua avventura con qualche nave, una discreta scorta di fiorini e ben pochi scrupoli. Lo scopo finale è, da bravi megalomani rinascimentali, di conquistare il controllo della Serenissima e delle principali rotte commerciali, schiacciando senza troppi rimpianti i vostri rivali interni ed esterni con mezzi più o meno leciti.

Il primo passo da compiere per diventare un Principe Mercante è assicurarsi una buona posizione economica: dati i tempi, il modo migliore è ovviamente quello di commerciare, e cioè comprare la merce a basso costo nei luoghi di produzione e rivenderla a cifre spropositate dove c'è più richiesta.

Naturalmente le conoscenze geografiche del tempo sono alquanto limitate, e infatti il nostro mercante deve scoprire da solo dove si trovano le città con cui può commerciare, partendo solo da un'imprecisa mappa stile 1400 sovrapposta ai confini reali dei continenti; più ci si spinge lontano, più la mappa del XIV secolo mostra inesattezze, come città inesistenti, catene montuose fantasma, ecc. Il giocatore controlla una serie di unità, sia navali che terrestri, che gli permettono di amministrare l'esplorazione e i commerci. Ogni unità dispone di un certo numero di "mosse" per turno (che simulano il trascorrere di un anno), in modo da rispecchiare la velocità reale del mezzo. Personalmente, penso che il rapporto turni/mosse sia un po' falsato, perché nel gioco per spostarsi da Venezia a Genova con una carovana di asini ci si impiega ben un anno, mentre nella realtà ci si metterebbe molto meno. L'esplorazione del Vecchio Mondo non è affatto sicura, anzi, pirati, bande di mercenari disoccupati, tempeste di deserto si accaniscono con particolare ferocia sugli indifesi commercianti, che spesso sono costretti ad assoldare guardie che li possano difendere dai briganti o allungare notevolmente la strada per aggirare un deserto o il mare aperto. Quando viene scoperta una città, iniziano le trattative commerciali: potrete accedere allo schermo di compravendita, vendere i prodotti portati dalla patria e ricomprare merci esotiche, come perle, elefanti, seta, reliquie sacre e via dicendo. Ovviamente non tutti i 20 prodotti disponibili nel gioco sono sempre in vendita in ogni città, quindi per trovare quelli più inusuali bisognerà viaggiare in terre lontane e ancora più pericolose. Se il giocatore scopre una rotta commerciale conveniente, può decidere di "programmarla", in modo da non doversene più curare, attraverso un comodo pannello che si preoccupa, tra l'altro, di scegliere il percorso più sicuro o quello più veloce, o quali merci vendere e comprare una volta giunti a destinazione.

L'esplorazione del Vecchio Mondo non è affatto sicura, anzi, pirati, bande di mercenari disoccupati, tempeste di deserto si accaniscono con particolare ferocia sugli indifesi commercianti

Purtroppo il Principe Mercante deve prepararsi a difendere i propri diritti anche con le armi, perché diverse città sono ostili ai veneziani: Genova o Firenze, per esempio, non hanno alcuna intenzione di allacciare rapporti commerciali con una rivale così potente, e impediranno l'accesso tra le loro mura anche ai mercanti. Può succedere anche che un esercito avversario, come l'armata Turca, si avvicini un po' troppo alle preziose carovane. Si impone quindi una soluzione di forza, e, come d'uso nel XIV secolo, invece di combattere una lunga e sanguinosa guerra con soldati veneziani, si ricorre ad armate mercenarie. A seconda di chi si vuole attaccare, si possono scegliere mercenari "marines", particolarmente adatti per attacchi diretti dal mare, oppure delle truppe normali, come cavalieri, fucilieri, arcieri a cavallo, e così via, ognuno con particolari caratteristiche di attacco e di difesa e un costo proporzionale. Assoldando soldati mercenari non si deve render conto delle proprie operazioni belliche al Senato Veneziano, ma d'altro canto saltando una sola rata del pagamento pattuito, si corre il rischio di trasformare i mercenari in spietati banditi, che non aspettando altro se non saccheggiare i mercanti.

Conquistando una città in precedenza ostile, si può decidere di trasformarla in una specie di dominio provato, chiudendo i commerci con gli altri mercanti veneziani, oppure di consegnarla a Venezia, che si preoccuperà di difenderla e di mantenere aperti tutti i contatti commerciali, guadagnando in



Il listino prezzi di Nagasaki: da nessuna altra parte troverete delle perle a prezzi così bassi.



La vostra carovana sta per arrivare a Venezia da Francoforte, carica di lingotti di ferro.



Finalmente il nostro giocatore ha raggiunto Calcutta, dove potrà comprare seta e tessuti rari. Ma fate attenzione ai pirati!



E' ora di disseppelire l'ascia di guerra, assoldando qualche mercenario. Notate la gamma di unità militari disponibili.

popolarità tra i senatori e il popolo della Serenissima. Il giocatore deve tenere ben presente la sua popolarità, perché, oltre a influenzare il punteggio finale, gli permette di attirare i senatori sotto la propria influenza, garantendosi una certa importanza nella vita politica della Repubblica Marinara e, controllando un buon numero di senatori, di aspirare a una delle quattro alte cariche della città, come Generale dell'Armata o Ammiraglio, ricevendo un alto compenso e particolari compiti, come costruire strade che colleghino Venezia ad altre città o amministrare la giustizia. Inoltre, se il giocatore ha una buona influenza sul Concilio dei Dieci Senatori, può tentare di diventare addirittura il Doge, che nel gioco viene eletto ogni sette anni (anche se in realtà la carica era vitalizia). Tuttavia anche le altre tre famiglie di mercanti tenteranno di accaparrarsi dei Senatori per arrivare alle alte sfere di potere, sia con mezzi legali, come feste in piazza o l'acquisto di opere d'arte, sia con trucchi più o meno sporchi, come l'assoldare agenti provocatori che hanno il compito di spargere voci fasulle e infangare la reputazione dei concorrenti o l'assassinio dei Senatori che appoggiano le altre fazioni.



Anche il Clero ha una notevole importanza nella vita pubblica di Venezia, e i Cardinali possono essere letteralmente comprati con dispendiose bustarelle sia per assicurarsi una fetta degli introiti della vendita delle Indulgenze, sia per avvicinarsi al Papa e, se le circostanze lo permettono, di mettere a capo del Vaticano un proprio parente, che in caso di bisogno può scomunicare una città avversaria o radunare le forze degli stati Europei per una remunerativa Crociata per riconquistare la Terra Santa.

Purtroppo il Rinascimento non era un periodo molto tranquillo, quindi da un turno all'altro può scoppiare una pestilenza che rapidamente si espande lungo le rotte commerciali e colpisce le principali città del Vecchio Mondo, oppure le nazioni nord europee possono decidere che la pressione dello Stato Pontificio ha superato ogni limite e preparare un'armata Protestante per attaccare le città cattoliche, per non parlare degli eserciti Turchi che puntualmente aggrediscono le città costiere, spingendosi a volte fino a Venezia stessa! Il Principe Mercante deve allora, come ha scritto Machiavelli proprio in quel periodo, prepararsi al peggio " [...] avendo un animo disposto a volgersi secondo ch'è venti e le variazioni della fortuna li comandano, e non partirsi dal bene, potendo, ma sapere intrare nel male, se necessitato."!

Paolo Paglianti



Controllerete il vostro impero economico da piazza San Marco.

Genere Strategia
Casa QQP
Sviluppatore Several Dudes
Holistic Gaming

- Facile indossare i panni del mercante veneziano.
- Ricrea molto accuratamente l'atmosfera e l'ambiente del XIV secolo.

- Non è vario come Civilization...

Versione PC

Finalmente un gioco che non pretende hardware da sogno: basta un semplice 286 con un megabyte di RAM, quattro megabyte di spazio su hard disk e il mouse. Il programma utilizza sia il comune modo grafico MCGA delle VGA normali, sia lo standard SVGA. Se volete giocare con un amico, potrete utilizzare un qualsiasi modem dai 1200 baud in su. Per quanto riguarda il lato sonoro, *Merchant Prince* riconosce le schede sonore più comuni, tra cui Adlib, SoundBlaster, General Midi e Roland.

K VOTO

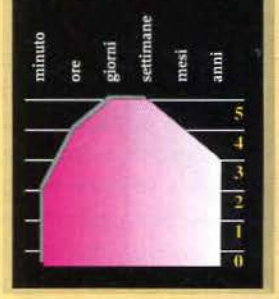
830 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Merchant Prince è una specie di *Civilization* rinascimentale: oltre alla grafica, i due giochi hanno molto elementi in comune, anche se qui la simulazione è circoscritta a determinato un periodo storico, e l'accento viene posto soprattutto sull'aspetto economico/esplorativo più che sulla conquista di un continente. La durata del gioco va da 15 a 192 turni ma penso che una partita sia divertente tra un minimo di 70 e un massimo di 130 turni, perché potrete espandervi a sufficienza, senza però annoiarvi troppo una volta esplorato il mondo. La lotta politica interna con le altre tre fazioni, di cui una controllabile via modem da un amico, la possibilità di generare un mondo nuovo a ogni partita, e le piccole guerre con le altre città stato lo rendono abbastanza vario da risultare divertente e accattivante.

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene NB



Se siete degli appassionati del genere simulativo-storico, vi consiglio caldamente di provare *Civilization*, che da più di due anni detta legge in questo campo: anche se non è particolareggiato come *Merchant Prince*, è molto più vasto e copre tutta la vita di una civiltà. Se preferite invece l'esplorazione di nuovi continenti e il commercio con gli indigeni, perché non date un'occhiata al vecchio, ma sempre valido *Seven Cities of Gold*, recentemente ripubblicato con una nuova veste grafica?

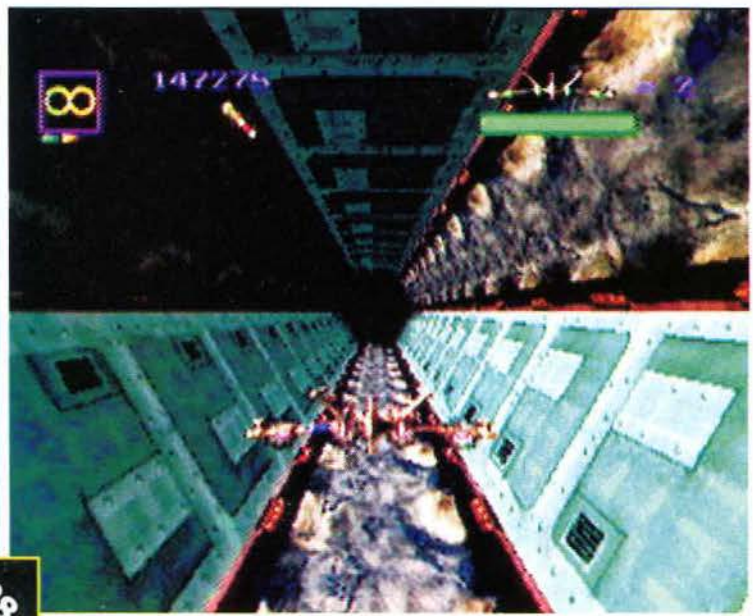
TOTAL ECLIPSE

Il 3DO è arrivato! Viva il 3DO. Finalmente possiamo toccare con mano i primi giochi di questa nuova meraviglia tecnologica. Riuscirà il secondo titolo della Crystal Dynamics, gli stessi autori di *Crash 'n Burn*, a convincervi a spendere oltre un milione?

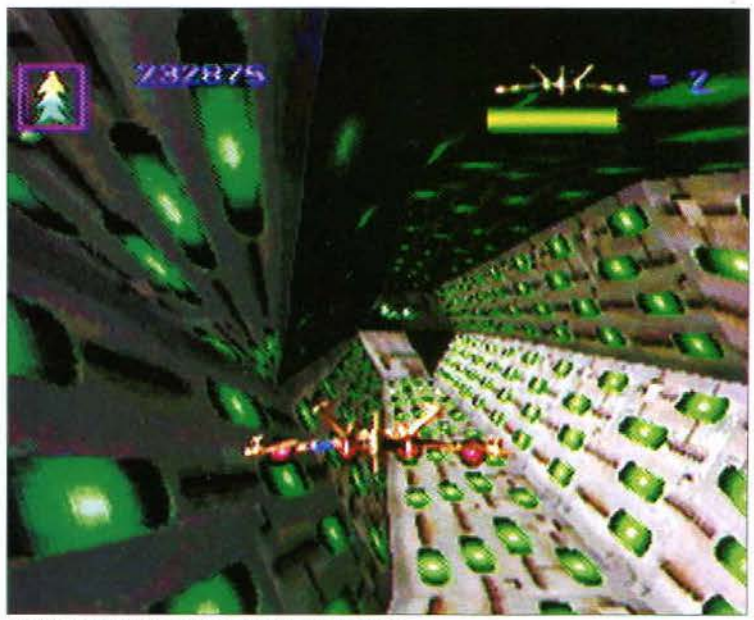
La mania di tormentare noi poveri terrestri sembra non avere fine. Dopo miriadi di invasioni respinte, i vari alieni che popolano le galassie circostanti alla nostra stanno cominciando a rendersi conto che colonizzare la Terra non è un impresa così facile come poteva sembrare a prima vista. Per questo motivo, i perfidi Drak-sai hanno deciso che il nostro sistema solare diventerà la loro riserva di caccia personale. Equipaggiati di una potentissima arma capace di spazzare via qualsiasi pianeta (tipo Morte Nera), minacciano il nostro amato Sole.

Tutto questo, naturalmente, ve lo racconterà il vostro comandante prima di assegnare a voi la più suicida delle missioni: affrontare apertamente il nemico per salvare l'intero sistema stellare. Altrettanto naturalmente (si fa per dire), il mezzo per narrare l'intera storia è uno spettacolare Full Motion Video a tutto schermo, che vi mostrerà anche la disgustosa faccia del vostro più diretto avversario, Lord Zodak, e i devastanti effetti che la sua nefanda arma, il Sun Dagger, ha già procurato sul sole del Quadrante Omega. Prima di giungere alla meta, dovrete liberare cinque pianeti dalla presenza delle basi nemiche e dalle loro installazioni strategiche. Ogni pianeta ha un suo specifico obiettivo, brevemente spiegato nel briefing iniziale, e un suo agguerritissimo guardiano finale che incontrerete al termine del quarto round. A bordo del vostro FireWing (dopo *X-Wing* e *StarWing*...) dovrete quindi sorvolare la superficie dei vari pianeti, abbattere le astronavi nemiche e distruggere le postazioni terrestri, fino a raggiungere il raggio trattore blu che vi porterà all'interno del pianeta. Una volta nel cuore del mondo, vi troverete a volare in pericolosissimi tunnel pieni di insidie.

Durante il gioco potrete cambiare e potenziare il vostro armamento raccogliendo i relativi bonus, così come potrete collezionare punti, energia e vite extra. Ma veniamo al sodo. Il gioco non è altro che una rivisitazione in chiave tridimensionale del più classico degli sparatutto. Sul piano della struttura di gioco e dello sviluppo della storia, ricalca cliché ampiamente collaudati, senza correre il rischio di aggiungere o togliere niente. Infatti, tutto quello su cui si basa *TE* è un'impressionante impatto grafico. Per quanto non velocissimo, è dotato di una



Il tunnel di ingresso vi introduce nel cuore della base nemica.



Impressionante!!! Solo a vederla mi torna il mal di testa...



A sinistra, un cunicolo dei tanti che incontrerete.
In alto, accanto all'astronave uno prezioso power-up.

fluidità eccezionale che garantisce, con i suoi 24 frame al secondo, una sensazione di volo alquanto realistica. Il paesaggio si aggiorna con continuità, senza pause o incertezze, la grafica che ricopre i vari solidi è molto dettagliata e ottimamente realizzata e contribuisce non poco a conferire realismo all'intera ambientazione. Durante il gioco, tra l'altro, potrete usufruire di una comodissima mappa e di un rivelatore di altitudine, che vi segnala la vostra posizione in tempo reale e l'altezza delle montagne sottostanti. Ma la vera opera d'arte è la sezione-tunnel che si svolge all'interno dei pianeti. Una sensazione di claustrofobia vi attanaglierà e vi ritroverete ad abbassare la testa per passare sotto a un portellone che si sta chiudendo o a spostarla nel tentativo di centrare il piccolissimo spiraglio che dovete attraversare. Insomma, se dal punto di vista dell'originalità si rasenta lo zero assoluto, non si può certo negare che la ricerca dell'effetto spettacolare abbia portato a risultati qualitativamente paragonabili a un coin-op. Inoltre, *Total Eclipse* si lascia giocare in maniera davvero piacevole, avvincendo il giocatore con un frenetico sparatutto e conquistandolo con un emozionante simulatore, anche se, talvolta, quest'ultimo risulta leggermente frustrante. Infatti, la cosa che più infierisce sulla giocabilità è l'assenza di password o di un sistema di salvataggio che, visto lo scarso numero di crediti, sarebbero risultati davvero molto comodi. Un altro difetto imputabile a questo gioco, oltre alle possibilità esplorative praticamente nulle, è la scarsa varietà di situazioni e opzioni che influiscono direttamente sulla longevità. Comunque sia, questo prodotto va considerato, non dico un esperimento, ma quasi. In fondo si capisce che questi primi titoli per 3DO sono per il suo lancio sul mercato e quindi più indirizzati a promuovere le fantastiche capacità grafico/sonore che a dimostrare quanto possano essere divertenti da giocare.

Ma la vera opera d'arte è la sezione-tunnel che si svolge all'interno dei pianeti. Una sensazione di claustrofobia vi attanaglierà

Credo che quando le più importanti software house cominceranno a supportare massicciamente questa macchina, visto quello che può fare, saranno giorni duri per la concorrenza. Atari permettendo!

Claudio Tradardi



Un momento della vostra escursione nel Grand Canyon. Se colpite le "pallozze" farete aumentare la vostra energia.



Ed ecco a voi in tutta la sua bruttezza il supremo predatore dell'armata Drak-sai, Ciripiripi Lord Zodack...

Genere Sparatutto
Casa Crystal Dynamics
Sviluppatore Interno

- Un coin-op a casa vostra
- Effetti spettacolari

- Non abbastanza vario
- Carente di opzioni

Versione 3DO

Un gioco del genere è sicuramente al di fuori della portata di qualsiasi PC, soprattutto se considerate che il 3DO adesso costa un milione e mezzo, ma il prezzo è destinato a scendere e dubito che al momento un Pentium possa costare altrettanto.

K VOTO

850 3DO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Innanzitutto dovete avvicinarvi a questo gioco con l'approccio corretto. Non aspettatevi un simulatore di volo ultra-complesso, non aspettatevi uno sparatutto con miriadi di armi diverse e una completa libertà di azione, non aspettatevi il gioco che rivoluzioni il mondo dei videogiochi. *Total Eclipse* è "semplicemente" un buono sparatutto arcade con una grafica mozzafiato e un sonoro da urlo. Forse si tratta di un prodotto non perfetto, d'accordo, ma in fondo le uniche mancanze sono imputabili al lavoro umano più che a quello della macchina e questo ci fa ben sperare per il futuro.

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene NB



TE **fa pensare a molti altri titoli. Ricorda *Rebel Assault*, *X-Wing*, così come tutti gli shoot 'em up tridimensionali dalla grafica fantastica. I suoi profondi canyon ricordano *Blue Lightning* per Linx. Le ambientazioni montane ricordano *Cybermorph* per Jaguar. Ma più di tutti ricorda *StarWing* per il SNES. Da quest'ultimo prende gli stretti cunicoli che richiedono slalom pazzeschi, la limitata possibilità di esplorazione, i mega mostri di fine livello e la marcata componente "smanettona" e spensierata che spesso rimpiangono alcuni possessori di PC.**

QUEST FOR G

SHADOWS OF DARKNESS

Dopo aver visitato la valle di Spielburg, il deserto di Shapeir e la magica Tarna, questa volta dovrete cavarvela in una terribile Transilvania fantasy. E pensare che tutto era cominciato con una semplice offerta di lavoro per aspiranti eroi senza alcuna esperienza!

"Eh, già! La vita dell'eroe non è poi tanto semplice come dicevano alla Gilda degli Avventurieri: altro che principesse da salvare o duelli con i draghi!" Questo è il primo pensiero del vostro eroe, quando si risveglia in un apocalittico e buio antro, senza sapere come sia finito lì dentro e, peggio ancora, senza avere la più pallida idea di come poterne uscire. Naturalmente, non bastano certo un paio di porte o qualche bat-ragno per mettere in difficoltà il vostro alter ego fantasy perciò, mettendo in pratica gli insegnamenti della Scuola per Corrispondenza per Avventurieri, riuscirete presto a raggiungere la foresta e, dopo una piccola scarpinata, entrerete tra le accoglienti mura di Mordavia. Beh, in effetti gli abitanti di questa piccola cittadina non sono poi così accoglienti come potevate sperare e anzi, non vedono di buon occhio gli stranieri che fanno un sacco di domande, curiosano un po' dovunque e sono sempre in cerca di guai.

Oltretutto i mordaviani hanno un'assurda venerazione per l'aglio: lo appendono in tutte le stanze, lo coltivano nell'orticello, lo utilizzano per condire tutti i piatti, dal caffelatte al minestrone...

Basta però scambiare quattro chiacchiere con lo scorbutico ma simpatico Sindaco o con Igor, il deforme becchino che per passatempo scolpisce la propria lapide, per avere un quadro completo della piccola Transilvania "made in Sierra" in cui siete finiti: tutta la valle è sconvolta da un'ondata di folli e mostruose creature risvegliate dal Culto di Amon Tillado, studiato e adorato per secoli dai Monaci pazzi del monastero di Mordavia, fedeli seguaci del Call of Avoozl (non vi ricorda un certo Cthulhu?, NdR): come al solito tocca a voi riuscire dove molti altri hanno fallito, e scoprire il modo per ricacciare il Dark One nell'inferno da cui è stato richiamato.

A seconda del personaggio scelto, dovrete trovare soluzioni diverse per uno stesso problema

Il quarto episodio della serie *Quest for Glory* segue fedelmente le orme dei suoi tre predecessori, e senza perdere nemmeno un briciolo della solita ironia che contraddistingue questa celebre saga, vi immerge in un'avventura in cui incontrate tutti gli stereotipi del classico stile horror: dallo scienziato Pazzo, perennemente impegnato nella Ricerca della Pizza Perfetta, al gobbo deforme che lo aiuta a recuperare i pezzi di cadavere, dal Monastero dalle geometrie impossibili, dove si svolgevano i riti per evocare il Dark One, all'enigmatico culto del Call of Avoozl, descritto da un certo H. P. CraftLove, con tanto di Necrophilicon in pelle umana a portata di mano, senza dimenticare il Castello abbandonato dei Borgov o l'immancabile cimitero infestato da spiriti e fantasmi.

Come nelle altre avventure della saga, potrete scegliere di impersonare un forte Guerriero, un furtivo Ladro o un arcano Mago, ognuno con proprie abilità e punti deboli: il guerriero è quasi imbattibile nei combattimenti corpo a corpo, mentre un ladro può soffiarvi il portafoglio mentre passeggiate per strada; il mago, anche se debole e notoriamente goffo, può contare su una ventina di incantesimi che gli possono rendere la vita molto più semplice e sicura. A seconda del personaggio scelto, dovrete trovare soluzioni diverse per uno stesso problema, sfruttando ovviamente le sue abilità caratteristiche: per esempio, all'inizio dell'avventura dovrete superare un baratro utilizzando semplicemente una corda tesa tra le due pareti.

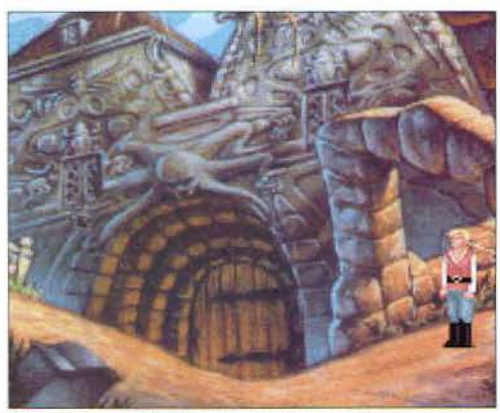
Impersonando un guerriero, potrete aggrapparvi alla corda e, contando sui bicipiti del personaggio, attraversare il mortale abisso. Se invece avete scelto un ladro, dovrete affidarvi alla rinomata agilità di questa classe, e supererete il baratro camminando in equilibrio sulla corda. Un mago, infine, dovrà trovare una "vela" per sfruttare il vento e rendersi poi più leggero dell'aria con un incantesimo di Levitazione.

Inoltre, in base alla classe del vostro personaggio, potrete trovare degli oggetti particolari o, in certi casi, intere locazioni che altrimenti non visitereste: ad esempio il Ladro può penetrare nella stanza segreta della Gilda di Mordavia, dove lo aspetta una serie impressionante di casseforti, trappole e strani oggetti riservati solo alla sua classe.

Quest for Glory IV, in pratica, comprende tre diverse, anche se simili, avventure, e sicuramente, una volta finita l'avventura utilizzando il guerriero (che secondo il manuale è



È proprio lui, il Dark One! Per fortuna è solo un incubo...per ora!



L'incredibile monastero in stile gotico dalle geometrie impossibili! Lasciate ogni speranza, o voi che entrate!

LORY IV

la classe più semplice da gestire), tenterete di risolvere i problemi di Mordavia con il mago o il ladro, incontrando così diversi enigmi e nuove situazioni. Tuttavia, giocando con il mago, ho scoperto che un po' troppo spesso, quando tentavo di lanciare un incantesimo per, ad esempio, aprire una porta, che invece doveva essere aperta risolvendo un intricato enigma, il programma mi diceva semplicemente "Non è il momento di utilizzare la magia", vietandomi così di utilizzare una "scorciatoia" magica.

Naturalmente in *Shadows of Darkness* i combattimenti mortali sono all'ordine del giorno: nella foresta che circonda Mordavia troverete una miriade di mostri che hanno tutta l'intenzione di massacrarvi senza pietà. Certo vi aspetterete la solita lista di creature diaboliche: i soliti fantasmi, uomini lupo e vampiri che circolano per le valli isolate, e anche qualche mostriciattolo un po' più esotico, come i Bat-Ragni o il terribile Necro-Tauro, ma sicuramente non potrete sospettare che nei dintorni di Mordavia anche i coniglietti abbiano tendenze omicide! Preparatevi dunque a difendere la vostra vita con spada, coltello o incantesimi da battaglia, perché ogni locazione può ospitare una minaccia. Quando incontrate un nemico, appare uno "schermo tattico" alla *Street Fighter 2* che vi permette di controllare più da vicino il combattimento. Purtroppo ho notato che i controlli sono un po' macchinosi, e se dovete combattere contro una creatura abbastanza coriacea, vi conviene settare la difficoltà al minimo, in modo che il computer stesso intervenga per muovere il vostro personaggio. Dopo il combattimento è buona regola riposarsi per riprendersi dalla fatica: niente di meglio che un sonnellino nella foresta Mordaviana, sempre che abbiate a portata di mano una collana di aglio per proteggervi dalle creature della Notte...

Paolo Paglianti



Un terribile scontro con una mortale Wyvern, parente stretta dei Draghi.

Genere Avventura
Casa Sierra
Sviluppatore L. e C. Cole

- Avventura divertente e ironica
- Comprende tre "variazioni"

- A volte il mago non può utilizzare a fondo i sui talenti
- Qualche piccolo ma fastidioso bug

Versione PC

Per esplorare Mordavia dovrete disporre di un 386 equipaggiato con MS DOS 5.0 (o superiore) VGA, mouse, e 4 mega byte di RAM. Inoltre il gioco vi vampirizza ben 15 megabyte di spazio su hard disk! Supporta le schede sonore AdLib, SoundBlaster, SB Pro, General MIDI e Roland MT 32. Se volete, potete installarlo anche sotto Windows; in questo caso, però, il programma vi consiglia di utilizzare almeno un 486. Incredibilmente, i salvataggi della versione DOS non sono riconosciuti da quelli della versione Windows, e viceversa.

K VOTO

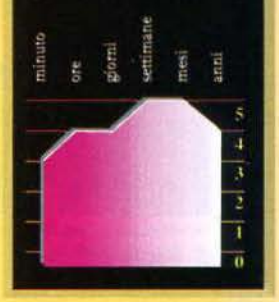
855 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Shadows of Darkness non delude affatto i fan della saga: l'avventura non è né troppo scontata da risultare banale, né troppo difficile da essere frustrante; inoltre l'atmosfera è permeata da un umorismo ben dosato che contrasta molto efficacemente con lo spirito horror dell'avventura stessa.
È incredibile scoprire che lo scienziato Pazzo è perseguitato dall'idea di scoprire la formula della Pizza Perfetta, oppure che avvicinandosi troppo al Necrophilicon si viene letteralmente schiacciati dal peso dei suoi contenuti.
L'interfaccia di controllo è la "solita" della Sierra, con l'aggiunta di un paio di interessanti opzioni, come la possibilità di far combattere il computer in caso di combattimenti e un utilissimo autosave, che salva automaticamente la posizione quando entrate in una nuova locazione.

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene NB

Se avete apprezzato l'ambientazione horror di *Shadows of Darkness*, vi consiglio di dare un'occhiata a *Veil of Darkness*, un vero e proprio GdR della SSI, in cui dovrete fuggire da una valle isolata abitata da licantropi, fantasmi, vampiri, ecc. Naturalmente, se avete apprezzato questa avventura, e non avete ancora giocato ai tre precedenti episodi di *Quest of Glory*, vi consiglio caldamente di ripercorrere la saga sin dall'inizio. Tra l'altro, è possibile riutilizzare il personaggio utilizzato nei giochi precedenti.





Poteva mancare il Castello abbandonato? Purtroppo il cadaverico guardiano non vuole farvi entrare. Forse basta una donazione di sangue....

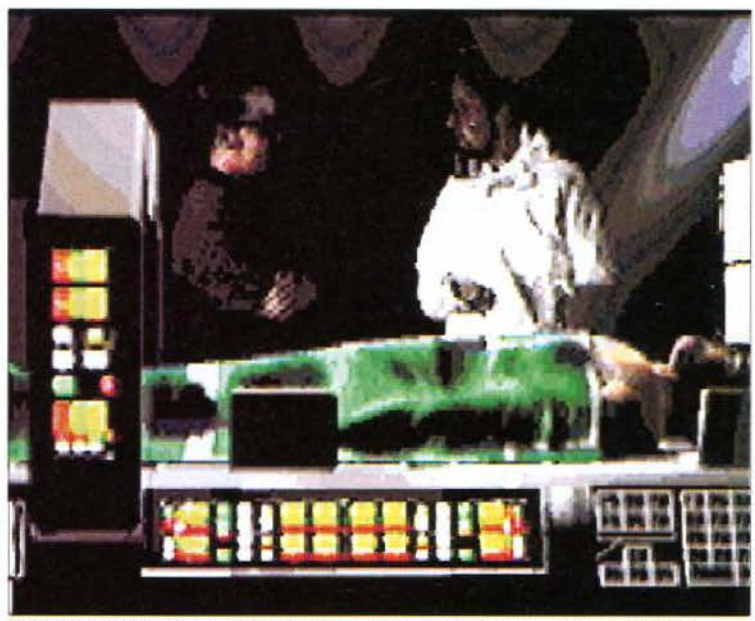
MICROCO

Silicon Graphics a profusione, un musicista con una carriera decennale alle spalle, ore e ore di tempo macchina per calcolare tutte le scene animate, un CD-ROM con oltre 300 Megabyte di dati, un nome come Psygnosis alle spalle. Questo è il pedigree di *Microcosm*. Possibile fallire? A quanto pare sì.





La sensazione di tessuti viventi è resa abbastanza bene, certo che a 24 bit erano tutt'altra cosa.



Questi due loschi figuri stanno tramando per porre fine all'esistenza del vostro amato presidente.

Parlando dell'ultimo prodotto Psygnosis non è possibile non ricordare le pagine e pagine di preview che gli sono state dedicate da tutte le riviste (K compresa!). Come, del resto, non è possibile non pensare alle ardite parole dei programmatori che volevano creare un software come non se ne erano mai visti prima.

Purtroppo non sempre le buone intenzioni vengono coronate dal successo e mai esempio è stato più azzeccato di questo *Microcosm*.

Certo, questo è, dopotutto, uno dei primi prodotti studiati appositamente per il supporto ottico. La strada è stata aperta da *7th Guest*, che ha stupito un po' tutti con la sua grafica favolosa e con un'atmosfera che, impossibile negarlo, riusciva a mettere davvero paura (soprattutto se lo si giocava nel cuore della notte...) - il gioco, però, era semplicemente una raccolta di rompicapi, collegati da sequenze animate mozzafiato: non proprio quello che ci si aspetterebbe da una rivoluzione multimediale! È venuto poi il turno della LucasArts e le cose, per fortuna, sono cambiate un bel po': anche qui lo schema di gioco era semplice - un banale sparatutto, se vogliamo - ma la qualità della realizzazione e il coinvolgimento che riusciva (e riesce tuttora!) a creare era senza eguali. Oggi, ad appena un paio di mesi dall'uscita del capolavoro Lucas, i titoli "CD-ROM only" cominciano a susseguirsi con sufficiente regolarità e con alterne fortune: ottimo *Myst* per Macintosh, scadente *Critical Path* per MPC (che trovate recensito su questo stesso numero).

Microcosm sottolinea in maniera impietosa le limitazioni del supporto CD

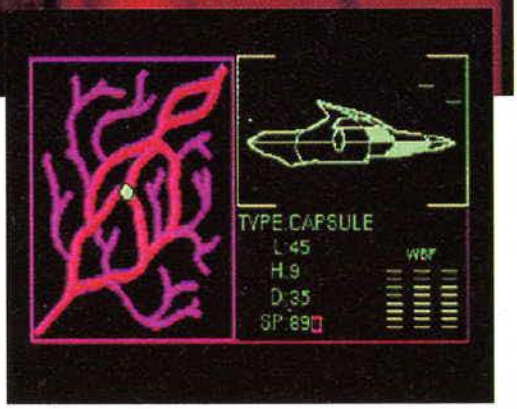
Dalla Psygnosis ci si attendeva una conferma che il supporto CD può essere sfruttato per regalare ai videogiocatori qualcosa che non hanno mai sperimentato prima e, soprattutto, di una qualità superiore. Le cose, come vedremo, non sono andate proprio così.

La trama ricalca un famoso romanzo di Isaac Asimov - Viaggio Allucinante - e vi vede nei panni di un agente speciale che è stato miniaturizzato per poter essere iniettato nelle vene del presidente di una importante megacorporazione. Motivo? Il presidente era stato rapito da una megacorporazione avversaria, che gli aveva somministrato delle microsonde per porre termine alla sua esistenza.

Questi avvenimenti vengono narrati in un'introduzione lunghissima, forse la più lunga che mi sia capitato di vedere. La qualità è molto elevata, attori in carne e ossa si mescolano a paesaggi sintetici e un'intera città sullo stile di 'Blade Runner' prende forma sotto i nostri occhi. L'unico appunto che si può muovere riguarda la scelta della palette cromatica: le immagini sono state originariamente calcolate a 24 bit (per poter essere utilizzate su piattaforme più avanzate, come il 3DO) e successivamente ridotte in 256 colori, da questa riduzione alcune immagini escono "con le ossa rotte". Probabilmente se fossero state calcolate direttamente in 256 colori l'effetto sarebbe stato migliore. Dopo un'introduzione di questo calibro (perché, nonostante il problema appena evidenziato, rimane eccezionale), ci si aspetterebbe un gioco all'altezza. Quello che invece si trova, è uno spara-

SM







Genere Sparatutto
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

- Colonna sonora d'autore
- Ottime sequenze d'intermezzo
- Introduzione chilometrica

- Giocabilità scadente
- Poca interazione
- Scarsa varietà fra i livelli

Versione PC CD-ROM

Quasi indispensabile un lettore a 300 Kb/sec se volete godere di un minimo di fluidità nelle sezioni sparaspara (e perciò nella maggior parte del gioco). Consigliato un 486 per non assistere ad animazioni soporifere, il programma occupa circa 11 Mb sull'hard disk. Le schede sonore supportate sono AdLib, SoundBlaster, Gravis Ultrasound e Roland. Stupisce l'assenza di un driver General MIDI. Ovviamente una scheda grafica veloce aiuterà il vostro PC a sopportare il carico di lavoro imposto dal programma Psygnosis, anche se la grafica è in VGA 320x200.

K VOTO

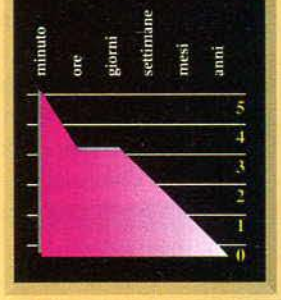
650 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Onestamente mi aspettavo qualcosa di più da questo primo passo della Psygnosis nell'universo CD-ROM. Ok, la grafica non è male, ma non fa nemmeno gridare al miracolo e la giocabilità...beh è proprio ridotta. Le animazioni di intermezzo e quelle dell'introduzione sono realizzate molto bene, ma da sole non bastano a sollevare le sorti di un gioco che appare noioso già dopo qualche minuto di gioco. Se a questo aggiungiamo che nel corso dei livelli le cose non cambiano di molto, capirete perché non ne sono rimasto entusiasta. Fortuna che la Lucas ci ha già dimostrato che con il CD si possono ottenere risultati egregi, altrimenti ci sarebbe da mettersi le mani nei capelli pensando al futuro del divertimento elettronico! Tirando le somme e considerando il prezzo a cui viene venduto il software su CD-ROM, non mi sento di consigliarne l'acquisto proprio a nessuno.

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene NB

Nel testo della recensione abbiamo ampiamente parlato di *Rebel Assault*. Questo titolo dimostra come si possa realizzare un buon sparatutto su PC CD-ROM, rendendolo simile a un film. L'acquisto è sicuramente consigliato, anche perché rimane, a nostro giudizio, il miglior prodotto sviluppato fin'ora su CD. Se siete interessati a giochi che mettano a dura prova i vostri riflessi potete anche "ripiegare" su *Comanche Maximum Overkill*, il veloce simulatore di elicotteri della Novalogic, che dal punto di vista grafico non ha niente da invidiare a chicchessia. Infine, è doveroso ricordare *Doom*, prossimo K-Parametro degli arcade adventure, un gioco dalla grafica e dal sonoro stupefacenti, che come fattore-adrenalina non è secondo a nessuno.

tutto poco giocabile, con degli evidenti problemi di controllo. Per la maggior parte del programma, vi troverete a muovere un mirino in una finestra sullo schermo che rappresenta l'oblò della vostra sonda. Tramite questo mirino potrete distruggere tutto ciò che vi viene incontro: linfociti e sonde nemiche di vario genere. Di tanto in tanto veniamo intercettati da qualcosa di più pericoloso, come un missile a ricerca, e, in questo caso, dobbiamo cercare di difenderci prima che sia troppo tardi. Solitamente, nella finestra sul mondo esterno di cui disponiamo vengono rappresentati i vasi sanguigni attraverso cui ci muoviamo.

La sensazione di velocità è accettabile, ma solo per chi dispone di un CD-ROM con un transfer rate di 300 Kb al secondo, e di tanto in tanto ci viene offerta la possibilità di scegliere che direzione prendere a un bivio. Al termine di alcune parti, poi, dobbiamo affrontare delle sonde più grandi (mai sentito parlare di guardiani di fine livello?), che potranno essere abbattute solo dopo numerosi colpi portati a segno.

Bene, a parte una sezione che si ripete di tanto in tanto, nella quale dobbiamo attraccare in una base all'incrocio di diversi vasi sanguigni, il gioco è tutto qui. Le animazioni che ci accompagnano mantengono una buona qualità e danno un po' di spessore in più alla narrazione, ma da sole non bastano a supplire a una pressoché totale mancanza di interattività. È probabile che molti potrebbero trarre le stesse conclusioni anche per un gioco come *Rebel Assault*, ma tra i due prodotti esiste una grossa differenza che è utile sottolineare.

Il gioco della Lucas riesce a nascondere quasi alla perfezione li limiti imposte dalla tecnologia attuale, utilizza diversi accorgimenti per farci credere di avere un controllo maggiore di quello di cui disponiamo in realtà, insomma, utilizza al meglio il supporto CD. *Microcosm*, invece, ne sottolinea in maniera impietosa le limitazioni: lentezza di caricamento e alto tempo di accesso che danno vita a problemi di varia natura per ciò che riguarda l'interattività.

Un plauso va, però, alla colonna sonora, curata da Rick Wakeman, virtuoso tastierista degli Yes. Frenetica al punto giusto, riesce a restituire qualcosa in termini di coinvolgimento a un gioco che, altrimenti, rischierebbe di diventare noioso dopo pochi istanti. Non fatevi illusioni, però, perché neanche il buon Rick può fare miracoli e la sua prestazione ritarda solo l'inevitabile: la custodia di *Microcosm* finirà presto sui vostri scaffali a prendere la polvere.

Andrea Minini Saldini



Il pannello di controllo ci indica le armi in nostro possesso.

CAMPAIGN II





È ormai certo: alla Empire Software soffrono di carroarmatite acuta. E questa volta, per non farsi rinchiudere in qualche istituto di cura, hanno pensato bene di inserire nel loro nuovo gioco anche gli elicotteri. Basterà questa innovazione per invogliare i videogiocatori "guerrafondai" all'acquisto di *Campaign II*?

Ai tempi di *Team Yankee* erano iniziate le prime avvisaglie ma nessuno ci aveva fatto troppo caso. Poi con *Pacific Islands* le cose si erano fatte più serie ed erano precipitate improvvisamente con *War in the Gulf*. Diagnosi: sindrome da carro armato.

Tre giochi in cui i protagonisti non erano coraggiosi cavernicoli, teneri dinosauri o spietati guerrieri ninja ma cigolanti bestioni metallici di diverse decine di tonnellate. Non paghi, in *Campaign II* ritornano, accompagnati però dai più moderni e sofisticati elicotteri da combattimento.

Campaign II non è solo un wargame, è un vero e proprio sistema bellico in grado di simulare conflitti a partire dalla fine della Seconda Guerra Mondiale. Il gioco si concentra esclusivamente sulle azioni terrestri - con utilizzo di mezzi corazzati e aerei - tralasciando eventuali coinvolgimenti di forze navali.

Il giocatore controlla gruppi di veicoli (dal semplice plotone a intere armate) cercando di conseguire importanti obiettivi in grado di fargli vincere la guerra.

Campaign II si può giocare su due livelli di gioco ben distinti: a livello di campagna - in cui si amministrano le forze in maniera più macroscopica e si lasciano eseguire al computer le singole battaglie, dedicandosi allo sviluppo di una strategia a più ampio respiro - e a livello di battaglia - in cui si prende direttamente il comando di un plotone di carri o di una squadriglia di elicotteri, spezzando il ritmo di gioco a favore di un maggiore coinvolgimento negli avvenimenti. Naturalmente nessuno vieta di combinare questi due livelli di gioco a piacimento cercando, in caso di battaglie scontate, di divertirsi alla guida di un M48A5 Patton o di un M113 oppure, in caso di grande abilità, di cambiare addirittura le sorti della battaglia.

La parte strategica è stata senza dubbio ben curata (non graficamente però) e permette di "rivivere" conflitti realmente avvenuti (Guerra di Corea, Guerra dei Sei Giorni, Guerra del Vietnam, Guerra Iran-Iraq, Liberazione del Kuwait e altre ancora) oltre a fornire alcune (ben 14!) mappe di addestramento. Inoltre la possibilità di esaminare la struttura di ogni gruppo - viene mostrata con un diagramma ad albero - e l'aggiunta di numerosi particolari di forte interesse strategico (depositi alimentari, di carburante e di munizioni, campi minati, possibilità di richiedere rinforzi, fuoco d'artiglieria, incursioni e difese aeree) rendono *Campaign II* perlomeno interessante.

La parte strategica è stata senza dubbio ben curata e permette di "rivivere" conflitti realmente avvenuti oltre a fornire alcune (ben 14!) mappe di addestramento

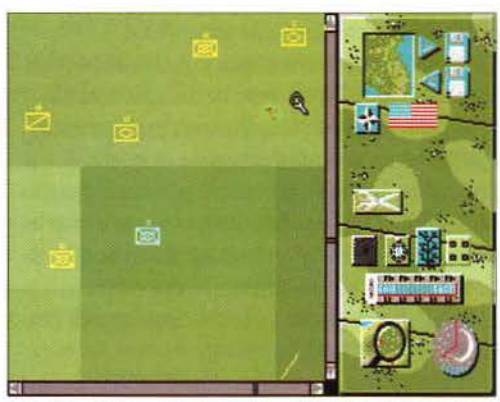
Peccato che, considerato come gioco a sé stante, diventi leggermente noioso e ripetitivo - complice anche la grafica confusa e poco pulita che rende le mappe scialbe e talvolta poco leggibili.

La vera ciliegina sulla torta - che contribuisce a salvare un gioco altrimenti mediocre - resta dunque la possibilità di sedersi alla guida di un mezzo da combattimento - sia esso un mezzo corazzato o un elicottero da guerra - "entrando" nel vivo dell'azione.

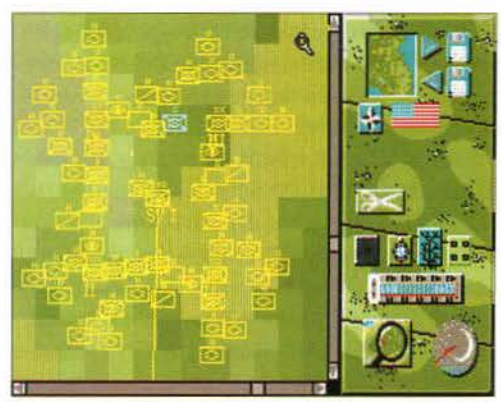
I mezzi sono ben disegnati e riconoscibili (l'animazione 3D è decente e i campi di battaglia abbastanza credibili) anche se la grafica poteva essere decisamente più curata. Dieci anni fa sarebbe stato quasi un sacrilegio recla-



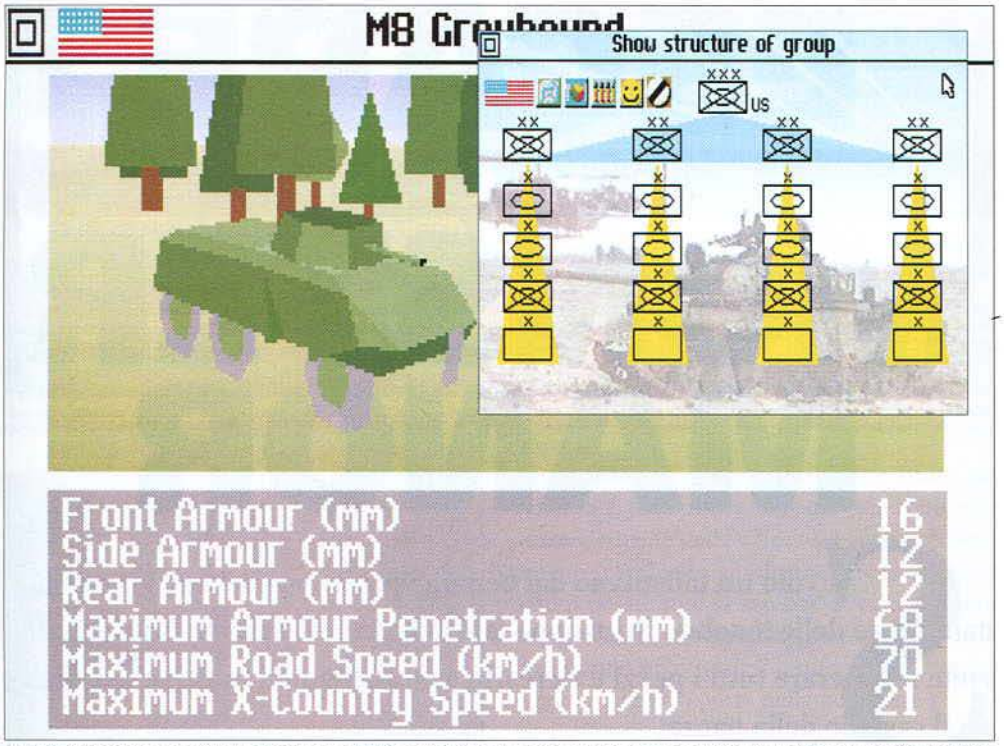
Come si può notare le mappe (nella foto quella della Guerra del Vietnam) sono troppo confuse e per riuscire a capire qualcosa in più è necessario ricorrere alla funzione di zoom...



...per ottenere una rappresentazione più nitida. Ora possiamo cogliere più dettagli e distinguere le diverse unità ma volendo possiamo spingerci oltre...



...e arrivare ad avere una cartina ancor più particolareggiata indispensabile per dare ordini alle singole unità. Peccato che ora si sia persa la visione d'insieme!



È possibile richiedere la struttura di ogni gruppo - alleato - presente sulla mappa. Selezionando le varie foglie dell'albero è possibile scendere in dettagli sempre maggiori... fino ad arrivare al singolo veicolo. Per tutti i mezzi del gioco (circa 150) è disponibile una scheda simile a quella raffigurata.

mare una grafica migliore per un gioco strategico - la risposta era che un buon gioco rimaneva tale anche senza una veste grafica adeguata - ma adesso siamo nel 1994 e, grazie alla potenza dei computer odierni, possiamo pretendere molto di più da un gioco (del resto basta dare un'occhiata alle immagini del nuovo gioco di prossima uscita della serie *Command & Conquer* su K di dicembre per farsi un'idea di ciò che è possibile fare).

Uno degli elementi più interessanti del gioco è l'esistenza di una varietà enorme di mezzi da guerra (circa 150 tra americani, inglesi, russi, tedeschi ma anche israeliani, cinesi, italiani e altri ancora) che possono essere incontrati sul terreno di gioco e anche (udite, udite) pilotati verso la vittoria.

Naturalmente il giocatore non potrà salire su ognuno di essi (jeep e autocarri ad esempio) ma potrà sperimentare veicoli di diverse coalizioni (che nel gioco sono due, filo-americane e filo-sovietiche) partecipando a guerre in cui gli eserciti abbiano equipaggiamenti forniti da nazioni diverse.

Il metodo di controllo - molto semplice e ristretto, ma del resto non si tratta di una simulazione - è del tutto identico per ogni mezzo ma è necessario conoscere molto bene le specifiche del veicolo che ci accingiamo a pilotare. Alcuni sono infatti dotati di cannone e mitragliatrici, altri di missili, altri ancora trasportano truppe. Le informazioni relative a ogni mezzo possono essere trovate su uno dei due manuali inclusi nella confezione che funge anche da protezione.

Del resto, nessuno vorrebbe trovarsi a combattere con un carro trasporto truppa e un gruppetto di uomini - anche se armati con fucili d'assalto e armi anticarro e antiaeree - contro un plotone di carri d'assalto capaci di sbriciolare un palazzo a cannonate!

In conclusione, *Campaign II* può essere visto come l'insieme di due giochi (uno strategico e uno tattico/arcade) ma nessuno dei due, presi singolarmente, riesce a convincere. Insieme danno almeno vita a una timida offerta rivolta sia agli strateghi puri che a coloro che, tra un ordine e l'altro, non disdegnano qualche intermezzo arcade. Inoltre la possibilità di creare scenari personalizzati grazie alla presenza di un ottimo editor rende il gioco di gran lunga più longevo.

Pensateci su e se proprio vi piace il genere prendetelo in attesa di tempi migliori!

Marco Andreoli





Se anche voi siete malati di carroarmatite acuta non vi resta che rivivere l'operazione Desert Storm con *War in the Gulf* sempre della Empire Software. *Campaign II* resta però un gioco molto più completo anche se non così specifico: è infatti possibile rivivere tutti i maggiori conflitti degli ultimi 50 anni.

Se sono invece gli elicotteri da guerra che più vi appassionano allora procuratevi *Gunship 2000* (con tanto di data disk) o, ancor meglio, *Comanche Maximum Overkill* (anch'esso con data disk). Se volete invece rimanere sulle simulazioni globali potrebbe piacervi *Empire Deluxe*: semplice ma divertente. Se però desiderate cimentarvi in un conflitto più vecchio date un'occhiata a *Historyline 1914-18*, una simulazione davvero ben riuscita che, pur presentando una serie di problematiche e strategie del tutto diverse, non vi deluderà.

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Genere Avventura
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Studio 3DO

K VOTO

840 3DO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

- Divertente e immediato.
- Bellissime musiche d'atmosfera e perfetti effetti sonori.
- Ambientazione intrigante.
- Grafica e mostri un po' ripetitivi.
- Salvataggio solo alla fine di un livello.
- Poca interazione.

Le prime ore di gioco saranno all'insegna dello spavento, della sorpresa, e del divertimento più puro: da questo punto di vista *Escape from Monster Manor* è un titolo con un altissimo grado di giocabilità immediata. Purtroppo i lati negativi esposti nel testo, minano in parte il piacere e la longevità del gioco: probabilmente vi capiterà di finire le chiavi per aprire una porta e di dovervi rifare metà livello per ovviare rischiando la vita e, di conseguenza, tutti gli sforzi che avete fatto fino a quel punto. Rigiocare un livello non è divertente e vedere sempre gli stessi mostri che tentano disperatamente di farvi la pelle, dopo un po', diventa una routine e toglie "sense of wonder" e divertimento.

Versione 3DO

***Escape from Monster Manor* è un titolo che riesce a sfruttare le capacità di zoom e di rotazione del 3DO. La velocità è buona (anche se non eccessivamente alta) e il movimento è fluido: d'altro canto, personalmente, penso che sia la velocità giusta per un titolo del genere: più lento sarebbe ingiocabile e più veloce farebbe venire la nausea dopo mezz'ora. La grafica è buona, anche se non troppo varia, e il sonoro d'atmosfera (nella migliore tradizione horror-gotica) fa davvero accapponare la pelle. Ci sono zone in cui le urla e i lamenti dei non-morti vi strapperanno qualche brivido.**

CURVA INTERESSE PREVISTO



FROM MONSTER MANOR

Solo un talismano dai benefici poteri può salvare l'umanità dalle forze delle tenebre. Purtroppo tale talismano è stato frantumato: dovrete recuperare tutti i pezzi e ricrearlo, combattendo i mostri che infestano il castello della paura!



Questi scheletri armati di falce hanno tutta l'intenzione di invitarci a un banchetto in cui NOI siamo il piatto forte: sparategli...



Vi capiterà di trovare delle sorprese, come questo impiccato chiuso in uno stanzino. Peccato che non potrete interagire con questi "oggetti".

No, non è la trama di una produzione "B-Movie" degli anni '50 di casa Hammer Films, di quelli con mummie e lupi mannari "teen-ager", con Vincent Price (che Dracula l'abbia in gloria, Amen), Peter Cushing o Cristopher Lee... Si tratta di uno dei primi giochi per il tanto decantato 3DO.

Il vostro ruolo nella vicenda è, appunto, quello di cacciatore di mostri. In quanto tale, siete armati con una rivoltella fantascientifica che lancia fulmini di energia positiva, in grado di rimandare nel loro piano astrale fantasmi, scheletri armati di falce, teste fluttuanti e altre amenità assortite.

Purtroppo il talismano è stato diviso in tanti pezzi quanti sono i livelli che dovrete superare: comincerete dall'attico per scendere nel maniero vero e proprio e scendere nelle segrete, comunicanti a loro volta con le cripte di famiglia e con il cimitero, da cui uscirete a cercare l'ultimo pezzo e ad affrontare il duello finale.

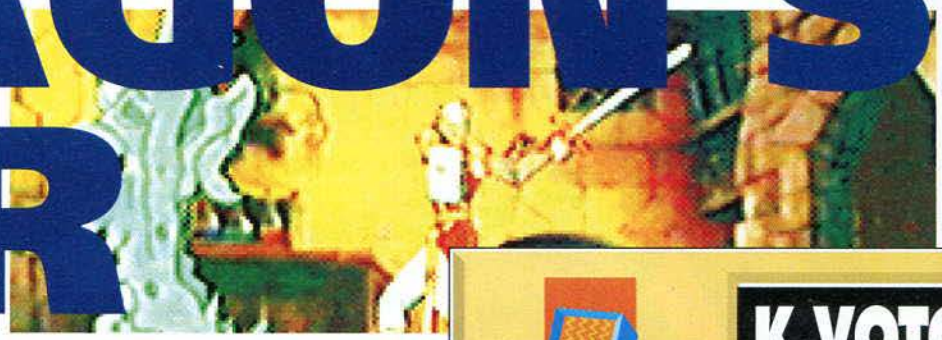
La visuale in soggettiva, il metodo di movimento, l'approccio generale più da sparatutto ed esplorazione che da avventura vera e propria sono tutte caratteristiche che ricordano violentemente *Wolfenstein 3D*, *Spear of Destiny* o il recentissimo *Doom*. Purtroppo, però, ci sono numerosi elementi che pongono *Monster Manor* al di sotto di questi titoli: ad esempio l'assenza di qualsiasi tipo di texture mapping sul soffitto dei livelli, la presenza di una sola arma disponibile per il giocatore, lo scarso numero di mostri che potrete incontrare... Non che non abbia lati positivi o che non faccia il suo effetto, soprattutto nell'impatto iniziale. Infatti l'ambientazione horror-gotica, con fantasmi che saltano fuori da dietro gli angoli a farvi "Bù!", è sicuramente una scelta apprezzabile (e farete più di un salto sulla poltrona prima di abituarvi alle sorprese); inoltre la vastità dei livelli (davvero incredibilmente grandi e complessi) aumenta notevolmente la longevità del titolo. Anche da questo punto di vista, però, sono state fatte delle scelte alquanto discutibili che risultano difficili da accettare dopo qualche partita: potrete salvare i vostri progressi nell'avventura soltanto alla fine di ogni livello (quindi se morite a una stanza dall'uscita dovete rifarvi tutto, automapping compreso), oppure ancora, scoprirete che tutti gli oggetti presenti sullo schermo (tranne le monete e le gemme, i power-up per l'arma e i bonus di energia) sono puramente decorativi: non potrete interagire con loro in alcun modo. Sappiamo tutti bene che i primi giochi a uscire per un nuovo sistema sono sicuramente anche dei titoli pionieristici, che non riescono immediatamente a portare alla luce tutte le potenzialità e le qualità della macchina, ma c'era da aspettarsi qualcosa di meglio, dal 3DO, almeno qualcosa di più di quanto può fare un "normale" sistema 486.



Lo spettro del terzo livello è uno dei mostri più stupidi, dell'intero gioco. Va sempre in giro in compagnia, quindi state molto attenti.

Yuri Abietti

DRAGON'S LAIR



Dragon's Lair... Undici anni fa: a quei tempi andavo ancora alle scuole medie, abitavo in un'altra casa, frequentavo persone e ambienti che non vedo ormai più da anni interi... E soprattutto passavo praticamente tutto il mio tempo al bar o in sala giochi aspettando le ultime novità. Bei tempi!... Bei tempi davvero!

Ricordo ancora quel numero di Video Giochi in cui, nelle pagine delle news, vidi per la prima volta una foto di *Dragon's Lair*: non mi sembrava possibile che i programmatori fossero riusciti in una simile impresa: Don Bluth, ex-disegnatore Disney, aveva disegnato e animato un lungometraggio fantasy di eccezionale bellezza, ricco di dinamicità e humor. La trama era molto semplice e immediata, chiara nella mente di tutti: la nostra amata principessa Daphne (sigh!) era stata rapita da Singe il Drago e noi dovevamo salvarla, in un modo o nell'altro. Per far questo, però, era necessario superare una lunga serie di stanze piene di pericoli, mostri, trappole e tesori. Fin qui nulla di nuovo. L'innovazione, dal punto di vista della giocabilità, avvenne quando qualcuno ebbe l'idea di sfruttare il laserdisc per avere l'effettiva grafica di un cartone animato e di collegare il lettore a una serie di contatori particolari che ricevevano i segnali dai pulsanti e dal joystick: se il giocatore non faceva una certa mossa entro un certo tempo, il contatore scattava e faceva caricare al laserdisc la schermata di fine ingloriosa, altrimenti si procedeva. Il gioco, naturalmente, diventava sempre più difficile man mano che si avanzava nelle stanze del castello: i pericoli diventavano sempre più numerosi e i tempi limite di reazione del contatore sempre più stretti.

Si procedeva per tentativi, cercando di immaginare (dalle zone illuminate dello schermo e, logicamente, dal muoversi dell'azione) quale fosse la mossa successiva per andare un po' oltre, per vedere una stanza in più. Inoltre le stanze non venivano caricate in maniera sequenziale, ma a caso, aumentando la difficoltà e, naturalmente, la sfida. Chiunque riuscisse a finire *Dragon's Lair* in sala giochi, veniva guardato dagli altri frequentatori abituali e non come una sorta di semi-divinità dai poteri occulti che soltanto un Gufo di prima categoria poteva indurre all'errore. Inoltre, dato che giocare a questa nuova categoria di giochi chiamati Lasergame (che, sulla scia di *Dragon's Lair*, si moltiplicarono velocemente. Ricordiamo *Space Ace*, sempre di Bluth, *Super Don Quixote*, cartone animato giapponese, *Lupin Sansei*, ecc.), era molto più costoso che dedicarsi ai normali videogiochi dell'epoca (costava almeno due gettoni al posto di uno), andava a finire che tutta la paghetta settimanale veniva invariabilmente convertita per cercare di trovare la soluzione a quella stanza o di raggiungere, per i più bravi, la tanto agognata sala del Drago. Il 3DO ha le capacità per riproporre questo titolo nelle case di tutti i suoi utenti, in maniera del tutto simile e fedele all'originale coin-op. Purtroppo, però, il lasergame è un genere che, in un certo senso, ha fatto il suo tempo; inoltre la Readysoft ha svolto un lavoro talmente buono da convertire alla perfezione anche i noiosi difetti di quel leggendario titolo (l'imprecisione nella lettura dei comandi, gli inumani tempi di reazione, ecc.) che, infatti, vennero smussati nei successori di Dirk & Company. E poi a casa si gioca da soli e non c'è "l'apposita feritoia" per le monetine... I bei tempi andati sono proprio andati, e nemmeno il 3DO può riportarli indietro.

Yuri Abietti

Genere Lasergame
Casa Readysoft
Sviluppatore Interno

- Il cartone animato è splendido
- La conversione è perfetta
- Per i nostalgici è un "must"

- Imprecisione nei comandi
- Limitata giocabilità

Versione 3DO

Il gioco è stato convertito alla perfezione: sono presenti tutte le stanze e tutte le sequenze animate della versione originale. Il metodo di controllo è molto semplice è immediato, anche se il CD della Readysoft mantiene fedelmente i tempi di reazione e una certa imprecisione nella lettura dei comandi che arrivano dal joypad. Ad ogni modo, le animazioni sono ben fatte e i colori luminosi è sicuramente un piacere per gli occhi, ma (come accadeva per il coin-op) ci vuole una gran pazienza per arrivare a salvare Daphne.

K VOTO

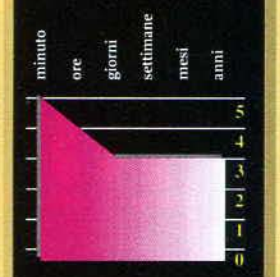
850 3DO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Forse mi sono lasciato prendere un po' dalla nostalgia, ma è vero che un titolo come *Dragon's Lair* ha un valore quasi del tutto emotivo e dev'essere valutato tenendo conto dell'influenza che ha avuto nell'inconscio collettivo di tutti i videogiocatori di quell'epoca d'oro. (Stiamo parlando, ormai, di undici anni fa: il 1983!). Se e quando deciderete di acquistare un 3DO (come dite? Ce l'avete già? Complimenti!) tenete conto del fatto che un gioco come questo va acquistato soltanto da coloro che l'hanno giocato al bar, (così come il voto che vedete qui sopra è fondamentalmente una medaglia al valore)... Per gli altri è un rischio: potrebbero anche non apprezzarlo.

CURVA INTERESSE PREVISTO





La sequenza del cavaliere nero, oltre che essere una delle più belle, era (ed è tuttora) anche una delle più difficili da superare.



Questi mostriciattoli vi assaliranno a frotte mentre cercate di salire una scala: colpiteli con la spada e fuggite.

Che il combattimento abbia inizio!



A. POLI

ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY © 1992. ALL RIGHTS RESERVED. USED BY NOTAMISION. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

MORTAL KOMBAT®

"VERAMENTE UN GIOIELLO: GLI APPASSIONATI NON DEVONO FARSELO SFUGGIRE E TUTTI DOVREBBERO PROVARLO ALMENO UNA VOLTA (...)".
K GIOCO AMIGA ("K" DICEMBRE '93)

"MORTAL KOMBAT È IL MIGLIOR PICCHIADURO PER PC APPARSO SINO AD ORA SUL MERCATO".
93% PC ("TGM" GENNAIO)

"UN VERO E PROPRIO GIOIELLO!"
95% AMIGA ("C+VG" GENNAIO)







AMIGA
PC

MANUALE IN ITALIANO

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

Virgin

Acclaim
MIDWAY™
Midway Manufacturing Company

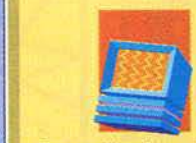
"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER



La saga di *Falcon 3.0* continua. Dopo l'ottimo *Operation: Fighting Tiger* e il benvenuto, ma leggermente imperfetto, *MiG-29*, ora è il turno del cacciabombardiere F/A-18 di comparire nel campo di battaglia elettronico della Spectrum Holobyte. La solita minestra riscaldata?



Genere Simulatore di Volo
Casa Spectrum Holobyte
Sviluppatore Interno



• Un nuovo teatro di battaglia



• Non aggiunge nulla di nuovo
• I bug non sono stati corretti

Versione PC

Il gioco risiede su 3 dischetti e occupa 7Mb su hard disk. La memoria base libera deve essere almeno di 603Kb. Supporta Ad Lib, SoundBlaster, SoundBlaster 16 e Roland. Attenzione, se avete una SoundBlaster 16 il programma la identificherà come Roland e dovrete riconfigurarlo manualmente. Il file README.TXT elenca le soluzioni ai numerosi problemi tecnici che possono insorgere mentre giocate a *Falcon* e la sua lettura è caldamente consigliata.

K VOTO

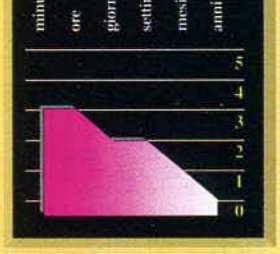
795 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La triste verità è che non c'è nessun motivo di acquistare *Hornet. Operation: Fighting Tiger* introduceva tre nuovi teatri di battaglia e l'elemento aeronavale, mentre *MiG-29* dava la possibilità di volare "dall'altra parte" e di combattere gli uni contro gli altri. *Hornet* aggiunge appena un misero teatro di battaglia. Se essere sparati da una catapulta, pilotare l'F/A-18 e bombardare i bosniaci è il massimo secondo voi, difficilmente potrete trovare di meglio. Noi intanto restiamo in attesa di *A-10*. Tra l'altro, non è escluso che, con l'annuncio della prossima uscita di *Falcon 4.0*, i preannunciati *M1* e *AH-64 Apache* vengano abbandonati. Sigh.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Hornet Naval Strike Fighter è il quarto titolo nella serie Electronic Battlefield della Spectrum Holobyte, il quinto se si considera come programma a sé stante anche l'edizione "stand alone" di *MiG-29*. Questo programma, o l'originale *Falcon 3.0*, è necessario per l'installazione, in quanto *Hornet* non è un vero e proprio programma. In questo modo, qualsiasi versione di *Falcon* abbiate sull'hard disk, verrà portata alla 3.03, mentre *MiG-29* viene portato alla 1.02.

È bene dire subito che questo upgrade non elimina alcun bug dei due giochi, ma ha l'unico scopo, come riportato dal manuale, di mantenere la compatibilità di comunicazioni con *MiG-29 1.02* e *Hornet*.

Sinceramente non ho proprio capito che cosa voglia dire, visto che chiunque compri *Hornet* ha automaticamente la versione più recente dei due giochi e chi non lo compra non ha motivo di "upgradarli" con i file distribuiti freeware, dal momento che non sono stati corretti i bug.

È possibile che alla Spectrum Holobyte abbiano fatto alcuni miglioramenti in queste nuove versioni, ma si tratta solo di un'ipotesi. L'aereo, l'F/A-18, è piuttosto instabile come l'F-16 e il MiG-29, ma fortunatamente è munito di un dispositivo di guida fly-by-wire, presente anche nell'F-16: il computer corregge automaticamente le superfici di volo in modo che il velivolo mantenga l'assetto corretto in base alla manovra che sta compiendo. Il modello di volo mi sembra abbastanza accurato, anche se nella vita reale non ho mai pilotato un Hornet danneggiato e non ho idea se il raggio di planata a motori spenti implementato nel gioco sia esatto. Se agonizzate su questi dettagli perché per voi sono importanti, potreste trovarli inaccurati.

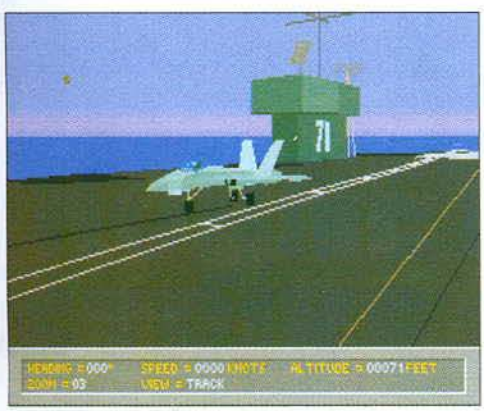


Ormai i videogiochi si aggiornano a una velocità pazzesca. Eccoci impegnati a combattere nell'ex Jugoslavia...

Fortunatamente è stato implementato quello che è il vero punto debole dell'Hornet: la scarsa autonomia.

Non è possibile trascorrere lunghi periodi in zona di combattimento e le missioni a lungo raggio devono essere pianificate con maggior cura.

Come già detto, i bug delle versioni precedenti non sono stati corretti: se il capo squadriglia Mirko "Bau Bau" Gallett manovra a quota bassa, il compagno Gabriel "I Know, They Don't" Pint continuerà a finire con il naso nella prima collina (bug tristemente confermato dalla stessa Spectrum Holobyte). Inoltre, gli aerei alleati che dobbiamo proteggere continuano a essere attaccati e abbattutti senza un minimo segnale di allarme o soccorso e alcune armi sono ancora imprecise.



Chi è cresciuto con Interceptor sarà sconvolto dalla nostalgia ammirando quest'immagine. Ricordate l'emozione di passare sotto il ponte?



Il cruscotto è molto realistico e dovrebbe accontentare anche i più esigenti. Chissà come saranno i cruscotti SVGA della versione 4.0

Vincenzo Beretta

Conner HD 3,5"IDE

Capacità	accesso	cache	prezzo unitario
85,06 MB	17 ms	32 kB	L. 318.000
170,12 MB	17 ms	32 kB	L. 410.000
213,00 MB	14 ms	32 kB	L. 499.000
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 579.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

Conner HD 3,5" SCSI

170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 429.000
545,90 MB	10 mms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

**** DISK EXPANDER ****

RADDOPPIA LA CAPACITÀ DEL TUO HD, DEI TUOI DISCHETTI, PERFINO DELLA RAD:!

AMIGA 1200 Desktop Dynamite*

2 Mb Ram - Kickstart 3.0 - Chip AA

- Wordworth 2.2 - AGA:
  programma di scrittura italiano con dizionario...!
- Dpaint 4.5 - AGA:
  programma di disegno e animazione potente...!
- Print Manager:
  programma per ottimizzare stampa...!
- Oscar e Dennis (sì, gli stessi del CD32!!!)
  in più, solo da NEXT Computers:
- 37 giochi in omaggio + disco Utility



L. 719.000

*ATTENZIONE !!!
OFFERTA LIMITATA,
VALIDA SOLO FINO AD
ESAURIMENTO SCORTE

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI:

Hd 80 Mb 2.5"	£. 599.000
Hd 120 Mb 2.5"	£. 715.000
Ram 2 Mb (pcmcia)	£. 349.000
Ram 4 Mb (pcmcia)	£. 499.000
Coprocessore 68882 33 MHz con quarzo	£. 299.000
Modulo simm 4 Mb Ram 32 bit	£. 399.000
Pc 1208 - Ram 0 Mb	£. 249.000
Pc 1208 - Ram 4 Mb	£. 599.000
Pc 1208 - Ram 8 Mb	£. 999.000
Pc 1208 - Ram 0 Mb con 68882 33 MHz	£. 549.000
Pc 1208 - Ram 4 Mb con 68882 33 MHz	£. 899.000
Pc 1208 - Ram 8 Mb con 68882 33 MHz	£.1.299.000

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI:

Power scanner - (64 grigi, 400 Dpi)	£. 269.000
Vidi 12 - (Digitaliz. x Aga - SVHS)	£. 399.000
Vidi 12 RT - (Digitaliz. in tempo reale)	£. 499.000
Vidi 24 - (Digitaliz. x Aga - SVHS)	£. 799.000
Vidi 24 RT - (Digitaliz. in tempo reale)	£. 899.000
Videon 4.1 Gold - (per chip Aga!!!)	£. 399.000
Microgen - (Genlock VHS)	£. 299.000
MKIII E.C.R. - (Genlock SVHS/VHS)	£. 449.000
GLock G.V.P. -(Genlock SVHS/VHS)	£. 999.000
1084s -(Monitor Commodore)	£. 399.000
1940s -(Monitor Commodore)	£. 549.000
1942s -(Monitor Commodore)	£. 699.000
Video DAC 18 -(Scheda grafica 18 bit)	£. 229.000
Merlin 1 Mb ram -(Scheda grafica 24 bit)	£. 749.000
Merlin 4 Mb ram -(Scheda grafica 24 bit)	£. 999.000
Picasso 2 1 Mb ram -(Scheda grafica 24 bit)	£. 699.000
Picasso 2 2 Mb ram -(Scheda grafica 24 bit)	£. 899.000

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.30/19.00 • APERTO IL SABATO

© 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

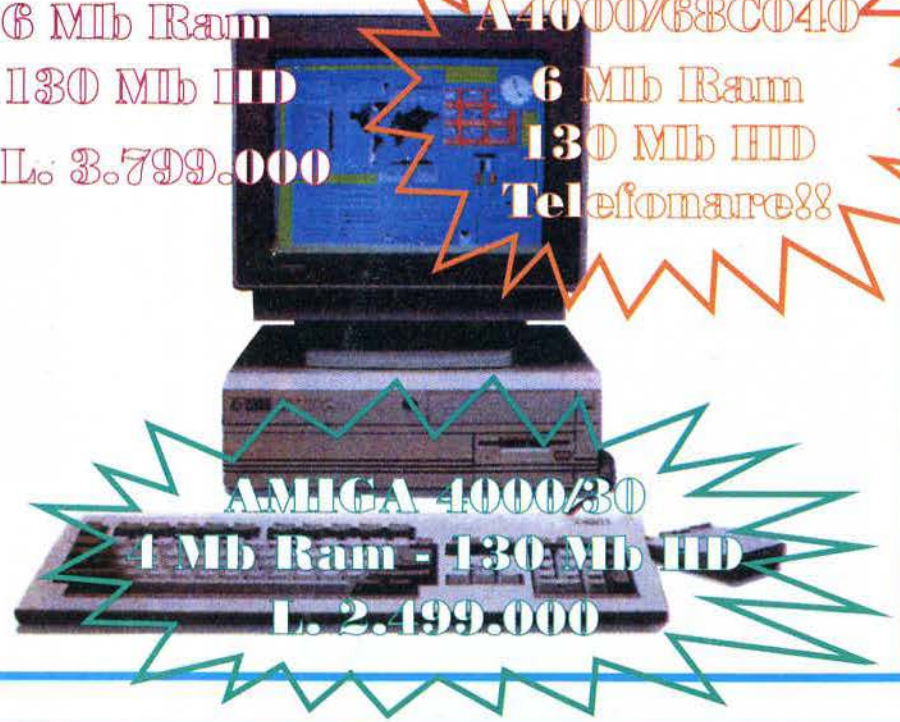
OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

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

AMIGA 4000/40
6 Mb Ram
130 Mb HD
L. 3.799.000

A4000/68EC040
6 Mb Ram
130 Mb HD
Telefonare!!



AMIGA 4000/30
4 Mb Ram - 130 Mb HD
L. 2.499.000

Disponibili schede accelleratrici per l'Amiga 4000!!:

68040 - 28 MHz £. 1.199.000
68040 - 33 MHz £. 1.499.000

DELIVERANCE



C'è ancora qualche maligno che dice che il Macintosh non è una macchina con cui si può giocare? Ebbene, alla Inline Software sono riusciti nell'apparentemente impossibile intento di programmare un vero, grande arcade.

Deliverance uscì originariamente per Amiga un paio di anni or sono. Tutto ci si poteva aspettare, meno che venisse convertito per Macintosh. Si tratta del classico arcade a scorrimento multidirezionale; sapete, di quelli che li caricate e ci giocate senza perdere ore a leggere le inutili istruzioni enciclopediche. Certo, anche qui avrete modo di mettere alla prova la vostra materia grigia: vi aspettano indovinelli e labirinti a non finire, ma non crediate che il gioco si limiti a questo: il livello di difficoltà è così ben calibrato che vi troverete nel marasma più totale quasi senza accorgervene. La grafica è abbastanza accurata, ma non per questo esente da piccoli difetti: il primo è, ahimè, la lentezza.

È comunque possibile rimpicciolire lo schermo per poter godere di uno scrolling discretamente fluido sulle macchine di fascia economica. Peccato, però, che nella confezione non sia inclusa una preziosa boccetta di collirio, dato che gli occhi risentono tremendamente dello sforzo a cui vengono sottoposti concentrando tutta la loro attenzione su un minuscolo quadratino in altissima risoluzione.

Altro difetto è lo strano sistema di scrolling inerziale dello schermo: il fondale seguirà lo sprite nella direzione in cui si sta dirigendo, ma quando quest'ultimo si fermerà, inizierà a "dondolare" per qualche istante prima di assestarsi. All'irritazione degli occhi seguirà quindi anche un discreto mal di mare.

Un curioso particolare è che sono stati aggiunti degli inutili indumenti alle statue raffiguranti dee che troverete nei corridoi del primo livello, mentre nella versione originale per Amiga erano come mamma le ha fatte (ovvero ignude).

Probabilmente i possessori di Mac sono riconosciuti in tutto il mondo come incravattati bacchettoni. Il gioco in sé non è affatto brutto e costituisce un vero e proprio tuffo nella storia dei videogiochi, purtroppo ci sono quei "piccoli" particolari che ne riducono il voto.



Il demone non vi tragga in inganno: non è possibile interagire con degli elementi del background.

Sono passati solo un paio di anni da quando *Deliverance* era una novità, ma nel campo del divertimento elettronico sembra che sia trascorso un polveroso decennio. Vi soffermerete a osservare quegli ingenui guardiani di fine livello come quando, impegnati nel più sfrenato degli zapping televisivi, scoprirete un vecchio Carosello. Quanti ricordi...

Raccomandato ai possessori di Quadra, mentre tutti gli altri dovrebbero procurarsi una cassetta del pronto soccorso completa di collirio e pillole contro il mal di mare.

Massimo Triulzi



Questi bestioni ricurvi sono dei simpaticoni molto duri da abbattere. La vostra ascia perderà il filo?



La grafica delle versione Macintosh non ha nulla da invidiare al suo collega su Amiga, anzi!

Genere Piattaforme
Casa Interno Software
Sviluppatore Interno

- Un grande arcade
- Molto giocabile
- Difficoltà ben calibrata

- Abbastanza lento sulle macchine di fascia bassa
- Scrolling inerziale debilitante

Versione MAC

Prendete un Macintosh, aggiungetegli almeno 256 colori diversi e portate il tutto a ebollizione immergendo, uno alla volta, 6 chip di RAM da un megabyte l'uno. Servite con System 7 su un hard disk con almeno 4 megabyte liberi. Molto meglio se alla parete della cucina avete appeso un Quadra (non ho parole! NdR).

K VOTO

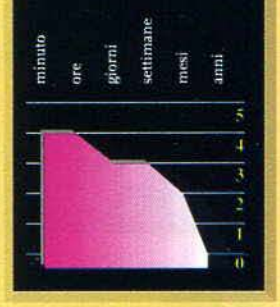
790 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Deliverance **è veramente ben congegnato, il livello di difficoltà è perfetto e il divertimento è garantito da un gameplay collaudato da decenni. La grafica è curata, ma i difetti dello scrolling si fanno sentire (anzi, vedere). Un must per i possessori di Macintosh di fascia alta, mentre gli altri devono prepararsi a sacrificare qualche diottria in nome della giocabiltà. Comunque, essendo l'unico gioco del genere per i computer della mela, va senz'altro consigliato agli amanti del cappa e spada.**

CURVA INTERESSE PREVISTO





B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
CON CONSEGNA ENTRO LE 24 ORE

TEL. (02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

ORARIO
APERTURA
NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' CHIUSO

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE CON MANUALE IN ITALIANO.
£.69.000

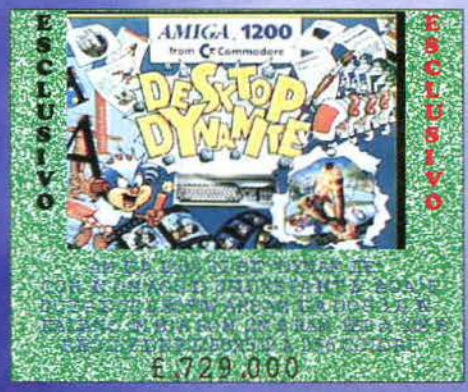
KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£.75.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£.79.000

ESPANSIONE DA 1MB PER A-600 ESPANDE A 2 MEGA BYTE
£.120.000



AMIGA 4000 CON HD130MB GARANZIA ORIGINALE COMMODORE
£.3.850.000



£.729.000





OCCASIONE



PC 80386SX-25 CON CABINET DESK
LED VELOCITA' CHIAVE ACCESSO
2 MEGARAM, HD120 MEGABYTE, DRIVE
1.4MBYTE MONITOR VGA, TASTIERA 102
MANUALI DOS E WINDOWS IN ITALIANO

£.1.500.000



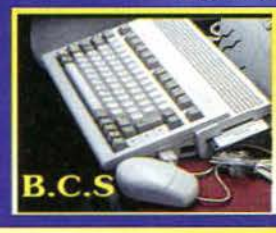
£.599.000

AMIGA CD32 COMMODORE
32 BIT CD ROM
256.000 COLORI SU UNA PALETTE DI 16.8 MILIONI DI COLORI.

Iames pond 2	£.69.900
Zool	£.69.900
Pinball fantasies	£.69.900
Sleepwalker	£.69.900
D'generation	£.69.900
Sensible Soccer 93	£.69.900
F17 Challenge	£.89.900
Protostar	£.89.900
Tornado	£.109.900
Oscar(trolls 2)	£.69.900
Star Treck 2	£.89.900
Sherlock Holmes	£.89.900
Jurassic Park	£.69.900
T.F.X.	£.109.900
Leisure Suit Larry VI	£.119.900
The Lawnmower Man	£.109.900
Wolfpack	£.109.900
Trolls	£.69.900
Surf Ninjas	£.69.900
Morph	£.69.900
Genesis	£.69.900
Utopia 2	£.69.900
Defender Crown II	£.69.900
K240	£.69.900
Composer Quest	£.69.900
Litil Divil	£.69.900
Chaos Engine	£.69.900
Bubble & Squeack	£.69.900
Uridium II	£.79.900
Liberation	£.79.900
American Fotball	£.69.000
LOTUS TURBO III	£.69.000
COMPITATION 100GI.	£.69.000
COMPILATION 2 100G.	£.69.000
ARABIAN NIGHT	£.49.000



S-NES ..... £.299.000
GAME BOY ..... £.99.000
MEGA DRIVE ..... £.229.000



AMIGA 600
COMMODORE 1
MB.RAM
CON IN OMAGGIO
JOYSTICK

£.399.000

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 O TRAMITE FAX (02)89502102

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO IVA INCLUSA
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

Incredibile !!!!

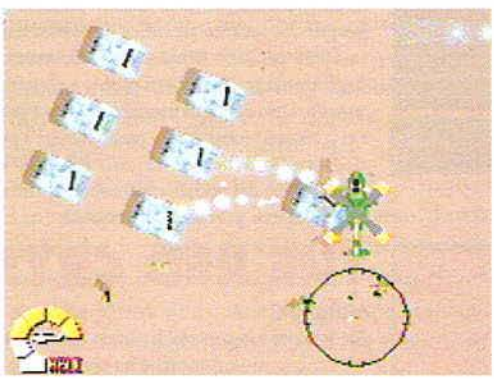
con una spesa di £.200.000 (tre giochi) hai diritto AL 10% DI SCONTO e alla tessera sconto B.C.S. annuale.

SEEK AND DESTROY

Non bastano delle rotazioni e un paio di idee buone per fare uno sparatutto degno di questo nome! Soprattutto quando la grafica non è all'altezza dei tempi che corrono. Ormai siamo abituati troppo bene dal Team 17 e dalla Renegade.



Un'immagine dal primo livello del gioco: in questa fase dovrete semplicemente radere al suolo un'installazione nemica raccogliendo i bonus e cercando di evitare i colpi dei soldati.



Ecco, invece, quello che dovrete fare nel secondo livello: i carri armati e i missili dell'antiaerea vi daranno del filo da torcere, quindi è meglio non affrontarli frontalmente.

Genere Sparatutto
Casa Mindscape
Sviluppatore Vision Software

• Rotazione molto fluida

• Grafica molto scarna
• Giocabilità ripetitiva

K VOTO

725 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

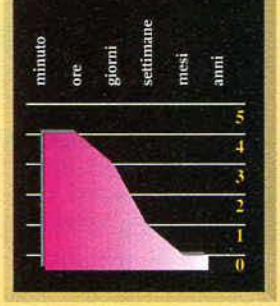
G
QI
A
FK

Questo titolo della Vision Software manca di mordente, di quel "non so che" che rende uno sparatutto una specie di droga per il giocatore, quella capacità di coinvolgere e di lasciare stupiti e attaccati al nostro joystick per giorni... Cercando di capire cosa ci sia dietro quel mostro alieno, quel super-carrarmato o quel mostro di fine livello. *Seek and Destroy*, invece, procede in maniera sempre uguale e monotona. Al terzo livello ci saranno più nemici sullo schermo di quanti sia effettivamente possibile affrontare con il poco carburante che vi sarà rimasto (non che sia impossibile, ma ricominciare ogni volta da capo è una vera noia)... Insomma, i difetti sono troppi e le idee non li riscattano.

Versione Amiga

Potrete giocare a *Seek and Destroy* inserendo uno per uno ben quattro dischetti nel disk-drive del vostro Amiga (qualunque versione andrà benissimo). Ripeto per l'ennesima volta che la programmazione, a mio parere, è stata sommaria e superficiale e che la grafica (veramente scarna e priva di idee innovative) e il sonoro (nulla di eccezionale) non sono all'altezza della maggior parte degli altri prodotti dello stesso genere usciti negli ultimi tempi. Cercate altrove e lasciate perdere... Pazienza Vision, sarà per un'altra volta.

CURVA INTERESSE PREVISTO

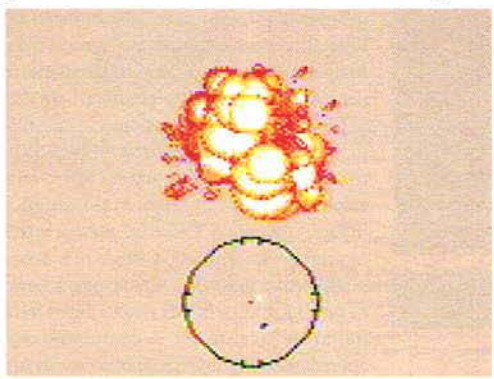


Sulla piattaforma Amiga sono usciti sparatutto decisamente più simpatici e coinvolgenti di questo ultimo sforzo della Vision Software, ex casa Public Domain che aveva all'attivo dei capolavori come *Cybernetix* (il "Turbo Panico" usato da Lorenzo sul maxi-schermo di Avanzi durante una delle ultime puntate). L'idea non è male, per la verità: siete al comando di un elicottero da guerra che, al centro dello schermo, deve cercare di ripulire le varie aree dalle presenze nemiche. La rotazione dello schermo è eccellente e talvolta le missioni richiedono una certa strategia e un buon uso delle armi di cui è dotato l'elicottero (una sorta di smart-bomb, due tipi di mitragliatrici, una a terra e una per gli altri bersagli volanti, missili terra-aria e aria-aria), ma la grafica è veramente ridotta all'osso e ricorda certi prodotti degli anni '80 che hanno decisamente fatto il loro tempo. Nella parte alta a destra dello schermo potrete vedere quante "vite" vi sono rimaste e quanto carburante avete per completare la missione, mentre in basso a sinistra c'è un indicatore degli scudi (?) a vostra disposizione (una volta ridotti a zero vedrete il vostro elicottero precipiterà in fiamme fino a schiantarsi a terra). Naturalmente non mancano tutti i bonus e i power-up del caso: ci sono rifornimenti di munizioni per tutti i tipi di arma che potete montare sull'elicottero e scudi e carburante di riserva.

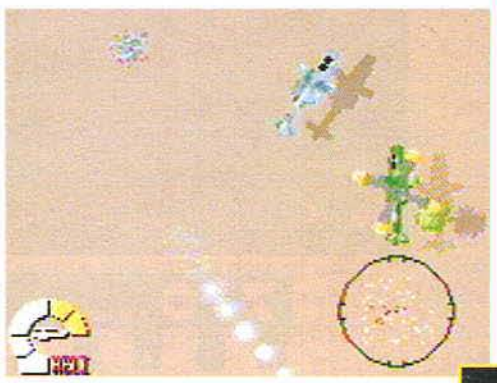
Purtroppo, comunque, l'azione resta abbastanza banale e il gioco, neanche troppo alla lunga, rischia di diventare monotono e noioso, senza contare il fatto che, come già detto, la rotazione è fluida e non subisce rallentamenti soprattutto a discapito della grafica, praticamente una distesa color sabbia priva di particolari arricchita qua e là soltanto da qualche albero o edificio in rovina.

Se aggiungiamo che il sonoro non è eccezionale e che il livello di coinvolgimento risulta inferiore a quello standard che uno sparatutto dovrebbe avere, non rimane da dire che *Seek and Destroy* è un gioco di cui potete, a mio parere, benissimo fare a meno.

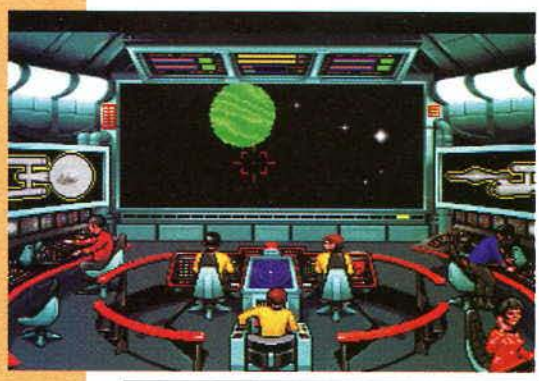
Yuri Abietti



Ahi! Ahi! Vi hanno colpito una volta di troppo! Il brutto è che dovrete ricominciare dalla stazione alleata e affrontare gli amici rimasti con un nuovo elicottero.



Nel terzo livello dovrete combattere, oltre che contro le installazioni a terra e i soldati, anche contro altri elicotteri nemici che vi arriveranno addosso da ogni dove.



STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

750 MAC

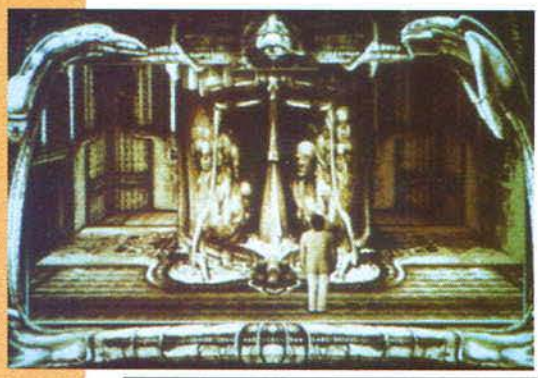
G	QI	A	FK
7	7	7	6

Mac Play, MAC

Mentre i nostri boriosi cuginetti armati di PC si apprestano a giocare il sequel di questo programma, noi possessori di Mac possiamo finalmente trastullarci con il primo episodio. Edito dalla Interplay, sotto etichetta Mac Play per l'occasione, questo gioco si rivela un delizioso connubio tra uno spartano simulatore di combattimento della nostalgica U.S.S. Enterprise e un adventure dell'ultima generazione. Tutti i personaggi sono ottimamente caratterizzati; ognuno si esprimerà con la parlata tipica che lo contraddistingue: l'acidità del Dr. McCoy, la logica di Spock e la decisione del capitano Kirk.

Il gioco si suddivide in vari episodi indipendenti, nel corso dei quali potremo comandare l'Enterprise o esplorare pianeti sconosciuti. Oltre ad assicurare una certa longevità, questa trovata rispecchia anche fedelmente lo spirito del celebre serial televisivo. La versione per Mac è frutto di una conversione diretta da PC e risente di una intollerabile lentezza su tutte le macchine che non siano dotate di processore 68040. Persino l'uso del mouse, che probabilmente bypassa le normali routine di sistema, si rivela molto scattoso e impreciso.

La finestra grafica è dimensionabile, in modo da poter aumentare la velocità delle animazioni e la fluidità dello scrolling, anche se, a mio avviso, il problema non viene risolto a sufficienza. Se avete un Quadra aumentate il voto di almeno 150 punti.



DARK SEED

890 MAC

G	QI	A	FK
9	9	8	8

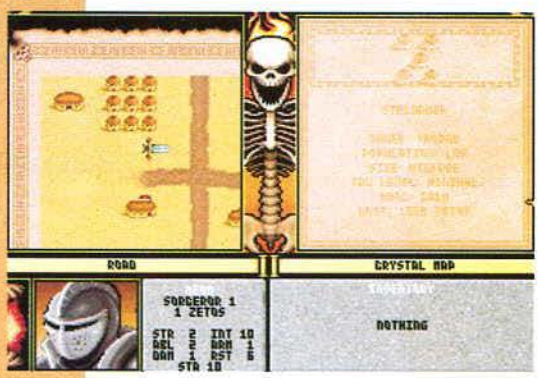
Cyberdreams, MAC

Programmata originariamente dalla Cyberdreams per PC un paio di anni or sono, esce anche in versione Mac una delle avventure più originali e agghiaccianti della storia.

La trama racconta la storia di uno stimato scrittore che si rifugia in una splendida villa vittoriana per lavorare alla sua ultima fatica. Ben presto lo scrittore scopre che accanto all'antica dimora si nasconde una porta per l'altra dimensione, ovviamente infestata dagli immancabili mostri pronti a conquistare il mondo. Uno di questi mostri è riuscito a penetrare nel corpo del protagonista e presto riuscirà a prendere il controllo delle sue azioni. Bisogna trovare l'ubicazione del portale e richiuderlo prima che la volontà aliena prenda il sopravvento.

La grafica curata da H.R. Giger (creatore dei terribili mostri di "Alien") è quanto di più crudo e realistico possiate chiedere a un gioco. La stupenda animazione del protagonista è stata realizzata con la tecnica del Rotoscoping e parecchie immagini sono state digitalizzate. L'ottimo sonoro ricrea un'atmosfera cupa e agghiacciante. Urlerete davanti alla tremenda sequenza iniziale, così efficace e splatterosa da sembrare quasi di dubbio gusto.

La versione per Mac è frutto di una conversione diretta da PC e fortunatamente non se ne discosta per nulla. La finestra di gioco è dimensionabile come in *Star Trek 25th Anniversary*, in modo da permettere adeguate velocità anche sulle macchine più piccole. Il risultato globale è davvero egregio e assicura lunghe ore di serena angoscia.



THE RED CRYSTAL

690 PC

G	QI	A	FK
4	7	4	6

Mirage, PC

Blackmoore è in pericolo! Il perfido Lexor ha radunato un'armata di non-morti e ha conquistato i sette pacifici Regni, seminando distruzione, morte e rovina. L'unico che può salvare il mondo e zone limitrofe è proprio il nostro solitario eroe, che deve sconfiggere i sette luogotenenti di Lexor per impadronirsi dei corrispondenti Sette Segreti della Vita. Solo dopo aver scoperto questi segreti potremo andare dal super-cattivone per il duello finale all'ultimo sangue. In *Red Crystal* controllerete via tastiera (con un sistema di comandi discutibile) un solo eroe, scelto tra una delle cinque classi disponibili, che dovrà cavarsela contro Lupi Mannari, Scheletri animati e un lungo elenco di creature orripilanti e assurde. La grafica ricorda molto quella dei primi *Ultima*, anche se è ben colorata, e l'interazione con i Personaggi non Giocanti si riduce allo scambio di qualche frase fissa. Tuttavia potrete giocare a *Red Crystal* via modem con un amico, collaborando con lui, combattendolo senza quartiere, o scambiando oggetti, anche se i due "mondi" che ciascuno abita rimangono separati: per esempio, se uno dei due elimina uno dei generali di Lexor, nell'altro mondo il cattivone è ancora vivo. In definitiva, nonostante la scarsezza della grafica e del sonoro, potrete apprezzare questo gioco soprattutto se avrete la possibilità di giocare insieme a un vostro amico. Altrimenti potrebbe essere una delusione...



THE LABYRINTH OF TIME

770 AMIGA CD^{32}

G	QI	A	FK
9	7	9	5

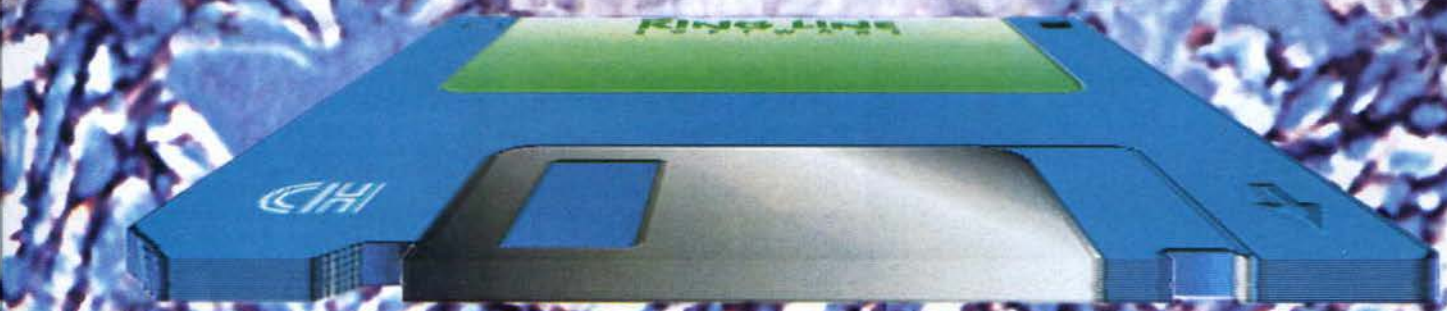
Electronics Arts, Amiga CD^{32}

In *Labyrinth of Time* dovrete avventurarvi nel labirinto disegnato da Minosse in persona, cercando di riparare lo strappo spazio-temporale causato dal perfido regnante. Questa sua nuova costruzione, infatti, è un modo come un altro per dominare l'universo approfittando della confusione creata dallo sbalzo dimensionale. Per contrastare il perfido progetto di Minosse, dovrete esplorare l'intero labirinto e risolvere i classici, immancabili rompicapo. In pratica, *Labyrinth of Time* è un gioco di esplorazione in prima persona, con il sistema di movimento "a scatti" ormai superato e le anacronistiche rotazioni di 90°. La grafica in alta risoluzione è veramente molto bella e anche il commento sonoro è apprezzabile. Purtroppo il gioco accusa dei momenti morti, in cui esplorerete locazioni senza trovare alcun oggetto interessante e senza poter interagire con lo scenario. Inoltre, i caricamenti da CD sono abbastanza fastidiosi. La giocabilità in generale è piuttosto buona, anche se ci vuole un po' di pratica per prendere confidenza con i controlli e per memorizzarne le funzioni. La trama è ben congegnata e contribuisce molto al fascino del gioco, inoltre l'atmosfera di suspence è resa molto bene dalle ambientazioni e dal commento audio in crescendo. È un vero peccato che un gioco così ben congegnato si faccia tarpare le ali dai momenti morti e dai fastidiosi caricamenti.

KING LINE®
SOFTWARE

PER PC

È in arrivo sulla tua scrivania il software professionale, facile da usare e garantito a meno di 50.000 lire.



King Line è una linea di programmi di basso costo composta da circa trenta titoli: Gestionali, Data base e di utilità.

distribuito da:

BLU SOFT®

Tel. 081/7022713 - Fax 081/7022722 - Napoli

Tutti garantiti, facili da usare, e con manuale in italiano.
Solo nei punti vendita autorizzati

E' un prodotto:
TRONIX



PIRATES! GOLD

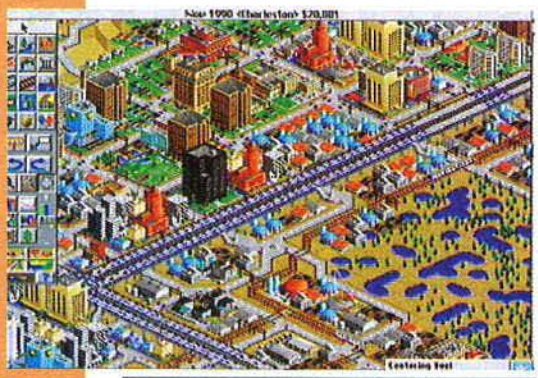
Microprose, Amiga CD32

La Commodore conferma la sua politica di riedizioni di vecchi giochi per la sua nuova console con questo titolo uscito originariamente ben più di sette anni fa per C64. Il gioco è praticamente rimasto immutato, anche dal punto di vista tecnico. Sarebbe stato lecito aspettarsi una grafica un po' più curata e una giocabilità più immediata... D'accordo, squadra vincente non si cambia, però si poteva fare qualcosa di più per adattare il gioco allo standard attuale. Il punto di forza di *Pirates!* è la profondità di gioco. Si tratta della "simulazione piratesca" più completa della storia dei videogiochi, un classico che affascina soprattutto chi ci ha giocato con il C64 o con l'Amiga. Sono proprio costoro che potranno capire appieno la bellezza di un gioco che non si affida alla presentazione grafica, ma forse i programmatori della Microprose avrebbero potuto indorare un po' la pillola per interessare chi all'originale *Pirates!* non ha mai giocato.

Per questi ultimi, possiamo dire che dovrete solcare il Mar dei Caraibi alla ricerca di fama e ricchezza, assaltare navi nemiche e visitare i principali porti delle isole. Gli intrecci della trama creano molto interesse: il gioco è un susseguirsi di scontri e rapporti diplomatici, contrattazioni ed esplorazioni che difficilmente vi stancheranno. Un classico.

900 AMIGA CD32

G	GI	A	FK
5	8	8	10



SIM CITY 2000

Maxis, PC

È finalmente approdata la versione PC del mega-simulatore dell'anno, *Sim City 2000*. Sono trascorsi ormai 4 anni dalla prima versione di *Sim City*, il simulatore che vi mette al comando di una città intera e sono tanti quelli che hanno cercato di clonarlo senza mai raggiungerne il grado di complessità, la qualità e il livello di divertimento. Era da tempo che la Maxis voleva fare un seguito, ma ha preferito aspettare di creare un gioco veramente innovativo, capace di sfruttare le nuove tecnologie. Il risultato è superbo. Potrete riprodurre la città dei vostri sogni in tutti i minimi particolari. Potrete scegliere tra una miriade di cose da costruire, come impianti energetici (dalle centrali a petrolio a quelle nucleari o solari), stazioni di pompaggio e approvvigionamento di acqua, vie di comunicazione (strade, metropolitane, stazioni ferroviarie, stazioni autobus, autostrade), centri commerciali, industriali e residenziali, aeroporti, stadi, musei, scuole, università, zoo e tante altre ancora! Si vi evolverete abbastanza potrete anche costruire enormi centri abitabili chiamati Archologies. Dovrete anche badare a tutti i problemi di una vera città come l'inquinamento, le tasse, la criminalità, la disoccupazione, ma anche le catastrofi naturali come tornado, inondazioni, disastri aerei, ecc...

Se andavate andati pazzi per *Sim City*, non potete lasciarvi sfuggire questo capolavoro, che tra l'altro rimane compatibile con il suo predecessore.

955 PC

G	GI	A	FK
8	9	4	10



8 BALL DELUXE

Amtex, PC & Mac

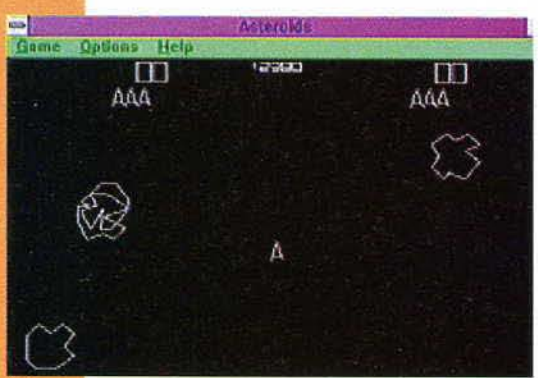
Eight Ball Deluxe è un flipper vero e proprio, con la sola differenza che potrete tenerlo sulla scrivania. L'approccio a un flipper è così immediato che vi ritroverete a giocarci nelle ore più impensate, tastandovi le tasche alla ricerca di monete. La realizzazione tecnica è ottima, con la grafica che riprende interamente il design del flipper originale della Bally Midway e gli effetti sonori digitalizzati che riproducono l'altoparlante gracchiante dei primi flipper parlanti.

La versione PC e quella Mac differiscono per la rappresentazione grafica del piano di gioco: su PC occupa l'intero schermo e scrolla in verticale, seguendo il movimento della pallina; su Macintosh sta in una sezione di schermo e consente di controllare tutta la situazione dei bonus con un colpo d'occhio. Le due soluzioni si equivalgono, a mio parere: la prima è più spettacolare, mentre la seconda è più pratica dal punto di vista della giocabilità.

Il movimento della pallina rispecchia in pieno quello di un vero flipper ed è stato programmato in collaborazione con i tecnici della Bally Midway. La presenza di un piano di gioco stancherà i frequentatori occasionali ma gli amanti di questo tipo di passatempo apprezzeranno la fedeltà della realizzazione.

905 PC E MAC

G	GI	A	FK
10	6	9	9



MICROSOFT ARCADE

Microsoft, PC Windows

Era destino. Dopo aver imperversato sulla scena Public Domain del mondo Amiga, i classici delle sale giochi sono sbarcati anche su PC. Bisogna dire che lo hanno fatto in grande stile, accompagnati da un nome altisonante come quello di Microsoft, leader nel campo dei sistemi operativi per i personal computer. Il pacchetto comprende cinque titoli che hanno contribuito alla storia dei videogiochi, tutti grandi successi dell'Atari: parliamo di *Asteroids*, *Centipede*, *Battlezone*, *Tempest* e *Missile Command*. Niente male, non c'è che dire, l'unico problema, in questo caso, è costituito dal prezzo. Penso che in pochi saranno disposti a spendere diverse decine di biglietti da mille per accaparrarsi una raccolta di titoli decisamente "anziani". Parliamo, comunque, della realizzazione, che è all'altezza del nome Microsoft: la grafica è identica a quella dei coin op originali (e ci mancherebbe altro!), il sonoro riprende esattamente tutti gli effetti primitivi, che ormai fanno sorridere, ma che hanno significato momenti d'estasi per tutti noi e la giocabilità è perfetta, grazie anche alla possibilità di settare tutti i parametri come nelle macchine originali.

Un titolo dedicato ai nostalgici con un portafogli particolarmente capace oppure a chi, ancor oggi, preferisce i giochi semplici a quelli intricati e ricchi di strategia.

780 PC

G	GI	A	FK
6	3	7	8

PER PC

Da oggi sulla tua scrivania
KING LINE®
SOFTWARE
Con meno di 50.000 lire potrai scegliere tra gestionali, archivi e utilità, il programma che fa per te.



Titoli in distribuzione:

GESTIONALI: Autosaloni, Bilancio Familiare, Conto Corrente personale, Gestione Club Privati, Gestione Associazioni, Gestione Centri di Assistenza Tecnica, Listino Prezzi, Scadenziario, Vendita al Banco

ARCHIVIO: Biblioteca Personale, Discoteca Personale, Videoteca Personale, Ricette

UTILIT : Cambiali, C.A.P., Codice Fiscale, Dizionario Informatico, Fax, Medico di Famiglia, Ricevute Bancarie

distribuito da:

Tutti i programmi hanno il manuale in italiano e sono coperti da garanzia. Per ogni problema, in funzione al 081/5065690 una Hot-Line telefonica gratuita

Tel. 081/7022713 - Fax 081/7022722 - Napoli

BLU SOFT®

E' un prodotto: TRONIX

PARAGRAFI

ZELDA

LINK'S AWAKENING

Fosse per me, pretenderei che il Game Boy funzionasse senza pile. Voglio dire, sono un maledetto spilorcio: ho tre console di terza mano e neanche un gioco, ma dopotutto, gente, le cartucce costano soldi. Non ho svuotato le sacche neanche per *Super Mario World* o *Sonic*. Ripugnante, nevvero?

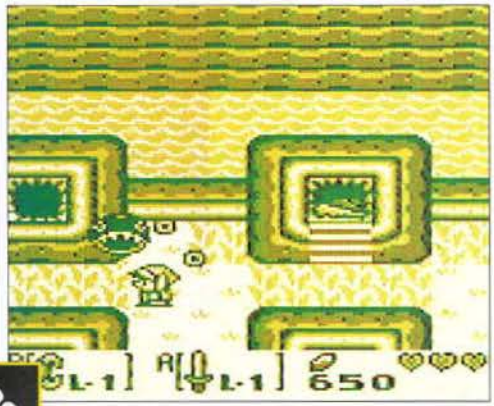


In più, la mia posizione trascende il mero giudizio umano e s'infila dritta dritta in terribili questioni di competenza giudiziaria: sono un ladro, un subdolo parassita. Ho grattato senza pietà la cartuccia di questo *Zelda: Link's Awakening* per Game Boy al povero negoziante che fornisce a tempo determinato alcuni dei giochi recensiti in queste pagine, e il brutto è che non ho alcuna intenzione di ridargliela. Niente da fare, devono demolirmi casa per riuscire a farmi arrendere: *Link's Awakening* è mio, discorso chiuso. Comunque, tanto per dirla tutta, sono anche uno sfacciato pallista: non è vero che non ho neanche una cartuccia, infatti *Zelda III* per Super NES l'ho comprato, eccome. *The Legend of Zelda: Link's Awakening* è un titolo molto lungo per una cartuccia minuscola come quelle del Game Boy, ma sorvoleremo su questo inquietante dato di fatto. Quello che deve essere posto in risalto è il programma, anche se in realtà basta giocarci una decina di minuti per proclamare la ridondanza di qualsiasi superlativo: *Link's Awakening* è, a prima vista, poco meno di un miracolo tascabile. A una seconda occhiata, invece, anche.

Link's Awakening, il sogno proibito dei programmatori europei, il gioco che nessuno avrebbe mai ritenuto possibile vedere su un GB

Dopo un naufragio fortunato, Link, il prode cavaliere sotto il vostro controllo, si risveglia in un paesaggio visto principalmente dall'alto e sporadicamente di lato (come nella serie di *Mario*: questa è una caratteristica unica del titolo per Game Boy - mentre per il resto rispecchia fedelmente *Zelda III* per SNES - che alterna, nei dungeon, i due tipi di visuale, sebbene le sezioni viste di lato siano lunghe al massimo un paio di schermi). L'isola di Koholint non sembra un posto bruttissimo a prima vista, anzi. Ma un gufo parlante, che bofonchia cose strane su un Pesce del Vento che dorme dentro un uovo gigante sulla cima di una montagna, non è esattamente il tipo più adatto da incontrare, per uno che non ha la più pallida idea di dove si trovi e di dove le onde del mare abbiano accompagnato la sua spada.

Oltretutto, nell'isola, nessuno sembra avere una minima idea di cosa e dove sia il resto del mondo, e l'unico modo che Link ha per tornare a casa è capirne di più su questo benedetto Pesce del Vento, magari svegliarlo e vedere cosa succede. Stavolta la scusa per farvi affrontare otto livelli di dungeon pieni di schifezze assortite e trappole micidiali è il ritrovamento di altrettanti strumenti musicali che servono, giustamente, a suonare qualcosa: nello specifico una opportuna "Ballad of the Wind Fish", in grado di svegliare il Cefalo delle Nuvole dal suo profondissimo letargo. Ma nessuno ha mai detto che questa sia la cosa migliore da fare... All'inizio dell'avventura, Link è un mezzo impedito. Non sa fare niente, non può combattere, insomma zero assoluto. L'unica cosa su cui può fare affidamento sono le varie cabine telefoniche sparse per l'isola, tramite le quali contattare il vecchio saggio Ulrira, timidissimo di persona ma prodigo di consigli se interpellato per telefono. Ritrovando opportuni oggetti sparsi (anzi, nascosti) nei punti meno raggiungibili dei dungeon e dell'isola in generale, Link potrà imparare a nuotare e immergersi (con le pinne), sollevare oggetti (bracciale), a difendersi (scudo), a saltare (piuma), a correre (stivali) a suonare e scavare (ocarina e paletta). Per quanto riguarda le armi, ci si può affidare alla fortuna recuperando quello che si trova nei dungeon oppure aprire il portafoglio e tirare fuori le rupie. Mi rendo conto or ora che descrivere *Zelda* in una semplice recensione è, oltre che impegnativo, anche abbastanza deleterio per il gioco, che andrebbe davvero provato da ogni possessore di



Fin quando non completerete il secondo dungeon dovrete scorrazzarvi in giro questo simpatico cagnetto!



Avete trovato la spada! Bene...! Ora potrete andare in giro e randellare i cattivi.



BOOM! Purtroppo le bombe non bastano a fare esplodere i macigni di pietra che ostacolano il cammino.







Sopra, anche in questo episodio ci sono i famosi interruttori della serie *Zelda*.

A sinistra, nei sotterranei in un'ambientazione famigliare, vero Mario!!



Genere Avventura GdR
Casa Nintendo
Sviluppatore Interno





•Grafica sorprendente
•Trama coinvolgente

•Ci rimetterete gli occhi
•Potreste entrare in crisi di astinenza...

Versione Game Boy

Difficile. Questa volta il box versione è difficile da compilare senza scadere nel sensazionalismo più becero. Voglio dire, è *Zelda*, e lo è per davvero, su un Game Boy. Potrei anche chiudere qui in un'aura di religioso silenzio, ma vi dirò (soltanto per dovere) che potete salvare tre posizioni incastrandole tra i comodi e spaziosi 4 MegaBit della cart in questione (tra l'altro, anche lo *Zelda* del Super NES occupava quattro Megabit. Fatevi due calcoli...) e che la realizzazione tecnica del gioco fa impallidire qualsiasi, dico qualsiasi cosa vista su Game Boy. Pace e bene.

K VOTO

938 GAME BOY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un colpo alla botte ed uno al cerchio, e la Nintendo riesce a far entrare nel suo batuffolo bianco un'intera avventura di *Zelda*, la quarta, da collocare immediatamente sotto quella disponibile per Super NES in termini di qualità, ma decisamente parecchio sopra per quanto riguarda lo sfruttamento della macchina. È un peccato che siate costretti ad ammirare certe meraviglie grafiche sul minuscolo display del Game Boy, ma la colpa è dei progettisti della macchina e chi si lamenta è un pazzo. In effetti, tra tutte le caratteristiche del gioco, la grafica è particolarmente incredibile: un livello di dettaglio semplicemente assurdo, condito con animazioni eccellenti e scenette di intermezzo da ovazione incontrollata. Complessivamente *Link's Awakening* non è troppo difficile (dovreste farcela in un mese e mezzo di gioco continuo), ma gli ultimi tre dungeon sono delle brutte bestie (il settimo è un capolavoro).

CURVA INTERESSE PREVISTO



Game Boy con un minimo di dignità: le situazioni in cui ci si trova sono diversissime e intriganti, tutte assolutamente coinvolgenti anche grazie a un sistema di gioco e di salvataggi molto "user friendly" che non vi costringe mai a rifare le fatiche più stressanti e vi dà l'impressione, a tratti vacillante, di capire davvero cosa accidenti stia succedendo sull'isola.

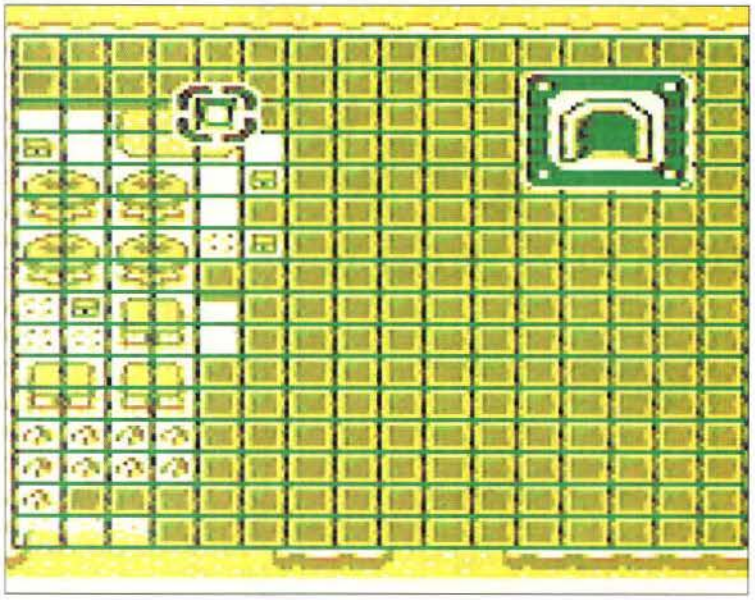
I dungeon sono regolati da sistemi di porte a interruttori, passaggi-trappola e diecimila altre diavolerie che (copyright manuale del recensore 1994) non vi dico per evitare di rovinarvi le sorprese. State comunque pronti a sfoderare tutto il vostro miglior repertorio di improperi e bestemmie perché certi punti sono davvero infami, e dovrete imparare a usare bene gli oggetti che trovate mano a mano. I guardiani di fine livello sono assolutamente stupendi e tutto il gioco è permeato da un'ironia un po' malsana e scene strappalacrime (confesso: quando ho riaccompagnato il fantasma a casa e l'ho guardato riconoscere gli oggetti e le suppellettili io...io...insomma, ecco). La redazione intera è sommersa di fazzoletti appallottolati. *Zelda: Link's Awakening* è una ciliegia senza nocciolo e io non riesco a scrivere una recensione decente di questo gioco. Potrei fare un box con l'elenco degli oggetti e delle armi, ma i tasti del computer sembrano pesantissimi, quasi non volessero aggiungere altro...salvataggi su ponti pericolanti, negozi assurdi, conchiglie magiche, guance arrossate su una spiaggia al tramonto, ballate mistiche dai richiami celtici, ranocchi rockstar che vanno in tour, tacchini volanti, sogni quantomeno strani, coccodrilli artisti e timidi vecchietti onniscienti, streghe, foreste, deserti, paludi, cascate, rapporti epistolari tra mucche e umani: tutto questo, e molto più di questo, è *Zelda: Link's Awakening*, il sogno proibito dei programmatori europei, il gioco che nessuno avrebbe mai ritenuto possibile vedere su un Game Boy che, per uno strano caso, diventa anche lo zenith di tutta la produzione per la piccola console.

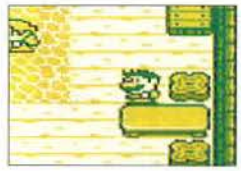
Tiziano Toniutti

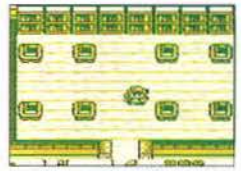
In basso, uno dei sottogiochi di *Zelda*. Pagando 20 rupee potrete pescare nel laghetto. Attenzione perché solo se prendete i pesci grossi guadagnerete qualcosa.











In alto, non fatevi ingannare dalle apparenze, quel tipo con i baffetti non è Mario.

Sotto, nella libreria troverete utili consigli e anche come uscire dall'ultimo dungeon.

A sinistra, la mappa indispensabile. Muovendo il cursore si conoscono i nomi delle locazioni visitate.

ADESSO C'É EL DOM
SOFTWARE GAMES PER CORRISPONDENZA.

Tutto quello che stavate cercando adesso c'é.
EL DOM Vi presenta tutte le ultimissime novità software games a prezzi incredibili.
Inoltre per prenotazioni o titoli non disponibili alla Vs. richiesta verrà effettuato uno **sconto del 10%.**
EL DOM dispone di una vasta gamma di accessori per computer dalle schede sonore Mediavision ai Joystick.... per rispondere al meglio alle Vostre esigenze.

CD ROM



Il primo gioco della LucasArts dedicato esclusivamente al CD ROM

L. 149.900

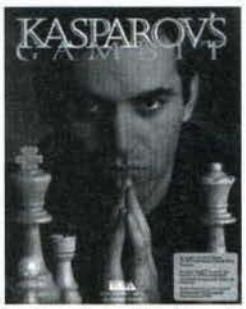
7TH GUEST di importazione	**133.000**
7TH GUEST originale conf. De Lux	**199.000**
CIGA WINDOWS SHARE WARE	**54.000**
CREEPY CRAWLIES - Enc. regno animale/vegetale	**Telef.**
CUTE'N CUDDLIES - Guida multimediale animali	**119.000**
CYBERWORLDS - 3 giochi in CD ROM	**99.000**
DINOSAURS - Enciclopedia dinosauri	**149.000**
FAO 3 GOLD - Im. GIF V.M. 18 anni	**70.000**
FASCINATION	89.000
GOBLIINS	89.000
GREAT NAVAL BATTLES	119.900
GROOVES - High quality Royalty Free Music in CD	**249.000**
HUMANS I+II	89.900
I GRANDI ARTISTI DEL '800	119.900
IMAGE WAREHOUSE - Clipart per PC e MAC	**249.000**
INCA	134.000
JURASSIC PARK	79.900
KING'S QUEST VI	129.900
LABIRINTH	116.000
LEGEND OF KYRANDIA	119.900
LEISURE SUIT LARRY VI	119.900
LONDON - Visita multimediale monumenti londinesi	**99.000**
LOOM	89.000
MEGA DEMO 2 - 350 Mb	**50.000**
MONKEY ISLAND 256 COLORI	89.000
MOTOR STARS	149.900
NIGHT OWL'S 09 - 600 Mb	**77.000**
NIGHT OWL'S 10 - 650 Mb	**89.000**
OSCAR (TROLLS 2)	69.900
PARADISE VOL. 1- 500 Mb - 3500 Files	**70.000**
PROTOSTAR	89.900
PUTT PUTT	89.000
RED HOT DOT - V.M. 18 anni	**70.000**
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	89.000
SHERLOCK HOLMES	89.900
SIMTEL - 9000 Progr. MS DOS	**52.000**
STARE WARE - 500 Mb - V.M. 18 anni	**124.000**
THE LIVING WORLD - Enc. regno animale/vegetale	**249.000**
ULTIMA da I a VI SERIES	180.000
VIRUS KILLER	89.000
WOLFPACK	109.900
WOMEN IN MOTION	89.000
WORLD NEWS 92 - 90 min. immagini cronaca '92	**179.000**

Per questioni di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili. Richiedete il listino, Vi sarà spedito.

VARIE	**PC**	**AMIGA**
688 SUBMARINE ATTACK	62.000	44.000
ADVANTAGE TENNIS	71.000	62.000
AIR LAND AND SEA	80.000	71.000
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	98.000	80.000
BATTLECHESS	62.000	53.000
BATTLECHESS II	62.000	53.000
BIRDS OF PREY	98.000	71.000
BRECH 2 ENHANCED	71.000	53.000
BUDOKAN	62.000	44.000
CASTLES	80.000	62.000
CENTURION	71.000	53.000
CHUCK YEAGER'S AFT	62.000	53.000
DICK TRACY	80.000	62.000
GLOBAL EFFECT	89.000	71.000
GOBLIINS 2	71.000	62.000
HARD NOVA	62.000	44.000
HARPOON 1.2.1	89.000	71.000
HARPOON BATTLESET N.3	62.000	62.000
HARPOON BATTLESET N.4	62.000	62.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	62.000	62.000
INDIANA JONES ACTION GAME	71.000	53.000
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATL.	98.000	98.000
INDY 500	62.000	44.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	71.000	62.000
KID PIX	62.000	53.000
LEMMINGS PACK	71.000	62.000
LEMMINGS 2	89.000	71.000
LOOM	62.000	62.000
LORD OF THE RINGS	80.000	62.000
MONKEY ISLAND	62.000	62.000
MONKEY ISLAND 2 Le chuck's revenge	98.000	98.000
PGA TOUR GOLF	62.000	53.000
PGA TOUR GOLF COURSES DISK	44.000	44.000
PLAYROOM	62.000	71.000
POPULOUS	80.000	53.000
POPULOUS II	89.000	71.000
POPULOUS THE PROMISED LANDS	18.000	18.000
POWER MONGER	80.000	62.000
RISKY WOODS	71.000	62.000
ROME AD 92	80.000	62.000
RULES OF ENGANGEMENT	98.000	80.000
SYNDICATE	89.000	71.000
STEEL EMPIRE	80.000	62.000
STRATEGO	71.000	62.000
THE KEYS TO MARAMON	98.000	71.000
WEEN	80.000	71.000

ARCADE AZIONE	**PC**	**AMIGA**
ALFRED THE CHICKEN	.....	69.900
ALIEN 3	Telefonare	
ALIEN BREED 2 (amiga 1200)	.....	89.900
AXESS DENIED	Telefonare	
BART V'S THE WORLD	Telefonare	
BATMAN THE RETURNS	79.900	.....
BEASTLORD	.....	59.900
BLASTAR	.....	59.900
BLOB	.....	59.900
BRUTAL FOOTBALL	79.900	69.900
BURNING RUBBER	.....	69.900
CANNON FODDER	.....	69.900
DANGEROUS STREETS	.....	59.900
DEEP CORE	.....	59.900
DIGGERS (amiga1200)	.....	89.900
DISPOSABLE HERO	.....	64.900
DONK	.....	59.900
FIRE & ICE	79.900	.....
GULP	Telefonare	
K240	Telefonare	

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ



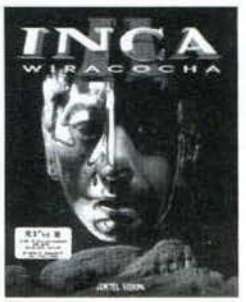
Il più grande scacchista del mondo svela i suoi segreti...

PC **L. 139.900**



Cattura anche tu il "GIOIELLO DEL MONDO" nascosto nel labirinto...

Amiga **L. 79.900**



La seconda parte della grande saga etno-fantascientifica.

PC **L. 119.900**



Un complemento indispensabile per la serie Strike Commander.

TACTICAL OPERATIONS
PC **L. 69.900**

KIT VICIOUS	Telefonare	
KRUSTY'S FUN HOUSE	Telefonare	
LEGACY OF SORASIL	Telefonare	
MAGIC BOY	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L CH.	Telefonare	
MARIO IS MISSING	.....	79.900
MORPH	.....	79.900
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
MR. NUTZ	Telefonare	
ONE STEP BEYOND	49.900	.....
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERKILL (amiga 1200)	.....	49.900
PREMIER MANAGER 2	89.900	.....
QUATERPOLE	Telefonare	
REACH OUT FOR GOLD	59.900	.....
REALMS OF DARKNESS	Telefonare	
RYDER CUP	79.900	.....
SEVENTH SWORD OF MENDOR	Telefonare	
SILVERBALL	89.900	.....
SPEED RACER	Telefonare	
STREET FIGHTER 2	79.900	.....
STRIKER 2	Telefonare	
SURF NINJAS	79.900	59.900
TENS AI	Telefonare	
TERMINATOR 2: THE ARCADE	79.900	69.900
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
TOTAL CARNAGE	Telefonare	
TIM TOONS	Telefonare	
TREASURE IN THE SILVERLAKE	Telefonare	
TRODDLERS	Telefonare	

TURRICAN III	.....	69.900
URIDIUM II	.....	69.900
WINTER OLYMPICS	99.900	89.900
YOJOE	69.900	.....
ZOOL 2	.....	69.900

SIMULAZIONE	**PC**	**AMIGA**
AIR BUCKS	79.900	69.900
AIR WARRIOR 2	99.900	.....
ARMORED FIST	Telefonare	
BATTLE ISLE '93	69.900	.....
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BLUE FORCE	99.900	.....
CHESS MANIAC	139.900	.....
CHESS MASTER 4000 TURBO (Windows)	89.900	.....
CIVILIZATION (amiga 1200)	.....	99.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
DELTA	Telefonare	
DOGFIGHT	119.900	99.900
ELITE II - FRONTIER	99.900	79.900
F117 A	.....	109.900
GABRIEL KNIGHT	Telefonare	
HARRIER SUPER VGA	109.900	.....
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	.....
JACK THE RIPPER	Telefonare	
KING MAKER	Telefonare	
KING'S QUEST VI	109.900	.....
LANDS OF LORE	99.900	.....
LEISURE SUIT LARRY V	99.900	.....
MAELSTROM	99.900	.....
MIGHT & MAGIC V	129.900	.....
N.F.L. 94	Telefonare	
NAPOLEONICS	79.900	.....
NFL FOOTBALL	119.900	.....
PIRATES GOLD	139.900	.....
RED CRYSTAL	Telefonare	
SIM FARM	89.900	.....
SIM LIFE (amiga 1200)	89.900	.....
SIMON THE SORCERERS	99.900	89.900
SPACE QUEST V	109.900	.....
STAR REACH	Telefonare	
STARLORD	Telefonare	
SUBWARS	139.900	.....
T.F.X.	109.900	.....
TORNADO	99.900	.....
TWILIGHT 2000	.....	79.900
YSERBIUS	119.900	.....

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

OFFERTA LANCIO
OGNI 10 ACQUISTI UN TITOLO A SCELTA IN **OMAGGIO**

EL DOM
TECNOLOGIA & TELECOMUNICAZIONE

38100 TRENTO - VIA BRENNERO, 394
TEL. 0461/828600 - FAX 0461/828622
Orario negozio dal lunedì al sabato: 9.00/12.00 15.00/17.00



ORDINARE É FACILE

puoi telefonare



0461/828600

spedirci un fax



0461/828622

o compilare e spedire il coupon all'indirizzo indicato

Un servizio a Vostra disposizione per informazioni e ordini 24 ore su 24.

INVIATEMI AL PIÙ PRESTO I PRODOTTI INDICATI SU QUESTO MIO ORDINE
Buono d'ordine da inviare a: EL DOM - VIA BRENNERO, 394 - 38100 TRENTO (TN)

Cognome e Nome
Indirizzo e N. civico
C.A.P. Città e provincia
Prefisso e numero telefonico
Firma (se minorenne di un genitore)

Descrizione	Computer	Prezzo

❑ Spese di spedizione invio ordinario L. 5.000
❑ Spese di spedizione invio urgente tramite corriere L. 15.000

Totale

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a EL DOM

Tutti i prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

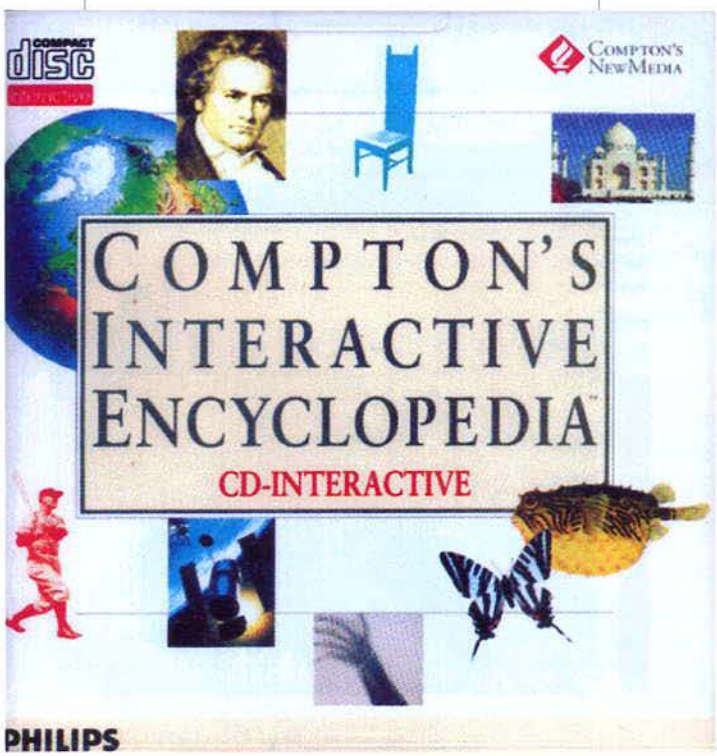
IL MULTIMEDIA È MIO E LO GESTISCO IO

Il 1993, l'anno zero del multimedia, si è chiuso con una nota terribilmente stonata. E, improvvisamente, il futuro del multimedia sembra meno roseo di quanto appariva solo qualche mese fa.

Al Comdex di Las Vegas, a metà novembre, la Compton's New Media, una delle case di software più prolifiche nel settore multimediale, ha annunciato davanti a un pubblico attonito e incredulo di aver inventato il multimedia e quindi chi vuole produrre programmi multimedia di (quasi) qualunque tipo deve pagare i diritti.

Lo scorso agosto, l'ufficio brevetti degli Stati Uniti ha infatti riconosciuto alla Compton's il brevetto Nffl 5,241,671, depositato nell'ottobre 1989, alla presentazione della *Compton's Multimedia Encyclopedia*. Tale brevetto copre "tutti i sistemi di ricerca multimediali che utilizzano una pluralità di percorsi di ricerca con interrelazione tra le informazioni". In pratica, qualsiasi data base multimediale. Per non incorrere in azioni legali tutte le società che operano nel campo del multimedia potranno diventare un'etichetta affiliata e farsi quindi distribuire dalla Compton's alle sue condizioni, comprare a caro prezzo il kit di sviluppo della Compton's e quindi essere liberi di utilizare la tecnologia SmarTrieve, oppure pagare royalties sugli utili dell'1÷3% per titolo.

"Abbiamo aiutato a far partire questa industria", ha dichiarato il presidente della Compton's, Stanley Frank. "Ora chiediamo di essere compensati per i nostri investimenti". Frank ha aggiunto che la Compton's passerà alle vie legali, se necessario, per difendere il proprio brevetto. Questa minaccia non avrebbe spaventato nessuno solo qualche mese fa, ma oggi che la Compton's è parte dell'impero della The Tribune Company (TTC) , un gigante della comunicazione, il pericolo per gli sviluppatori si fa piuttosto serio. E, improvvisamente, si spiega l'interesse della TTC per il settore del multimedia.



Non è affatto un caso che la TTC abbia acquistato la Compton's New Media subito dopo l'assegnazione del brevetto e ora che la Compton's afferma che il brevetto non riguarda soltanto i prodotti su CD-ROM ma qualunque tipo di database, compresi quelli relativi ai sistemi di TV interattiva e alle cosiddette "superautostrade informatiche" - mercati potenzialmente giganteschi - ci si rende conto che la TTC era interessata non tanto al settore del multimedia, quanto al brevetto.

La reazione della comunità degli sviluppatori multimediali è stata unanime. La Compton's si è praticamente inimicata tutti, nessuno escluso, prima ancora di poter ricavare un centesimo dal suo brevetto. Brevetto che, fra l'altro, non sarà facile difendere, visto che sistemi di ricerca simili a quelli brevettati dalla Compton's esistevamo molto prima dell'ottobre 1989. Già si parla di possibili azioni legali da parte di altrettanti giganti come Microsoft o Apple. Staremo a a vedere.

Resta il fatto che la mossa della Compton's è destinata a danneggiare le piccole società di sviluppo, quelle che spesso e volentieri creano i prodotti più innovativi. Se la Compton's manterrà la promessa di adire le vie legali, si troveranno costrette a spendere soldi in avvocati o a mettere da parte dei fondi per pagare eventuali royalties, invece che indirizzare i loro capitali nello sviluppo di nuovi prodotti, a discapito in definitiva della qualità e dell'originalità. Tutto ciò, in conclusione, andrà a discapito del consumatore, sul quale probabilmente ricadrà anche qualunque costo aggiuntivo (come se i programmi su CD già costassero poco) derivante dalla richiesta di royalties da parte della Compton's o da un'eventuale battaglia legale.

Riccardo Albini



HANNO DETTO...

"[Gli elementi essenziali per il successo di una macchina sul mercato di massa sono] un posizionamento chiaro, delle applicazioni 'killer' al momento del lancio, una vasta biblioteca di software di prima qualità, e il magico limite di non più di 300 dollari al pubblico"
Doug Glen, Vicepresidente della pianificazione strategica e sviluppo della Sega of America

"Il software è la chiave di tutto... [Il CD-I] non ha ancora il suo Sonic The Hedgehog o Mario. Siamo alla ricerca del titolo che possa fare la fortuna del sistema"
AAnne Lieberman, Vicepresidente del marketing per la Philips Interactive Media.

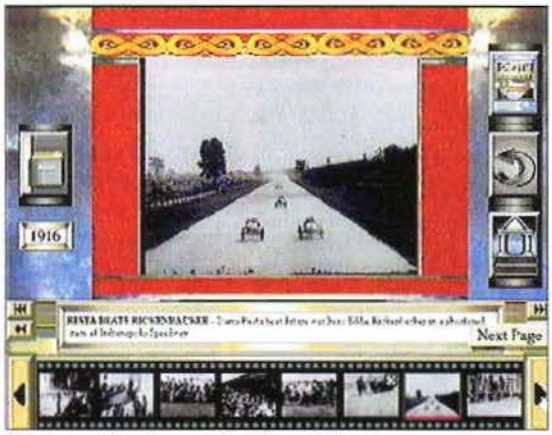
"Il pubblico starà a guardare finché non emergerà il vincitore [della guerra dei formati] o una qualche specie di compatibilità. Abbiamo bisogno di una standardizzazione dei formati. Il pubblico è pronto per i media interattivi e si sta guardando al 1995 come all'anno in cui decollerà veramente"
Charles Austin, direttore marketing della First Light Video Publishing

"Man mano che macchine come il 3DO entreranno nelle case, vedremo progressivamente sempre più giochi indirizzati agli acquirenti di queste macchine: i baby boomers (i trentenni/quarantenni, NdR). Costoro vorranno titoli fatti specialmente per loro. C'è molta nostalgia per l'idealismo degli anni sessanta, il periodo della loro giovinezza. Sesso, droga e rock'n' roll!"
Amy Jo Bilson, designer del Paramount Technology Group

20TH CENTURY VIDEO ALMANAC

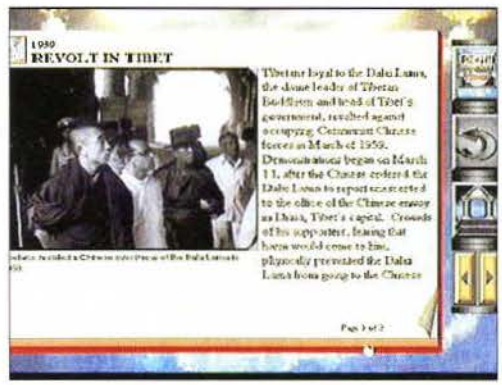
Ad ogni anno nuovo il telespettatore medio viene ignominiosamente bombardato da una serie interminabile di trasmissioni riguardanti gli avvenimenti dell'anno appena terminato. Eventi sportivi, fenomeni naturali, guerre e scenari geopolitici vengono sviscerati, analizzati su canali privati e non. La Software Toolworks ha deciso di andare oltre con questo prodotto nel quale trovano posto tutti gli eventi più significativi di questo ventesimo secolo che sta giungendo al termine. Si tratta di un database contenente un centinaio di videoclip con sonoro sincronizzato (per un totale di circa un'ora e mezza), oltre 2000 fotografie in bianco e nero o a colori, pagine e pagine di informazioni, narrazioni (spesso anche vocali) statistiche e tabelle. Stranamente per un software di questo tipo non è stato previsto il funzionamento in ambiente Windows, accorgimento che avrebbe causato meno problemi di installazione. L'interfaccia, comunque, è piacevole a vedersi, di tipo "punta e clicca" con tasti software dalla grafica originale. Funzionale il sistema di consultazione, organizzato su una linea temporale nella quale è possibile selezionare giorno, anno o decade per analizzare gli avvenimenti.

Disponibili altri titoli più specifici, per la serie *Our Century in Depth*, riguardanti I personaggi che hanno cambiato la storia di questo secolo, i principali avvenimenti sportivi, le innovazioni scientifiche e tecnologiche e i principali disastri naturali e politici, fino a Tangentopoli. Simpatico e ben realizzato.



20th Century Video Almanac della Software Toolworks

GENERE	EDUCATIONAL
CASA	THE SOFTWARE TOOLWORKS
SVILUPPATORE	INTERNO
COMPATIBILITÀ	PC CD-ROM - 3D0
SISTEMA	Consigliato 486
	VGA compatibile VESA
	SoundBlaster o PAS compatibile
	CD-ROM 150 Kb/s
	1 Mb RAM
	2 Mb HD liber
	DOS 5.0 o successivi



FLASH

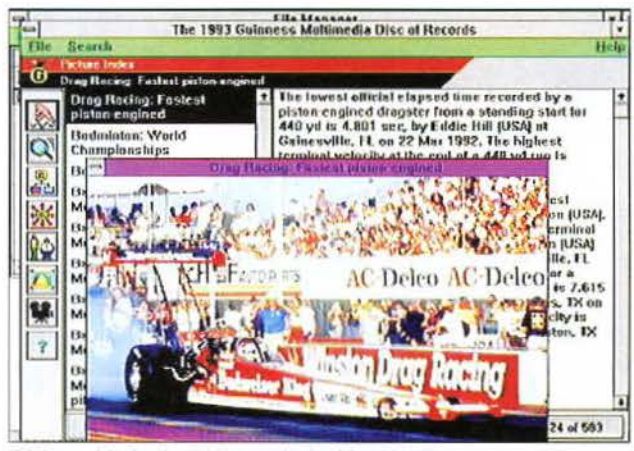
Agli albori della multimedialità il CD-ROM veniva utilizzato quasi esclusivamente per ospitare raccolte di software vario, frequentemente senza alcun miglioramento rispetto alle versioni su disco e addirittura con la necessità di installare i programmi sull'hard disk senza poterli utilizzare direttamente dal supporto. Una prassi che non sembra essere passata di moda a giudicare dalle compilation che continuano ad affollare gli scaffali dei rivenditori. Tra queste ricordiamo *Action Sixteen* che contiene titoli simulativi di Spectrum Holobyte e Digital Integrations; nella fattispecie *Falcon AT, Stunt Driver, Tank* e *Flight of the Intruder*. Giochi molto interessanti alla data della loro presentazione ma decisamente meno appetibili ora. Discorso analogo per lo *Spellcasting Party Pak* che contiene le tre avventure della Legend della serie Spellcasting: *Sorcerer get all the girls, The Sorcerer's appliance* e *Spring break*. Un'interfaccia utente piuttosto datata per avventure semitestuali che comunque non mancheranno di raccogliere i consensi di qualche nostalgico.

Nessuna innovazione di rilievo nemmeno per *Protostar - War on the frontier*, l'avventura della Tsunami che ora può contare su una colonna sonora meglio realizzata (ma nemmeno troppo) e sulla sezione "The Making of Protostar", sezione dedicata alle notizie sulla creazione di questo software.

Chiudiamo con la versione CD di *Jurassic Park*, trasposizione fedele del software su dischi con miglioramenti per la parte sonora registrata direttamente su una traccia audio. Un CD-ROM che ha solo 13 Mb occupati nella sezione dati (immagini dimostrative di TFX comprese); l'atmosfera è un po' più coinvolgente ma il gioco non è certo imperdibile.

THE 1993 GUINNESS MULTIMEDIA DISC OF RECORDS

A nessuno serve veramente sapere chi è la donna più alta del mondo, l'uomo più grasso, il treno più veloce, il primo in una particolare ed esotica specialità. Il Guinness dei primati è uno di quei libri assolutamente inutili ma che riescono ad avere un notevole successo presso il grande pubblico. Il passaggio dal supporto cartaceo a quello ottico ha senza dubbio giovato alla parata di record, che ora potremo non solo leggere o ammirare in immagini statiche, ma anche vedere nella loro realizzazione grazie ai numerosissimi filmati disponibili. In questa edizione 1993 trovano posto oltre 3600 primati nuovi ed aggiornati, documentati da decine di sequenze con audio sincronizzato, campionamenti e fotografie.



Il Guinness dei primati su Cd-Rom: un classico del multimedia

Non mi ha fatto impazzire il sistema di gestione dei dati, leggermente migliorato rispetto alla precedente versione ma che, vista la natura degli argomenti trattati, si sarebbe potuto avvalere di un'interfaccia utente più informale e "amichevole". Originale la chiave di ricerca basata sui superlativi, come "il più alto" o "il più veloce". Discreta la realizzazione del comparto grafico, con animazioni basate sul classico standard AVI (Microsoft Video for Windows). Alcuni filmati sono riciclati dalle librerie più classiche, come quelli provenienti dalla cineteca della NASA, ma buona parte sono originali o addirittura inediti. Un must... ma solo se non potete resistere senza sapere qual è stato l'anno più piovoso del secolo.

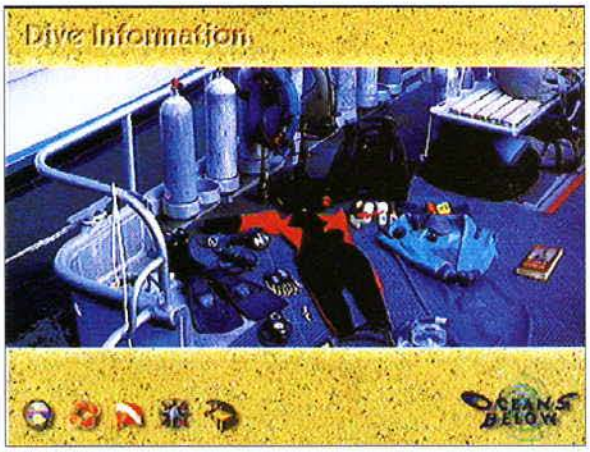
GENERE	INUTILITY
CASA	THE SOFTWARE TOOLWORKS
SVILUPPATORE	INTERNO
COMPATIBILITÀ	PC CD-ROM
	MPC
	MACINTOSH CD
SISTEMA	CONSIGLIATO 486
	VGA COMPATIBILE VESA
	SCHEDA AUDIO COMPATIBILE
MPC	
	CD-ROM 150 KB/S
	1 MB RAM
	2 MB HD LIBERI
	DOS 5.0 E WINDOWS 3.1
	O SUCCESSIVI

OCEANS BELOW

Il software educational è uno dei più difficili da realizzare. In particolare non è semplice, volendo rispettare il concetto di edutainment, trovare il giusto bilanciamento tra la parte educativa e quella ludica.

L'equilibrio sembrano averlo trovato gli onnipresenti signori della Software Toolworks in questo *Oceans Below*, un programma rigoroso dal punto di vista scientifico e contemporaneamente stimolante nella consultazione.

L'argomento è, come avrete intuito, il mondo sottomarino, che esploreremo dal punto di vista di un sommozzatore.



Oceans Below

Verremo a contatto con specie esotiche e apprenderemo i primi rudimenti delle tecniche di immersione, imparando a conoscere i rischi e le gratificazioni dei sub professionisti, magari stimolandoci a intraprendere questo affascinante sport. In una schermata potremo trovare tutta l'attrezzatura necessaria e avere informazioni su bombole, pesi e altri oggetti necessari.

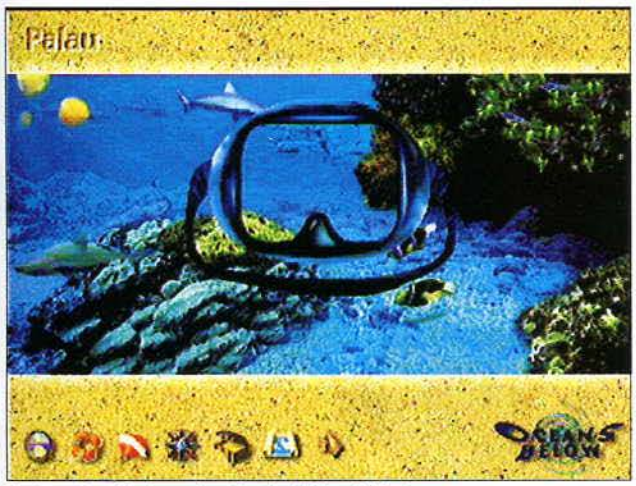
L'interfaccia utente è interamente a icone, in alta risoluzione sia per la versione DOS che per quelle che girano sotto interfacce grafiche come Windows o il System 6/7 di Macintosh. Intuitiva, ben realizzata, molto colorata ma comprensibile, è illustrata perfettamente dall'help on-line. Un planisfero ci consentirà di scegliere quale oceano vorremo esplorare, oppure potremo utilizzare una mappa regionale per scoprire le meraviglie sottomarine dei luoghi più affascinanti, come il Mar Rosso, i Caraibi, la costa della California, le Hawaii, le Galapagos, il Sud Pacifico l'Australia o il Mare di Cortez. Nel corso delle diciassette immersioni previste, viste in soggettiva attraverso una maschera da sub, potremo ricevere informazioni su ciò che ci passa davanti cliccandoci sopra, facendo comparire scene video, la voce del narratore, testo oppure possiamo entrare in un altro ambiente da esplorare, come avviene nel caso del relitto. Talvolta potremo trovare dei tesori sommersi.

La vita vegetale e animale viene illustrata con oltre 200 spezzoni di video e circa 130 fotografie, digitalizzate con un ottimo livello qualitativo. La versione DOS mi è sembrata più veloce rispetto a quella Windows, pur conservando la stessa interfaccia, l'alta risoluzione a 256 colori e le digitalizzazioni. Un vero peccato che, anche nella versione Windows, non sia possibile "catturare" immagini e animazioni per utilizzarle con altri programmi, magari rendendo attiva la clipboard dell'ambiente grafico per effettuare dei semplici taglia e incolla, come avviene normalmente per le varie enciclopedie multimediali.

Praticamente inesistente la documentazione cartacea all'interno della confezione. Dovrete accontentarvi di un misero foglietto con i comandi principali e qualche semplice consiglio per l'installazione, procedimento, peraltro, assolutamente indolore.

Uno dei titoli migliori della Software Toolworks anche se non ancora ai livelli di *Dinosaurs* come qualità realizzativa. Permane il problema della lingua inglese, utilizzata nei testi ma soprattutto nelle numerose narrazioni.

GENERE	EDUCATIONAL
CASA	THE SOFTWARE TOOLWORKS
SVILUPPATORE	AMAZING MEDIA
COMPATIBILITÀ	PC CD-ROM MPC MACINTOSH CD 3DO
SISTEMA	CONSIGLIATO 386/486 VGA COMPATIBILE VESA SCHEDA SONORA COMPATIBILE CON WINDOWS CD-ROM 150 KB/S O SUPERIORE 1 MB RAM DOS 5.0 O SUCCESSIVI



Con la maschera si vede meglio nel profondo Mare del Sud

INCA II

Inca II, recensito nello scorso numero, è uno dei giochi più interessanti presenti sul mercato multimediale. Ibrido ben congeniato tra avventura e arcade, riesce a dare il meglio di sé nelle sessioni shoot'em up in stile *Wing Commander*. Numerosissime le scene animate, recitate da attori digitalizzati con audio sincronizzato, che fungono da legame tra le varie sezioni dando l'impronta del film interattivo.

Di fatto uno dei limiti principali alla grande diffusione di software di questo tipo è, come si è detto più volte, l'ostacolo della lingua. Un gioco potrebbe essere anche un capolavoro ma la comprensione di spezzoni videorecitati in lingua originale, spesso in slang, non è alla portata della massa del grande pubblico. Nelle intenzioni iniziali della CTO, l'importatore, il titolo sarebbe dovuto rimanere in lingua inglese con sottotitoli in italiano, una soluzione comunque accettabile e spesso auspicata per altri software. Poi si è preferito optare per una scelta coraggiosa e senza dubbio più impegnativa, in termini di investimenti e di difficoltà di implementazione: il doppiaggio. Attori professionisti prestano la propria voce ad Atahualpa, Aguirre e compagnia bella migliorando notevolmente la caratterizzazione dei personaggi che spesso lasciava a desiderare.

Un'esperienza "pilota" che speriamo possa aprire la strada ad una lunga serie di doppiaggi, magari anche per i titoli Lucas in versione Talkie, da *Indy IV* a *Day of the Tentacle*.


Inca 2 è disponibile con in parlato in italiano.

GENERE	AVVENTURA ARCADE
CASA	COKTEL VISION
SVILUPPATORE	INTERNO
COMPATIBILITÀ	PC CD-ROM MACINTOSH CD
SISTEMA	CONSIGLIATO 386 VGA SOUNDBLASTER, PAS, GENERAL MIDI COMPATIBILE CD-ROM 150 KB/S 2 MB RAM 12 MB HD LIBERI DOS 5.0 O SUCCESSIVI

COMPUTER ONE®

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

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

PC e MULTIMEDIALE

FAX
051-344.906 o 345.100



L. 39.000



L. 39.000



L. 79.000



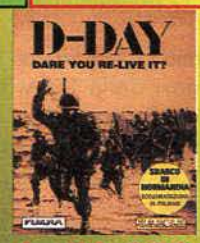
L. 65.000



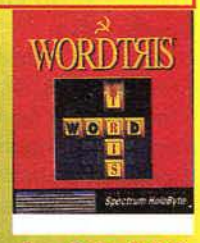
L. 55.000



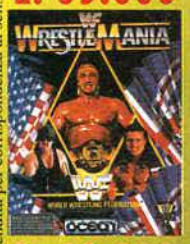
L. 79.000



L. 79.000



L. 99.000



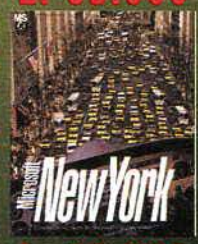
L. 49.000



L. 69.000



L. 65.000



L. 59.000



L. 49.000



L. 75.000



L. 98.000



L. 75.000



L. 39.000



L. 54.000



L. 79.000



L. 92.000



L. 73.000



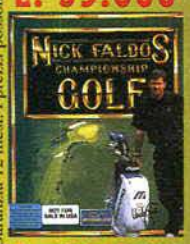
L. 85.000



L. 78.000



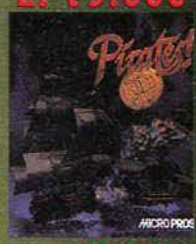
L. 99.000



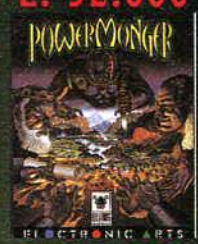
L. 89.000



L. 39.000



L. 63.000



L. 69.000



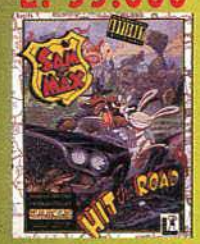
L. 67.000



L.122.000



L. 69.000



L. 82.000



L. 99.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 89.000



L.129.000



L. 73.000



L. 42.000



L.129.000

L. 79.000

L.119.000

L.159.000

L. 79.000

L. 94.000

L.105.000

L. 82.000

L. 95.000

INCREDIBILE
Scanner manuale 256 livelli con software per Windows e OCR controller
LIT. 149.000

CENTINAIA DI TITOLI PER PC e CD ROM
UNA GAMMA COMPLETA DI ACCESSORI PER PC E MULTIMEDIALE.
TELEFONA SUBITO!!!!!

Modem-Fax portatile
14400 BPS V42bis
(fino a 57600 BPS!!)
LIT. 375.000

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

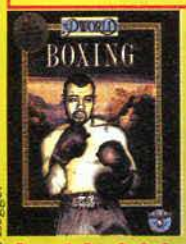
COMPUTER ONE®

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

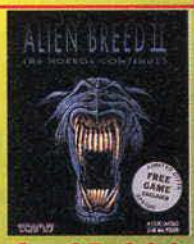
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

COMMODORE AMIGA

FAX 051-344.906 o 345.100



L. 49.000



L. 65.000



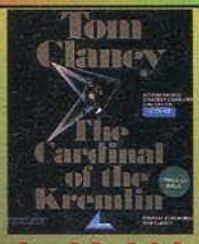
L. 69.000



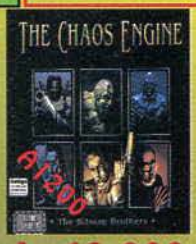
L. 59.900



L. 49.000



L. 29.000



L. 49.900



L. 59.000



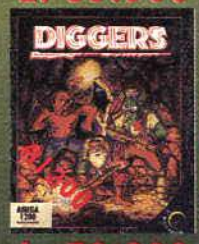
L. 49.000



L. 49.000



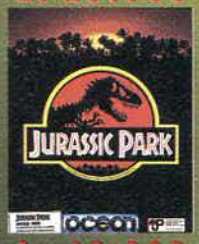
L. 56.000



L. 79.000



L. 65.900



L. 49.000


L. 53.000



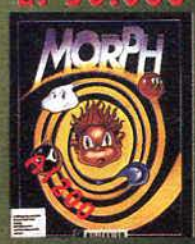
L. 59.000



L. 39.000



L. 49.000



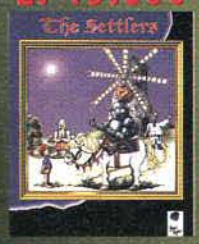
L. 79.000



L. 55.000



L. 29.000



L. 49.000



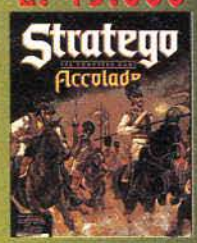
L. 53.000



L. 57.000



L. 69.000



L. 39.000



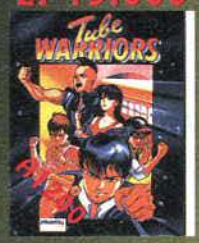
L. 39.000



L. 75.000



L. 68.000



L. 69.000



L. 53.000



L. 56.000



L. 49.000



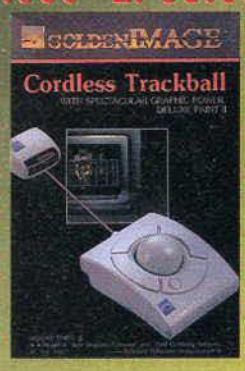
OFFERTA

CONTROLLER ESTERNO PER A500 AT-BUS EXP. 8MB L. 139.000

OFFERTA!!! per A500 L. 149.000

per A2000 L. 199.000

OFFERTA 89000





L. 49.000

DISPONIBILI CENTINAIA DI TITOLI ORIGINALI PER AMIGA e UNA GAMMA COMPLETA DI ACCESSORI PROFESSIONALI

GVP A1230 40mhz	1.040.000
GVP DSS8 X-TAL clear	248.000
GVP G-LOC	1.180.000
ALFA SCAN PLUS 256	385.000
ALFA SCAN PLUS 256 OCR	539.000
ALFA COLOR SCANNER	879.000
ESPANSIONE PCMCIA 2MB	359.000
ESPANSIONE PCMCIA 4MB	629.000
MOUSE PER AMIGA	29.000
DRIVE EXT. PASSANTE	155.000
SELETTORE KICKSTART 1.3	69.000
SELETTORE KICKSTART 2.0	89.000
SELETTORE KICK 1.3 per A600	59.000
VIDEON 4.1	439.000
DAC 18	199.000
MICROGEN	299.000
MICROGEN PLUS SVHS	629.000
MAXI GEN	1.479.000
SYNTETIC SOUND	389.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI	27.000
X-TITLER	179.000
X-TITLER PRO	413.000
IMAGE FX	690.000
CINEMORPH	189.000
BROADCAST TITLER 2	589.000
BT-2 SUPER HIRES	776.000
BT-2 FONT ENHANCER	399.000
BT-2 FONT PACK	290.000
MONTAGE 24 AGA	919.000
REAL 3D V. 2.40	1.059.000
MEDIA POINT	949.000
TV PAINT 2.0 32 BIT	635.000

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

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS 3 SLOTS + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE (P24T/ZIF)
SCHEDA VIDEO VGA **CIRRUS LOGIC CL5428 VESA LOCAL BUS** (TRUE COLOR+WINDOWS ACCELLERATOR)
GARANZIA 12 MESI - **ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE** - **PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%**

CPU	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	
386DX-40	4MB	170MB	CL5428	1.340
486DX-33	4MB	170MB	CL5428	1.740
486DX-40	4MB	170MB	CL5428	1.790
486DX2-66	4MB	170MB	CL5428	2.190
PENTIUM-60 PCI	8MB	170MB	S386C805	4.890

HARD DISK 210MB/250MB	+ 60/100
HARD DISK 340MB/540MB	+ 200/750
CONTROLLER HD/FD LOCAL BUS VESA	+ 60
MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.1 IN ITALIANO	+ 200
LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS (AMI PRO 3.0-LOTUS 1,2,3 4.0-FREELANCE GRAPHICS-CC MAIL)	+ 150
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28	420
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI/ NI LR	470/490
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR - DIGITALE 20 MEMORIE	540

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS

3 SLOTS - 128 KB CACHE EXP. 256KB - MULTI CPU
ZOCCOLO PER OVERDRIVE PENTIUM (P24T/ZIF)

386DX-40 MHZ (AMD)	240
486DX-33 MHZ (INTEL)	690
486DX-40 MHZ (AMD)	740
486DX2-66 MHZ (INTEL)	1090
486DX-XX **NO CPU**	190

HARD DISK AT-BUS



210MB WESTERN DIGITAL 15ms	390
250MB W.D. / CONNER / SEAGATE 15ms	440
340MB W.D. / CONNER / SEAGATE 12ms	540
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	790
540MB WESTERN GIGITAL 10ms	1.040
CTRL+CACHE **PROMISE DC4030** VESA LOCAL BUS 0>16MB	290
CTRL+CACHE **PROMISE DC420** VESA LOCAL BUS 512KB>1MB	240

SCHEDE VGA (TRUE COLOR + WINDOWS ACC)



CIRRUS LOGIC CL5422 1MB (TC)	140
CL 5426 1MB	170
CL 5426 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	190
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	240

DIGITIZER - SCANNER



TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 12x12"	290
TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 18x12"	490
HANDY **TRUST** B/W 256 + OCR	190
HANDY **TRUST** COLOR 276.000C + OCR	390
HANDY **LOGITECH** SCANMAN 16.7 MC	650
SCANNER PIANO A4 **TRUST** 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.290
SCANNER PIANO A4 **UMAX** UC-630 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.690
SCANNER PIANO A4 **UMAX** UC-840 1600dpi 16,7 MC + OCR	2.040
SCANNER PIANO A4 **UMAX** UC-1260 2400dpi 16,7 MC + OCR	2.990

MONITORS



14" **TRUST** B/W 1024x0.28	190
14" **HANTAREX** 1024x0.28	420
14" **HANTAREX** 1024x0,28 NI LR	470
14" **HANTAREX** 1024x0.28 NI DIGIT	540
14" **LARIS** 1024x0.28 LR	490
14" **TRUST** 1024x0.28 NI LR	540
14" **NEC SVGA** 1024x0.28 NI LR	640
15" **TRUST** 1024x0.28 NI LR	790
15" **LARIS** 1280x0.28 NI LR DIGITALE	840
15" **NEC 3V** 1024x0.28 LR	990
15" **NEC 4FGe ipm** 1024x0.28 NI LR	1.350
17" **NEC 5FGe** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FG** 1280x1024x0.28 NI LR	2.240
17" **SONY OEM** 1024x768x0.25 NI LR	1.640
17" **ROYAL** 1280x1024x0.28 NI	1.490
17" **GOLDSTAR** 1024x768x0.28 NI DIGITALE	1.290
20" **SAMPO** 1024x768x0.31 NI	1.690
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK



486SLC25 4>8MB HD170MB SUPERMATE	2.690
486DX-XX 4MB NO CPU - NO HD	2.190

MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

TRUST + SOFTWARE BITCOM BITFAX DOS
SUPERFAX PER WINDOWS



2400/9600 INTERNO + VIDEOTEL	190
2400/9600 ESTERNO + VIDEOTEL	240
14400/14400 INTERNO	290
14400/14400 ESTERNO	340
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	370
SOFTWARE SUPERFAX x WINDOWS	50
SOFTWARE WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI-SIMM



80387 SL 16/33 - DX 33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI / IIT	170
SIMM 256 KB	25
SIMM 1 MB	90
SIMM 4 MB	290
SIMM 4 MB 72 PIN	340

SOFTWARE



WIN-WORKS 2.0	90
WORKS 3.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER 1.1/2.0 UPGRADE	90/150
WIN-PUBLISHER 2.0/DESIGN PACK 1.0	240/100
WIN-WORD 1.1 (5,25")	90
MS DOS 6.2	100
WINDOWS 3.1 UPGRADE/WINDOWS 3.1	150/190
WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS	75
COREL DRAW 3.0 + CD ITALIANO	290
COREL DRAW 4.0 + CD ITALIANO (UPGRADE)	490
CD COREL ART SHOW / CD COREL PHOTOS	60/39
MS FLIGHT SIMULATOR 5	90

CD ROM



THE 7TH GUEST (2CD)/ + VIDEO	125/150
PARLIAMO INGLESE (CORSO DI LINGUA)	90
JAZZ MULTIMEDIA	140
MICROSOFT CINEMANIA / DINOSAURS	110
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	49
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	59
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (3 CD)	120
DINOSAUR ADVENTURE	75
GAME PACK II	49
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES (WALNUT CREEK)	39
SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
THE ANIMALS / MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA	59
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	120
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD	39
THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
CURSE OF ENCHANTIA	59
DICTIONARY LIVING WORLD	59
GREAT CITIES OF THE WORLD I / II	100

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	75
SOUNDMAN GAMES LOGITECH	150
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	190
SOUND BLASTER 16 BASIC	270
SOUND BLASTER 16 MULTI CD/ 16 MULTI CD ASP	340/390
SOUND BLASTER 16 SCSI-II	390
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/350
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	490
VIDEO BLASTER SE (SPECIAL EDITION)	590
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	690
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	890
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	990
SB **CD16 EASY CD** (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM& KIT)	1.040
GENLOCK AVER-PRO/AVER FADE IN-FADE OUT	1.390/690
GENLOCK GVP+ SW TITOLAZIONE PRIME TIME	2.290
DRIVE CD-ROM **MITSUMI DOUBLE SPEED**	420
DRIVE CD-ROM **PANASONIC DOUBLE SPEED**	440
DRIVE CD-ROM **CREATIVE SB UPGRADE D.S.**	490
CASSE ALTEC LANSING ACS50/ACS300	160/540
TV CODER CREATIVE (VGA TO PAL CONVERTER)	290
AVER KEY (VGA TO PAL CONVERTER) ESTERNO	150
CYBERMAN LOGITECH	150

STAMPANTI



EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C	540
EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	290
EPSON LQ100 - 24A 80C 167cps	370
NEC P22Q -24A 80C 192cps /**P32Q** 136C	470/640
NEC P42Q - 24A 80C 216cps (COLORE)/**P52Q** 136C	640/790
HP DESKJET 510 - INKJET 300 Dpi	540
HP DESKJET 310 - INKJET 240 cps 300 Dpi (COLORE)	590
KIT COLORE PER HP DESKJET 310	70
HP DESKJET 500C - 300 Dpi 240cps (COLORE)	740
HP DESKJET 550C - 300 Dpi 240cps (COLORE)	1.040
HP LASERJET 4L - 1MB / 300 Dpi	1.190
HP LASERJET 4P - 2MB / 600 Dpi / 4ppm	2.190
HP LASERJET 4 - 2MB / 600 Dpi / 8ppm	2.790
MANNESMANN MT81 - 9A 80C 130cps	270
MT83 - 24A 80C 216cps (COLORE) /**MT 84** 136C	440/550
MANNESNANN T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
MANNESMANN T9005 - (LED) 6PPM	990
STAR LC 100C 9A 80C 150cps A COLORI	320
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470
STAR **SJ-144 COLORE**	1090

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA 1200 DYNAMITE (+ 5 PROGRAMMI)	630
AMIGA CD-32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI SU CD X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	59
ESP.MEMORIA A1200 1MB ESP 9MB (OPZ. COPR.)	270
COPROCESSORE 68882 40MHZ	290
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 80MB	390
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 120MB	490
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 170MB	590
GVP A1230 TURBO+ PER AMIGA 1200 (40MHZ)	690
GVP A1230 + 4MB RAM	990
SIMM 4MB 36BIT 60nsec (AMIGA 4000)	290
GVP A1208 SCSI KIT	340
CONTROLLER HD ESTERNO IDE PER A500/A500+	220
HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE **VIDEON 4.1** GOLD	310
GENLOCK **MICROGEN PLUS**	290
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
SOFTWARE VIDEOTITOLAZIONE X-TITLER PRO	290
OPAL VISION 2.1 MOTHER BOARD	1.390
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	1.940
GVP EGS 28/24 SPECTRUM (16.7 MC)	900

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI,60/60AA
(a 200 m. dalla STAZIONE FF.SS.)
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

BBK



LA BBS DI KAPPA

Valanghe di nuovi abbonati hanno travolto il 58105803, portentoso numero a ricerca automatica di BBK, nel periodo post natalizio. Per chi non si fosse ancora deciso o non fosse ancora in possesso di un modem è in arrivo un'offerta eccezionale...

Piccolo boom di abbonamenti nel mese di gennaio, che non può che farci piacere perché significa che stiamo lavorando bene, nonostante i problemi da sistemare siano ancora molti. Uno, ad esempio, riguarda i nuovi abbonati. Quasi nessuno mi lascia un messaggio (ricordo che su BBK sono Incal) indicando l'avvenuto pagamento. Il problema è che non sempre gli utenti utilizzano il proprio vero nome e non indicano l'alias (pseudonimo) con cui sono validati in BBS sul tagliando per l'abbonamento. Capirete che la ricerca di un nome e cognome su oltre 2700 utenti può essere piuttosto difficoltosa e potrebbero verificarsi spiacevoli ritardi. È nel vostro interesse, perciò cercate di comunicarci per tempo i vostri dati completi, in modo da consentire una validazione tempestiva.

Da questo mese verrò affiancato, nell'area "tennica" da DDT che si occuperà di tutti i quesiti relativi al mondo Amiga. I commodoriani potranno lasciare messaggi direttamente a lui mentre il resto do mundo può continuare a rivolgersi al sottoscritto.

Solo, ma efficientissimo, Paolo "Neon" Paglianti, il Ras dei trucchi, l'imperatore delle soluzioni, il mago dei suggerimenti (gli devo dei soldi!), è sempre pronto a trarvi d'impaccio e ad accogliere a braccia aperte le vostre dritte.

Demo e patch come se piovesse, con gli ultimi arrivi direttamente dal CES di Las Vegas. Potrete toccare con mano alcune delle novità più salienti dei prossimi mesi (peccato che non si possano mettere in linea anche i CD...).

OK, gente, l'ufficio postale vi attende, e BBK anche.

Chi mi chiama brucia

Chi chiama in teleselezione si ritrova una bolletta che brucia. Per questo motivo abbiamo studiato l'offertissima riservata agli abbonati o a chi desidera abbonarsi a BBK. In questo momento il tipo di modem più diffuso è il 2400 bps MNP5 che arriva a trasmettere e ricevere a 9600 baud con la compressione dei dati. Più che sufficiente per i testi, è assolutamente inadeguato per file compressi di grandi dimensioni, come demo o utility. Per trasferire grosse moli di dati, è necessaria una velocità di trasferimento maggiore, che consenta di portare a termine le operazioni senza trascorrere delle ore collegati. Abbiamo pensato, perciò, di offrire, con la collaborazione della Oracle Trading Company snc, un modem/FAX 14.400 bps (57.600 con la compressione dei dati) al prezzo speciale (riservato ai soli abbonati) di 380.000 lire + spese di spedizione. La promozione è valida sino al 31 marzo 1994. Inviate richiesta scritta, anche via fax a:Oracle Trading Company snc
Via Alessandria, 4 - 20143 Milano -
FAX 29510751- TEL 58111966
Riceverete il modem a casa vostra e pagherete in contrassegno.

Come collegarsi a BBK

Il vostro programma di telecomunicazioni deve essere settato sui parametri 8-N-1, componete il numero **02-58105803** e seguite poi le istruzioni su schermo.

COME ABBONARSI A BBK

Si ritaglia o fotocopia il tagliandino in fondo alla pagina, lo si compila possibilmente in stampatello, indicando l'alias (pseudonimo) solo se si intende utilizzarne uno. Allegate assegno bancario, vaglia postale o attestazione di pagamento sul Conto Corrente Postale n. 26190207 e spedite tutto in busta chiusa a:
BBK Studio Vit - Via Aosta, 2
20155 - MILANO
Potreste accelerare i tempi di validazione inviando un FAX con l'attestazione di pagamento al numero 02/33104726

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*.....

Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

Orari di apertura: Lunedì 15.00-19.30, da Martedì a Sabato 9.00-12.30/15.00-19.30

• CASES •

Case Desktop 200W	L.	99.000
Case Minitower 200W	L.	99.000
Case Tower 200W	L.	149.000
Case Desktop serie S	L.	109.000
Case Minitower serie S	L.	119.000
Case Tower serie S	L.	225.000

• MOTHERBOARD •

MB 3 Slot Vesa Local Bus + 4 Slot Isa 16Bit - 128K espandibile 256K cache memory	L.	202.000
MB 2 Slot Vesa Local Bus + 5 Slot Isa 16 Bit 256K cache memory	L.	353.000
MB Pentium 256K Espandibile 512K cache 2 slot PCI 5 Slot Eisa	L.	883.000

• CONTROLLER •

Controller IDE Vesa 2 FDD, 2 HDD	L.	66.000
Controller IDE Vesa con cache 1MB espandibile 16MB 2 FDD, 2 HDD	L.	400.000
Controller SCSI Pro	L.	252.000
Controller Adaptec 1542 SCSI		Telefonare
Controller SCSI2 Tekram Vesa con cache 2MB espandibile 16MB	L.	1.017.000

• SCHEDE VIDEO •

SVGA Chipset Cirrus 5428 1MB VRam Vesa espandibile 3MB 1280 x 1024	L.	199.000
SVGA Chipset Et4000 1280 x 1024 1MB Vesa	L.	260.000
SVGA Megaeva Et4000/W32i ACC. + Gui Acc. per Dos Vesa 2MB VRam	L.	559.000
SVGA Weitek P9000 1280 x 1024 2MB Vesa	L.	992.000

• MICROPROCESSORI CPU •

Intel 486DX/33MHz	L.	505.000
Intel 486DX2/50MHz		Telefonare
Intel 486DX/50MHz		Telefonare
Intel 486DX2/66MHz	L.	824.000
Pentium Intel	L.	1.890.000

• DRIVES •

Drive 3.5" 1.44MB Samsung	L.	88.000
Drive 3.5" 1.44MB Sony	L.	125.000
Drive 5.25" 1.2MB Teac	L.	125.000

• TASTIERE •

Tastiera 102 tasti Ita, KPT	L.	45.000
Tastiera Chinon Soft 102 tasti Ita	L.	45.000
Tastiera Chinon Clik 102 tasti Ita	L.	49.000
Tastiera Chinon 102 tasti Usa	L.	59.000

• HARD DISK •

210 MB IDE	L.	445.000
260 MB IDE	L.	480.000
340 MB IDE CONNER	L.	614.000
545 MB IDE SEAGATE	L.	925.000
425 MB SCSI 3.5"	L.	1.000.000
540 MB SCSI 3.5"	L.	1.260.000
1.3 GB SCSI CONNER	L.	1.935.000

• MONITORS •

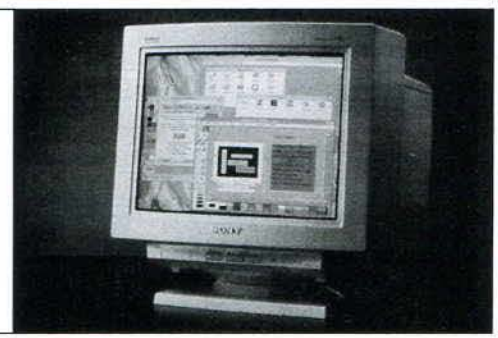
14" 1024 X 768 0.39dp Tatung	L.	463.000
14" 1024 x 768 N.I. Jepssen	L.	499.000
14" 1280 x 1024 N.I. Sony	L.	**883.000**
15" 1280 x 1024 N.I. Jepssen	L.	**883.000**
17" NEC5FG 1280 x 1024	L.	1.850.000
17" 1280 x 1024 N.I. 110KHz Sony	L.	**1.975.000**

MODULI SIMM A 32 E 72 CONTATTI A STOCK DISPONIBILI TELEFONARE

PERSONAL COMPUTER



MONITOR SONY TRINITRON 0.25



• TITOLI CD-ROM •

MAG DOC MCGREE *Gioco Western con animazioni filmate*	L.	83.500
UFO *I più bei filmati e racconti di avvistamenti in unico CD*	L.	100.000
IN THE COMPANY OF WHALES *Le avventure dello Shuttle deglu ultimi anni*	L.	92.000
RETURN TO ZOORK *Avventura con immagini digitalizzate fantastiche*	L.	108.500
WORLD OF WINDOWS *Collezione di Utility e giochi per win*	L.	42.000
GAME WARE COLLECTION *Fantastica collezione di giochi Shareware*	L.	59.000
SOUNDWARE COLLECTION *Raccolta di moduli musicali suoni e file midi*	L.	59.000
LOCAL GIRLS *Raccolta di immagini di paesaggi e belle donne in paesaggi da sogno*	L.	59.000

I PREZZI POSSONO VARIARE SECONDO LE QUOTAZIONI MONETARIE

Tutti i prezzi sopra riportati sono al neto di IVA 19%. Si effettuano pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali per la LOMBARDIA. Garanzia 12 MESI su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza.Spedizioni in tutta Italia entro le 48 ORE

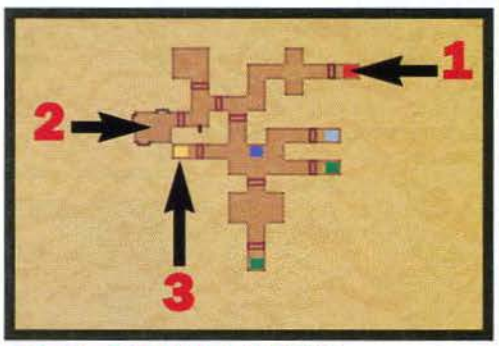
Tricks 'n' Tactics TNT

Bentornati nell'angolo dei trucchi e delle soluzioni, che dire...bravi! Avete indovinato, anche questo mese il nostro Paolo Paglianti si è scatenato e ci regala consigli per ben tre giochi. Si parte con *Lands of Lore*, per proseguire con *Sam & Max* e *Mortal Kombat*. Se avete delle domande aggiuntive su queste soluzioni potete lasciargli dei messaggi su BBK (02-58105803) oppure scrivere alla posta TnT. Se, infine, non potete proprio aspettare, potete telefonare tutti i venerdì dalle 18.00 alle 19.00 al 02-33100413.

LANDS OF LORE



Dopo qualche mese di "astinenza", Paolo Paglianti torna a occuparsi di GdR e questo mese (e il prossimo, NdR) ha deciso di sviscerare i segreti di *Lands of Lore*, creato dalle menti che disegnarono i primi due *Eye of the Beholder*. La soluzione che avete tra le mani vi permetterà quindi di salvare Re Richard, sgominare i nemici di Yvel e massacrare Scotia in tutta tranquillità, grazie alle mappe che, essendo le stesse del Magic Atlas, saranno molto utili, soprattutto se confrontate con le vostre. Tuttavia, sia per lasciare un po' di lavoro ai nostri lettori, sia per mancanza di spazio, non abbiamo potuto indicare la posizione di ogni singolo sasso, coltello o monetina, ma "solo" le indicazioni necessarie per trovare tutti gli oggetti necessari per completare il gioco, avvertimenti, consigli sui nemici che incontrerete e la locazione delle armi e armature più potenti. Buon divertimento!



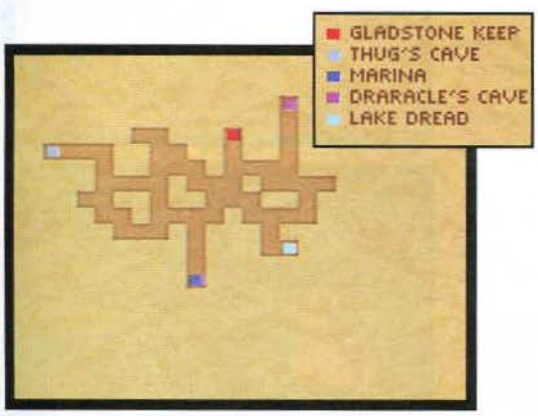
GLADSTONE KEEP

Il personaggio migliore è senza dubbio Conrad, che ha buone capacità in tutto, anche se non eccelle in nessuna in particolare. Se preferite controllare un mago o un guerriero, Ak'Shel e Micheal non sono poi tanto male. Vi sconsiglio però di scegliere Kieran perché, anche se è un buon ladro, ha grossi problemi nei combattimenti e nell'uso della magia.

1 - Inizierete la vostra avventura nel Gladstone Keep: andate nella Sala del Trono per scoprire che genere di grattacapo dovrete risolvere questa volta e prendete la chiave.

2- In una di queste nicchie troverete il *Magic Atlas*.

3 - Infine, fate un salto nell'ufficio di Geron per prelevare il *King's Writ*.



NORTHLAND FOREST

Prima di tutto, fate un giretto nel Thug's Hideout per recuperare una lanterna e qualche oggetto interessante. Dopodiché dirigetevi verso Marina che, in cambio del *King's Writ*, vi traghetterà fino alla South-Land Forest.

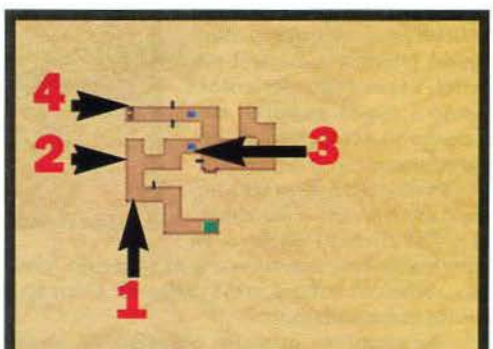
THUG'S HIDEOUT

Dentro al Thug's Hideout non troverete nessun nemico! Raccogliete tutte le armi e le monete che trovate, quindi uscite per completare la vostra prima missione.

1 - Azionate la leva per eliminare il muro.

2 - Prendete la *Lanterna*.





3 - Premete il pulsante per ottenere la *Thug's Key*, togliete gli oggetti dalla pedana a est e mettetene due su quella a ovest per eliminare il muro a nord.

4 - Premete i tre pulsanti per aprirvi la strada verso il forziere, che dovrete aprire con la *Thug's Key*.

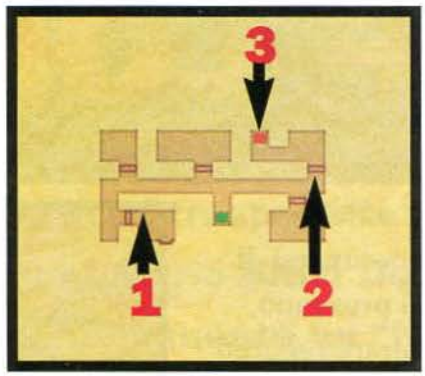
SOUTHLAND FOREST



Gli Orchetti e gli Ogre che abitano questa foresta sono deboli, anche se possono rappresentare una minaccia se vi attaccano in gruppo. Andate nel Grey Eagle Inn per trovare Timothy, che si aggiungerà temporaneamente al vostro party. Bussate alla porta per ricevere in regalo un'utilissima *Bussola*. Uscite e dirigetevi al Roland's Manor.



ROLAND'S MANOR



Tra le mura di questo castello in rovina troverete il morente Roland e il suo tesoro. Gli unici nemici sono i soliti Ogre e Orchi, oltre al loro Capo, che, come avrete già immaginato, è un po' più pericoloso dei suoi cugini minori! Una volta trovato Roland, potrete tornare al GladStone Keep, dove potrete far rapporto al Re sull'esito della vostra prima missione.

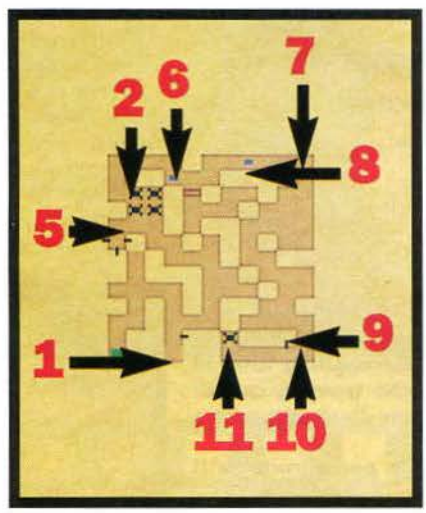


1 - Premete il pulsante per aprire la nicchia a fianco.

2 - Una volta eliminati i nemici che difendono questa stanza, premete il pulsante sul muro a ovest per accedere al tesoro segreto di Roland.

3 - Parlate con Roland e prendete la chiave per aprire il forziere che contiene, tra l'altro, sufficienti monete per tornare alla NorthLand Forest.

DRARACLE'S CAVE PRIMO LIVELLO



La vostra seconda missione consiste nel cercare Draracle, un potente drago-oracolo che può suggerirvi gli ingredienti per l'antidoto necessario per risvegliare Re Richard. All'interno di questo dungeon troverete diversi nemici. Forse i più pericolosi sono i ragni volanti, che spesso vi attaccano all'improvviso.

1 - Premete la leva per eliminare il muro a nord-est.

2 - Lasciatevi cadere in questa botola e arriverete al secondo livello.

5 - Premete tutti e tre i pulsanti colorati per eliminare le botole nella stanza vicina.

6 - Appoggiate qualche oggetto su questa pedana per aprire la porta a sud.

7 - Uccidendo i nemici che si trovano in questa stanza troverete un *Emerald Eye*.

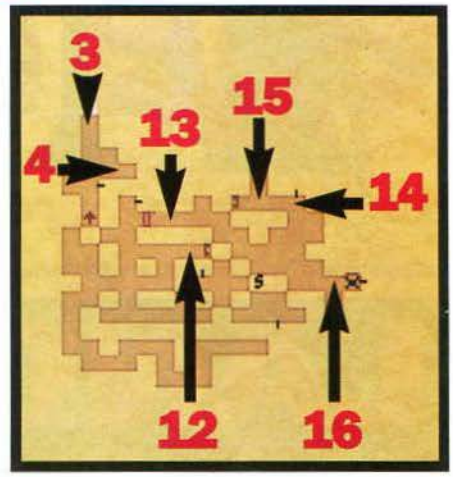
8 - Abbattete questo muro colpendolo tre volte con lo *sledge* trovato al livello inferiore.

9 - Distruggete anche questo muro con lo *sledge*.

10 - Premete questo pulsante per eliminare il muro a ovest.

11 - Lasciatevi cadere in questa botola per raggiungere di nuovo il secondo livello.

DRARACLE'S CAVE SECONDO LIVELLO



3 - Eliminate il bestione che si aggira per questa stanza (occhio perché è davvero potente!), quindi sventrate i tre bozzoli che si trovano a nord: libererete la vostra nuova e affascinante compagna.

4 - Prendete la mazza (*sledge*) dalla rientranza a est, premete il pulsante a sud e salite le scale per ritornare al primo livello, dove dovrete raggiungere la stanza con i tre pulsanti colorati

12 - Forzando questo chest con un *pick lock*, troverete un *Sapphire Eye*.

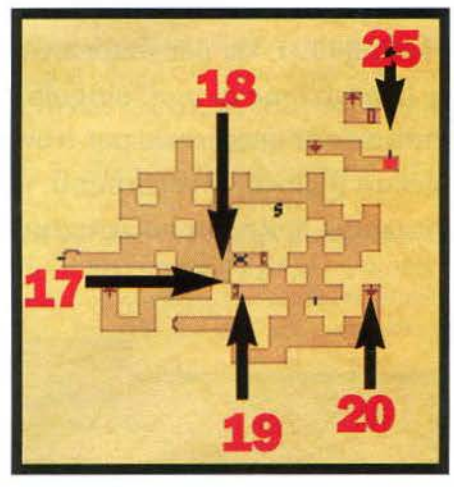
13 - Posizionate il *Sapphire Eye* nell'incisione a nord e l'*Emerald Eye* in quella a est. Qui il gioco prevede due diverse soluzioni per la Drararacle's Cave in base alla direzione che prenderete: dirigendovi verso nord dovrete cercare un *Silver Goblet*, mentre procedendo verso est dovrete recuperare un *Jewelled Dagger*. Per motivi di spazio vi indicheremo solo la strada per raggiungere il secondo oggetto.

14 - Premete il pulsante, tirate le corna della scultura, premete una seconda volta il pulsante, mettete un dagger nella nicchia, premete di nuovo il pulsante e mettete un secondo dagger nella nicchia. Premete infine il pulsante per eliminare il muro a ovest.

15 - Sfasciate il forziere e prendete il *Jewelled Dagger* e il *Freeze Scroll*, che aggiungerà un secondo spell al vostro grimoire.

16 - Lanciate un oggetto verso il muro a est per spostare la botola. Scendete le scale per raggiungere il terzo livello.

DRARACLE'S CAVE TERZO LIVELLO



Una volta interpellato Draracle potrete lasciare queste caverne attraverso un nuovo passaggio (non completamente indicato da queste mappe) che porta direttamente all'uscita verso la NorthLand Forest.

17 - Qui troverete qualche fiasca vuota. Per finire il gioco dovrete averne tre nel vostro inventario.

18- Questa botola è illusoria: potete passarci sopra senza cadere!

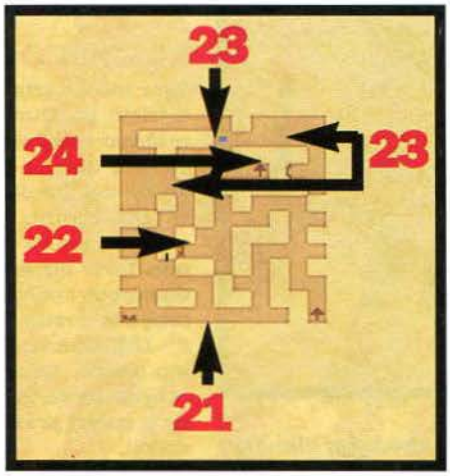
19 - Prendete la *Red Key* dal forziere in fondo al corridoio e utilizzatela in questa toppa per eliminare il muro a sud.

20 - Scendete queste scale per arrivare al quarto livello.



25 - Presentatevi all'Oracolo e donategli il *Jeweled Dagger*, mettendolo nell'alcova oltre l'archetto a sinistra. Draracle vi consegnerà il *Riddle Scrool*, che indica con frasi sibilline i quattro ingredienti necessari per salvare il Re. Uscendo dal Draracle's Liar si apriranno una serie di passaggi che vi porteranno direttamente al primo livello. Purtroppo scoprirete che il GladStone Keep è stato distrutto e che potrete fuggire solo passando per il Lake Dread, per arrivare poi a Opinwood.

DRARACLE'S CAVE QUARTO LIVELLO



Fate molta attenzione alle numerose Fireball attivate dalle pedane sul pavimento che svolazzano allegramente per questo livello.

21 - Premete questo pulsante per eliminare il muro a ovest.

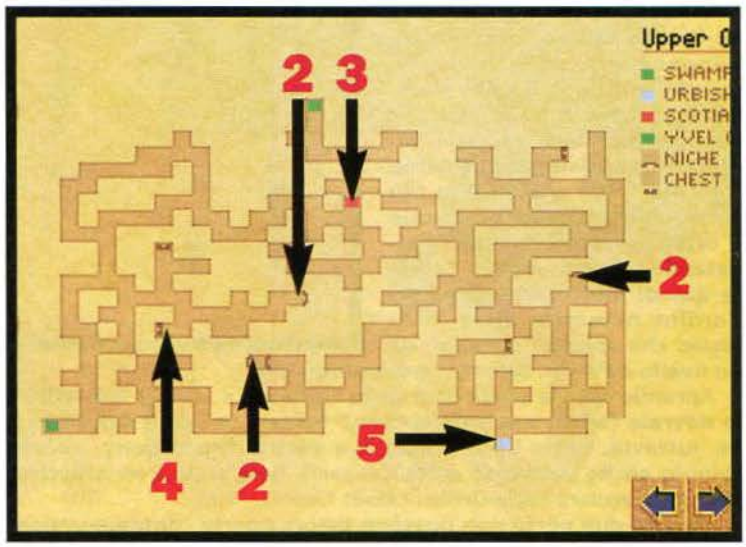
22 - Qui troverete una letale balestra, ottima per aumentare il livello di Rogue.

23 - Appoggiate un oggetto su queste tre pedane per interrompere la valanga di Fireball!

24 - Salendo queste scale arriverete di nuovo al terzo livello.



UPPER OPINWOOD



Fate molta attenzione alle Wasp giganti, che normalmente attaccano in gruppi di due o, peggio, quattro unità. Il modo migliore per eliminarle è di utilizzare l'incantesimo Fireball o la balestra Valkyrie, che lancia piccole palle di fuoco al posto di normali proiettili.

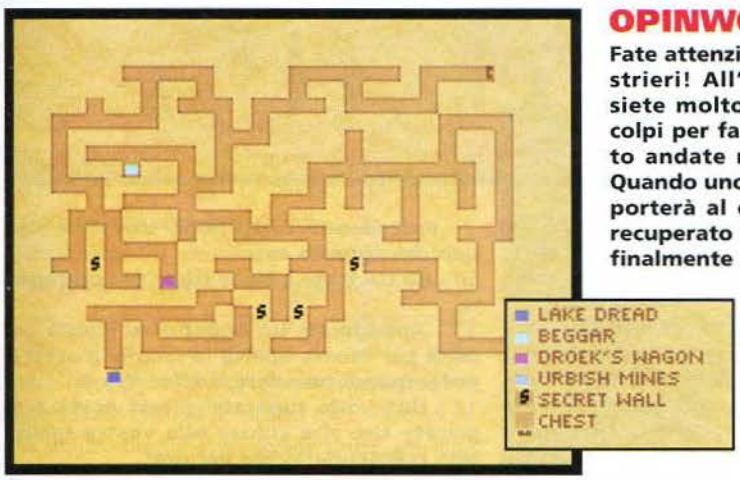
1 - Sfasciate questo forziere per trovare la balestra Valkyrie, utilissima contro le Wasp che gironzolano per questo livello.

2 - Utilizzate una fiala vuota su un alveare per ottenere il *secondo ingrediente*.

3 - Per superare la barriera imposta da Scotia dovrete avere il Valean's Cube, che troverete da Paulson o da Dawn (a seconda di chi visitate per ultimo).

4 - Aprite questo forziere e prendete il *Green Skull*. Questo artefatto magico vi permette di creare una nube tossica che elimina rapidamente qualsiasi nemico. Non sprecatelo contro i nemici normali! Vi servirà più avanti nella Urbish Mining Co.

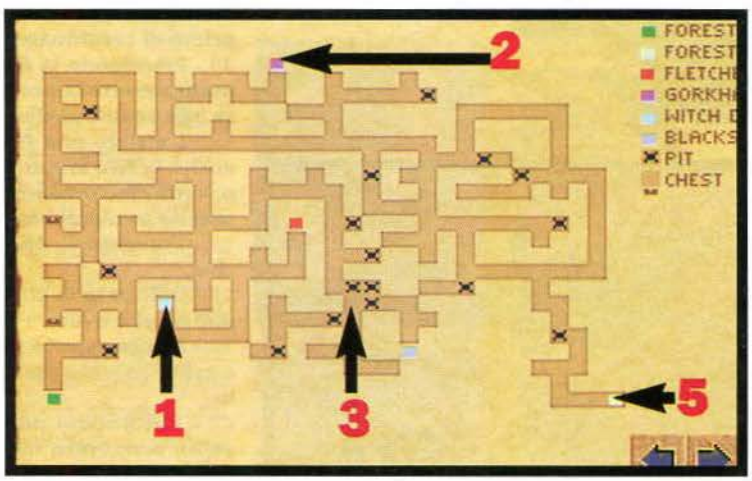
5 - Entrate nella Urbish Mining Co. uscendo da qui.



OPINWOOD

Fate attenzione ai minotauri-balestrieri! All'inizio, specie se non siete molto forti, bastano pochi colpi per farvi fuori. Prima di tutto andate nelle Gorkha Swamp. Quando uno dei vostri personaggi porterà al collo il *Ruby of Truth* recuperato nelle Swamp, potrete finalmente parlare con Dawn. Riceverete la *Dawn's Key* e qualche fiala vuota. Solo allora dovrete avventurarvi nelle Urbish Mines.

GHORKA SWAMP



In queste paludi incontrerete dei "blob" gelatinosi verdi, che possono avvelenarvi e, nella parte più interna, dei mostri a forma di bastone. Per superare le numerose pozze di melma, dovrete lanciare l'incantesimo *Freeze*.

1 - Il Witch Doctor vi rivelerà uno dei quattro indovinelli del *Riddle Scroll*: per poter trovare il corrispondente ingrediente, dovrete farvi decifrare lo scroll da questo Gorkha!

2 - Fate un salto dal Comandante dei Gorkha: vi chiederà di recuperare uno strano elmetto disperso nella zona centrale delle paludi.

3 - Eliminando i mostri-bastone che infestano questa zona troverete il *Bronze Helmet*. Tornate poi dal Comandante dei Gorka e riceverete in cambio il prezioso *Ruby of Truth* e un magico *Tridente*. Ora potete contattare Dawn in OpinWood. Dopo averle parlato, tornate nelle Swamp.

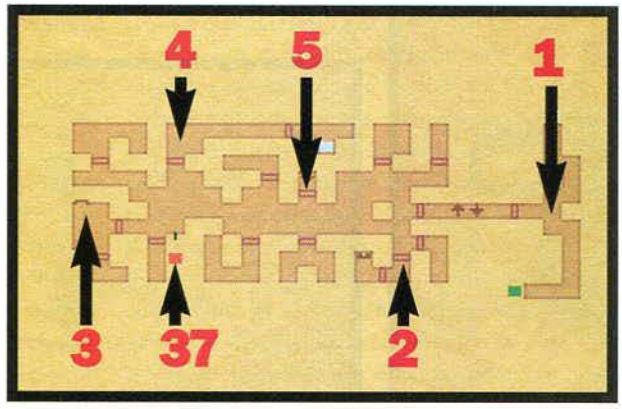
4 - Prima di uscire dalle Swamp, utilizzate una delle fiale vuota su una qualsiasi pozza di melma per ottenere il *primo ingrediente* della pozione necessaria per salvare Re Richard.

5 - Uscite da questa parte per arrivare alla Upper OpinWood.





URBISH MINING CO.



Le Urbish Mines formano un dungeon grande e intricato: l'aiuto migliore è dato dalle nostre mappe e da quelle che automaticamente vengono disegnate dal vostro Magic Atlas. Dovrete salire e scendere più volte, utilizzando diverse scale o teletrasportatori, oppure ripetendo la stessa strada. Seguite quindi molto attentamente l'ordine numerico delle didascalie, che spesso "saltano" da un livello all'altro. Salvate frequentemente!

1- Aprendo questa porta libererete l'enorme e (quasi) imbattibile Larkhon. Per eliminarlo dovrete ferirlo con il *Green Skull* trovato in Upper OpinWood. Se, tuttavia, finite i punti magici a vostra disposizione, potete colpirlo anche lanciando coltelli o sassi. Solo dopo averlo ucciso, potrete scendere nelle Urbish Mines Co.

2 - Queste due porte non possono essere aperte contemporaneamente: quindi superate la prima porta, chiudetela e aprite quella successiva. Prendete la *Silver Key* dal forziere a ovest, quindi utilizzate lo stesso procedimento per uscire.

3 - Nelle stanze di questo livello troverete qualche oggetto interessante e diversi oil flask. Per esempio, qui troverete un Great Maul.



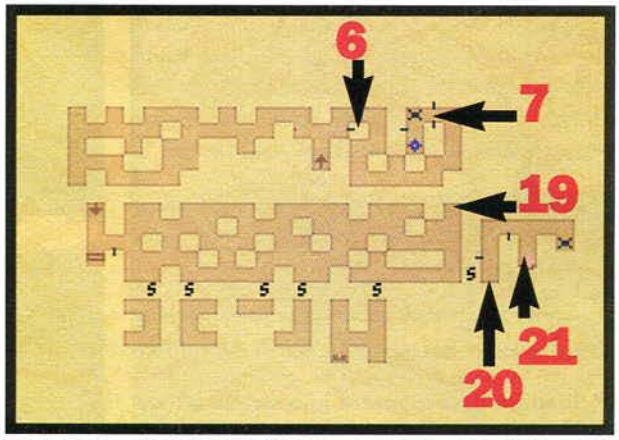
4 - Premete il pulsante sul muro per aprivi la strada verso il Clerk. Questi vi spiegherà quello che è successo nelle miniere. Sul suo tavolo troverete un *piccone*.

5 - Scendete al primo livello delle Mines con queste scale.



37 - Aprite questa porta con il pick lock. Esaminate la macchina a sud.
Prima di tutto, inserite il *Metal Gear* nell'ingranaggio a sinistra, quindi aprite lo sportelletto e mettete un frammento di carbone nel fornello. Azionate poi la leva e la macchina inizierà a eliminare l'acqua dalle miniere. Seguendo le indicazioni già date, tornate al secondo livello.

MINES PRIMO LIVELLO



Qui vive il popolo delle rocce, piccoli ominidi abbastanza pericolosi quando attaccano in gruppo: sono velenosi! Inoltre, per il primo livello si aggira una specie di talpa che quando attacca può scioglierti l'armatura.

6 - Aprite questa porta con la *Silver Key* trovata al livello superiore.

7 - Girando la ruota a sud e premendo il pulsante, verrà creato un teletrasportatore che porta al livello superiore. Ruotando entrambe le ruote e premendo il pulsante, salta fuori solo la botola. Visto che ci interessa proseguire, girate la ruota a nord, premete il pulsante e creerete un teletrasportatore che porta al secondo livello.

19 - Prendete la *Mine Key 2* da questa nicchia.

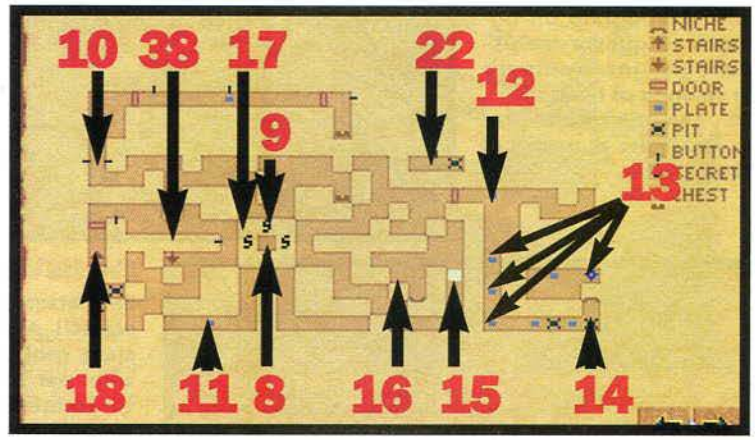
20 - Superate questo muro illusorio.

21 - Girate la ruota e prendete una seconda *Mine Key 2* dalla nicchia a sud, dopodiché buttatevi nella botola per ritornare al secondo livello.

MINES SECONDO LIVELLO

Fate molta attenzione ai "turbini acquei", difficili da eliminare e molto numerosi: il metodo migliore è colpirli con le fireball. Oltre a queste creature marine, troverete anche dei piccoli mostriciatolli ben corazzati, che hanno l'abitudine di attaccarvi quando meno ve l'aspettate! Cercate di non farvi intrappolare in un corridoio tra due mostri perché molto probabilmente sarebbe la vostra fine...

8 - Utilizzando il teletrasportatore del primo livello, arriverete qui. Nelle quattro direzioni troverete dei muri che possono essere aperti premendo pulsanti o inserendo chiavi.



9 - Procedendo verso nord, troverete solo qualche oggetto extra.

10 - Girate tutte e tre le ruote per proseguire.

11 - Appoggiate un oggetto su questa pedana per tenere aperta la nicchia a ovest e poter quindi prendere la *Mine Key 4*.

12 - Una volta superata questa porta, scoprirete che si è chiusa alla vostre spalle. Non preoccupatevene per ora!

13 - Appoggiate un oggetto su ognuna di queste pedane. Probabilmente incapperete in un paio di Fireball lungo la strada, quindi assicuratevi di essere in buona salute, prima di continuare.

14 - Prendendo la *Fire Wand*, aprirete automaticamente la porta che prima si era chiusa alle vostra spalle.

15 - Lanciate una Fireball (potete utilizzare anche la *Fire Wand* se non avete ancora imparato l'incantesimo) verso la zona in cui sentite puzza di gas per abbattere il muro.

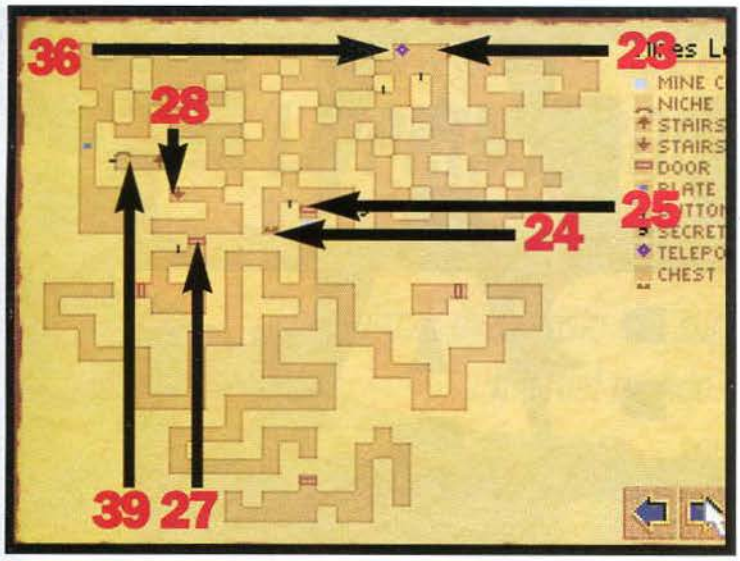
16 - Prendete la *Mine Key 5* da questa nicchia.

17 - Utilizzate la *Mine Key 4* per eliminare i due muri a ovest.

18 - Aprite questa porta con la *Mine Key 5* e salite le scale per ritornare al primo livello

22 - Buttandovi nella botola del primo livello, arriverete in questa stanza. Appoggiate un oggetto sulla pedana, premete il pulsante ed entrate nel teletrasportatore. Ritornerete alla Urbish Mining Co. Da qui dovrete scendere (primo livello) e, arrivati alla locazione con le due ruote (cfr con nota 7, NdR) buttatevi nella botola (secondo livello). Per continuare, dovrete buttarvi in un'altra botola per arrivare finalmente al terzo livello.

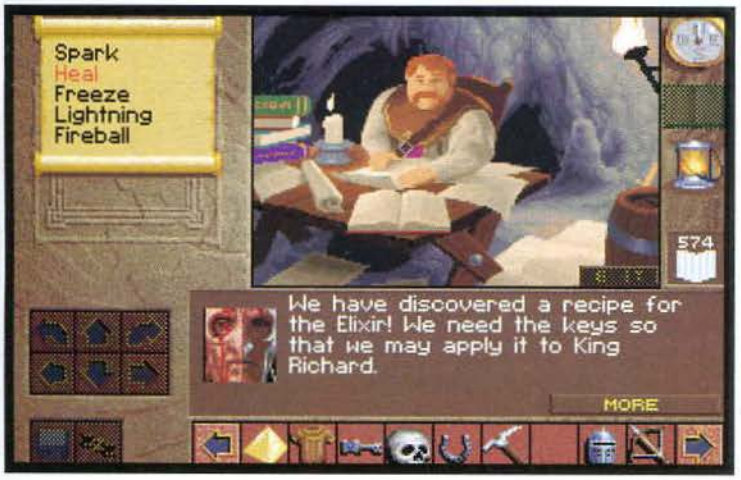
38 - Dopo aver azionato la macchina nella Urbish Mine Co., potrete scendere queste scale e arrivare al terzo livello.



MINES
TERZO LIVELLO

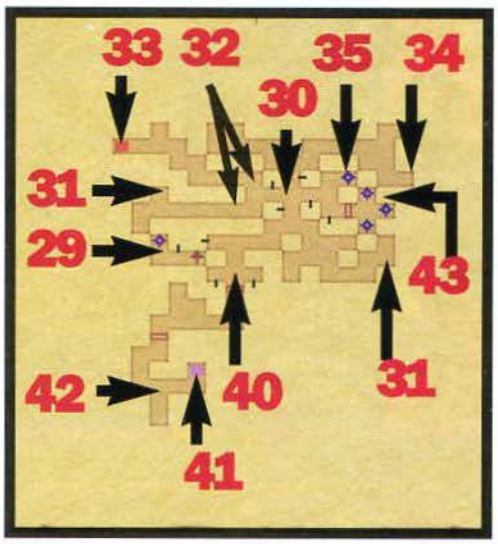
23 - Prendete la *Silver Key* da questa nicchia e utilizzatela per eliminare il muro a sud.
24 - Prendete il *Gold Jewel* da questo forziere e utilizzatelo per aprire la porta a est.
25 - A seconda di come disponete le due leve, potrete raggiungere tre diversi punti con il carrello da minatori. Per ora, posizionatele entrambe verso l'alto e salite sul carrello.
26 - Utilizzate il piccone sul muro a sud per ottenere un paio di *frammenti di carbone*. Tornate poi indietro con il carrello, abbassate la leva di sinistra e risalite sul carrello.
27 - Aprite questa porta con il pick-lock.
28 - Utilizzate queste scale per arrivare al quarto livello.
36 - Entrate in questo secondo teletrasportatore per arrivare direttamente alla Urbish Mine Co.
39 - Premete il pulsante sul muro a ovest e prendete (quando ne avete l'occasione...) la *Shiny Key* dalla nicchia. Seguendo le indicazioni date prima, tornate al quarto livello.







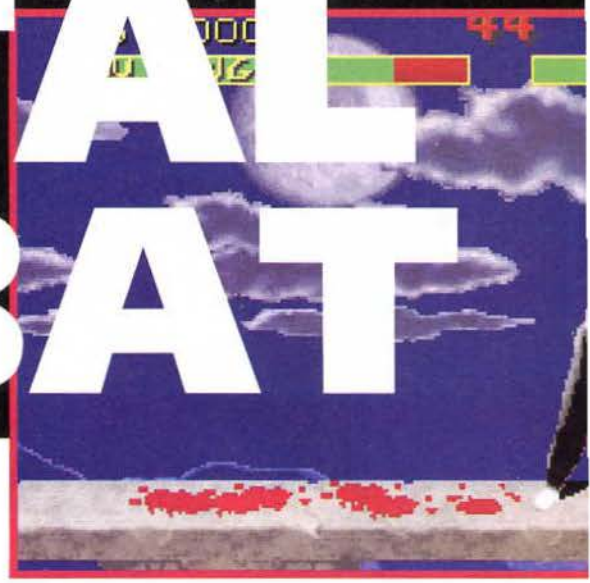




MINES
QUARTO LIVELLO

29 - Premete il pulsante e entrate nel teletrasporatore.
30 - Occhio alla locazione-spinner! Per eliminarla, dovrete girare tutte le quattro ruote.
31 - Eliminate uno di questi due mostri per ottenere il *BloodStone* che, in altre parole, è il *terzo ingrediente* della pozione.
32 - Utilizzate il piccone per "eliminare" queste due frane.
33 - Dopo aver parlato con lo Spirito di Orin, esaminate i suoi resti per trovare una *Rusty Key*.
34 - Esaminate due volte questo scheletro per trovare un *Metal Gear*.
35 - Ora dovrete tornare alle Urbish Mine, quindi entrate in questo teletrasportatore e poi risalite le scale.
40 - Utilizzate la *Shiny Key* per aprire la serratura a ovest e la *Rusty Key* per aprire quella a est.
41 - Qui troverete Paulson, che si unirà al vostro gruppo. Prendete la *Paulson's Key* quando appare sulla roccia.
42 - Se Paulson è già nel vostro gruppo, potrete eliminare il muro a sud e trovare qualche arma interessante in questo nascondiglio ma soprattutto troverete la *Mine Key 4* e il *Valean's Cube*. Ora potete uscire dalle Urbish Mine!
43 - Utilizzate la *Mine Key 4* per aprire questa porta, entrate nel teletrasportatore a nord e arriverete alle Urbish Mine Co. Salite le scale e potrete uscire da queste incredibili miniere. Per questo mese è tutto, nel prossimo numero troverete le indicazioni per completare *Lands of Lore*.

MORTAL KOMBAT



Siete desiderosi di estrarre spine dorsali, decapitare o spezzare le reni ai vostri avversari? I "cattivi" della redazione, ovvero Andrea Minini, Alex Pasetto e Paolo Verri, hanno unito i loro sforzi e, fra una mascella slogata e un polso rotto, hanno completato la lista delle mosse segrete di tutti i personaggi della versione Amiga di *Mortal Kombat*.



L'IMMANCABILE GABOLA



Lode e ammirazione a Claudio Gaglioti, che ha scoperto una gabola veramente interessante: nello schermo principale (quello in cui dovrete scegliere se iniziare la partita o accedere al menu delle opzioni) digitate CHEATCHEATLULU senza spazi. A questo punto dovrebbe apparire una terza opzione, denominata "cheat mode". Selezionandola potrete accedere a un nuovo menu ricco di interessantissime opzioni:

FIGHTER 1: Con questa opzione potrete scegliere il personaggio da vedere nel demo descritto più avanti.
FIGHTER 2: Come sopra, solo che si riferisce al secondo giocatore che prenderà parte al demo CHOP-CHOP.
PLAN BASE: Vi permette di scegliere se prendere parte al torneo utilizzando uno dei 4 sorteggi predefiniti o quello casuale.
CHOP-CHOP: Per scegliere quale materiale distruggere nella prova bonus.
1PLAY CHOP: Potrete decidere ogni quanti incontri affrontare la prova bonus. Se non volete affrontarla mai, settatelo su x0.
2PLAY CHOP: Come sopra, solo che ovviamente si rivolge al secondo giocatore.
DEMO: Vi permette di scegliere il tipo di demo (descritti qui sotto) da eseguire. Per vedere il demo premete la barra spaziatrice.
CAMEO: Mostra l'immagine digitalizzata e la scheda personale del personaggio scelto.
BIOGRAPHY 1: Mostra una prima scheda descrittiva del personaggio.
BIOGRAPHY 2: Come sopra, solo che fa vedere la seconda parte della scheda.
BATTLE PLAN: Fa scrollare sullo schermo i sorteggi del prossimo torneo (la videata con tutti i personaggi da affrontare).
MEDAL: Per vedere il numero di medaglie (incontri) vinte dal giocatore scelto.
CHOP-CHOP: Permette ai due giocatori scelti di disputare la prova bonus con il materiale settato in precedenza.
HI-SCORE: Per inserire le vostre iniziali negli Hi-Score. Va beh...
WEAK2: Con questa opzione attivata potrete battere il secondo giocatore semplicemente con un paio di colpi.
WEAK1: Idem come sopra, solo che sarete voi a diventare vulnerabili.
TIMER: Se settato su OFF, gli incontri non avranno alcun tempo limite.
SPARK: Se settato su ON, volerà sempre qualcosa davanti alla luna nello schermo del ponte.
ADVRT: Se lo attivate, Reptile vi darà sempre consigli su come stanarlo.
FPLAY: Se acceso, giocherete con crediti infiniti (FREE PLAY).
DEATH: Se settato su ON, il computer utilizzerà sempre le fatality.
NINJA: Se attivato, affronterete sempre Reptile nello schermo del ponte, a prescindere dal risultato del combattimento.
BLOOD: Se settato su OFF, potrete giocare alla versione censurata senza sangue e con le fatality più cruente modificate.
CHEAT: Se disattivate questa opzione, uscirete dalla modalità cheat.
1STMAP: Potete scegliere il luogo del primo incontro.



MA DOV'È QUESTO REPTILE?

Se non vi piace la vita facile e volete scovare il ninja verde senza ricorrere ai cheat dovrete totalizzare due incontri perfetti (cioè con il pieno di energia) nello scenario del ponte, non utilizzare mai la parata e terminare l'avversario con la fatality. Perché la sequenza abbia effetto, all'inizio dell'incontro deve volare "qualcosa" davanti alla luna che si vede nello sfondo. Se tutto sarà eseguito alla perfezione, vi sposterete sotto il ponte, dove dovrete affrontare il pericolosissimo Reptile. Occhio, però, perché conosce tutte le mosse dei due ninja (Scorpion e Sub Zero) ed entrambe le fatality. Se riuscite a batterlo, vi beccherete 10000000 punti!!



TI DISTRUGGO!!



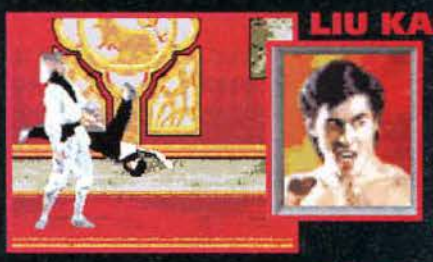
JOHNNY CAGE

- Spaccata + Pugno: Giù, Giù, Fuoco.
- Palla di Fuoco: Indietro, Avanti, Fuoco.
- Calcio Fantasma: Indietro, Avanti, Indietro, Fuoco.
- Decapitazione: Avanti, Avanti, Avanti, Fuoco.



KANO

- Lancio della Lama: Indietro, Indietro, Avanti.
- Palla Umana: Avanti, Giù, Indietro, Su.
- Estrazione Cuore: Indietro, Indietro, Fuoco.



LIU KANG

- Palla di Fuoco: Avanti, Avanti, Fuoco.
- Calcio Volante: Indietro, Avanti + Fuoco.
- Calcio Ruotante: Giù, Indietro, Su, Avanti, Giù.



RAIDEN

- Scarica Elettrica: Giù, Avanti + Fuoco.
- Tuffo: Indietro, Indietro, Avanti.
- Teletrasporto: Giù, Su.
- Esplosione della Testa: Avanti, Indietro, Indietro, Indietro, Fuoco.



SKORPION

- Arpione: Indietro, Indietro + Fuoco.
- Teletrasporto: Giù, Indietro + Fuoco.
- Fiammata: Giù, Giù, Fuoco.



SUB ZERO

- Palla di Ghiaccio: Giù, Avanti + Fuoco.
- Scivolamento: Avanti, Indietro, Avanti + Fuoco.
- Estrazione della Colonna Vertebrale: Avanti, Giù, Avanti, Fuoco.



SONYA

- Anelli Laser: Indietro, Indietro, Fuoco.
- Sforbiciata: Giù, Giù, Avanti + Fuoco.
- Super Salto: Avanti, Indietro, Fuoco.
- Bacio di Fuoco: Avanti, Avanti, Indietro, Indietro, Fuoco.

SAM&MAX HIT THE ROAD





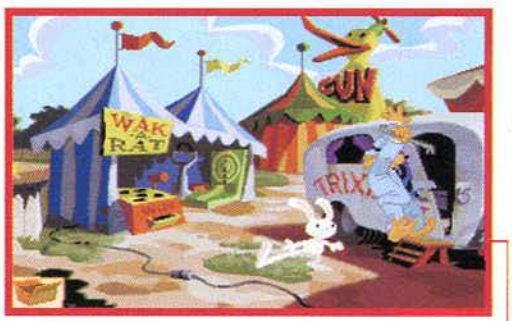


A tempo di record il nostro Paolo Paglianti ha risolto il caso di Bruno, il Big Foot scomparso dal Carnival. Quindi, se avete qualche problema a guidare Sam & Max tra i posti più assurdi d'America, ora saprete come cavarvela!

La vostra avventura-cartone animato inizia nell'**HQ di Sam & Max**: andate a destra, raccogliete la *lampadina scura* dallo sgabuzzino, quindi, esaminando da vicino la tana del topo, troverete un sacco di *soldi*. Uscite dall'ufficio, utilizzate Max (il coniglio) sul gatto e metterete le mani sugli *ordini*. Prendete la macchina e dirigetevi verso lo **Snack-Bar** più vicino: raccogliete il *bicchiere di cartone*, entrate, prendete la *scatola di caramelle* e scambiate quattro chiacchiere con il gestore del locale. Chiedetegli le chiavi della toilette per Max e pagate la scatola di caramelle, quindi uscite velocemente, e bloccate il vostro pard-coniglio prima che rienti nello Snack Bar, chiedendogli di tenere le chiavi e la *lima* a cui sono attaccate.

Salite sul vostro potente bolide e raggiungete il **Carnival**: mostrate gli ordini a Flambé che, dopo averli bruciacchiati, vi permetterà di entrare. Parlando con i due fratelli Kushman, scoprirete che dovrete mettervi sulle tracce di Bruno, un Big Foot scappato dalla sua prigione di ghiaccio. Raccogliete il barattolo contenente la *mano mozzata di Jesse James* (che potrete far aprire da un qualsiasi Bernard, ehm, gestore dei tre Snack Bar) e i frammenti di *peluria* rimasti sul blocco di ghiaccio.

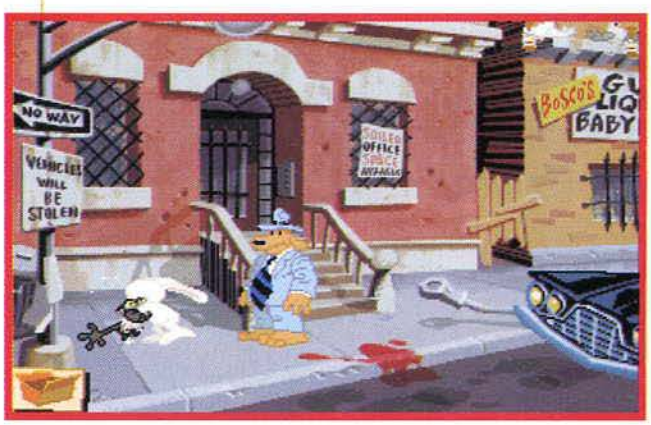
Fate poi un giro per il Carnival: prima di tutto, dovrete cimentarvi in una piccola partita al Wak-a-Rat, per vincere una *torcia*, in cui dovrete inserire la lampadina. Già che ci siete, date un'occhiata anche agli altri giochi sotto il tendone, troverete un'importante *lente*. Entrate nel Tunnel dell'Amore e, utilizzando la torcia, scoprirete che il puntatore sarà circondato da un alone luminoso: esaminate il punto in cui si intravedono delle scariche elettriche e utilizzate velocemente Max sulla scatola dei fusibili per bloccare la barchetta.



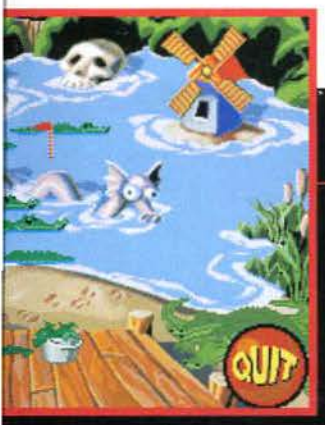


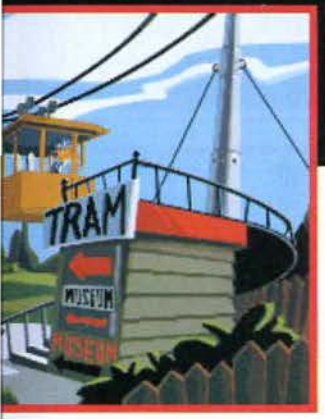
Salite sul palco della scena medioevale e tirate la barba al Re per aprire una porta segreta, che vi permette di arrivare al rifugio segreto di Doug, l'uomo-talpa. Chiacchierando con Doug, scoprirete che è una vera miniera d'informazioni; regalandogli la scatola di caramelle, vi rivelerà particolari piccanti della fuga di Bruno, oltre a consegnarvi un *piede di porco*. Azionate la leva sulla sinistra per rimettere in moto la barca e uscite dal Tunnel dell'Amore. Andate, poi, davanti alla roulotte di Trixie, forzate il lucchetto











con il piede di porco ed entrate. Prendete il *vestito lungo* dal baule e la *score card* del Gator Golf Club dall'armadio sulla destra. Non vi resta che provare l'ebbrezza di un giro sul Cono della Tragedia: dopo esservi ripresi, scoprirete che avete perso tutti gli oggetti dell'inventario. Parlando con l'addetto al Cono della Tragedia, riceverete un *biglietto* da utilizzare nella tenda dei Persi & Trovati (a destra dell'ingresso principale) dove, oltre a riavere i vostri incredibili oggetti, riceverete per errore anche un *pesce magnetico*, che dovrete esaminare accuratamente...

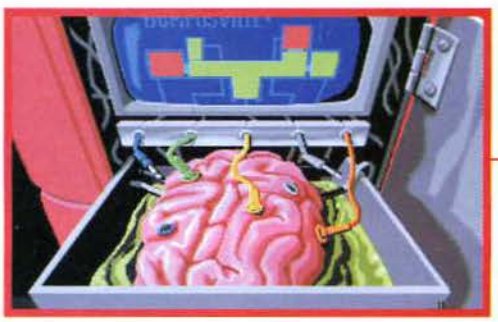
Entrate nell'auto, noterete che sono apparse ben tre nuove locazioni - raggiungete la gigantesca **Ball of Twine**, entrate nella funicolare e, una volta arrivati in cima al gomitolo, prendete l'ascensore. Collegate i cavi elettrici con il binocolo panoramico quindi, attaccando la lente trovata al Carnival al binocolo, potrete esaminare meglio i dintorni. Parlate con lo Swami seduto a destra, e riceverete una *chiave inglese piegata*. Uscite, raggiungete il **World of Fish Bait**, e parlate con il pescatore. Prendete il *secchio pieno di pesci*, utilizzate la chiave inglese piegata sulla trota gigante di plastica, quindi entrateci dentro e prendete Max (utilizzandolo sulla trota). Dopo un movimentato viaggio, arriverete davanti alle cucine del **Ball of Twine**: utilizzando Max sul pezzo di corda che penzola dal gomitolone, otterrete *91 piedi di corda*, anche se alla fine sarete un po' ammaccati!

Salite sulla vostra vettura (recapitata gentilmente da un altro elicottero) e andate al **Gator Golf Club**: avvicinatevi al bancone sulla sinistra, prendete il *recupera-palline rotto* dal cestino e entrate nel campo di minigolf - incontrerete il perfido Conroy Bumpus accompagnato, come al solito, da Lee-Harvey. Finita la rissa, dovrete recuperare il povero Max: scambiate il secchio con le palline da golf con quello preso al World of Fish Bait e, lanciando i pesci, potrete spostare gli alligatori in modo da costruire un vero e proprio ponte. Aprite poi la porta per liberare Max, che vi darà un secondo mucchietto di *peluria* di Big Foot. Aprite completamente la seconda porta (in basso, a sinistra del bersaglio) e prendete lo *snoglobe*. Esaminandolo, scoprirete che proviene dal famoso **Mystery Vortex**, la vostra prossima destinazione. Prendete la macchina e raggiungete questo misterioso sito, entrate nella grotta e superate la porta in fondo a destra. Prendete il terzo e ultimo mucchietto di *peluria*, tornate nella stanza precedente ed entrate nello specchio magico: azionando la leva del mega-magnete a sinistra cambierete il colore dello sfondo, che ora dovrebbe essere sul rosso. Uscite dallo specchio, superate la porta rossa a destra e incontrerete Shuv-Oohl, che può aiutarvi a rintracciare Bruno se gli portate il magico Mood Ring. Se non lo avete già fatto, dovrete andare in uno degli Snack Bar per far aprire il barattolo con la mano tagliata di Jesse James, quindi ritornare alla **Ball of Twine**. Entrate nel museo, inserite la mano tagliata sul recupera-palline rotto e poi incastrate nella mano il pesce magnetico. Infilate il tutto nel gomitolone e potrete recuperare il Mood Ring. Tornate da Shuv-Oohl, consegnategli l'anello e scoprirete che dovrete andare a **Frog Rock** e utilizzare la *polvere di Talpa* che vi darà.

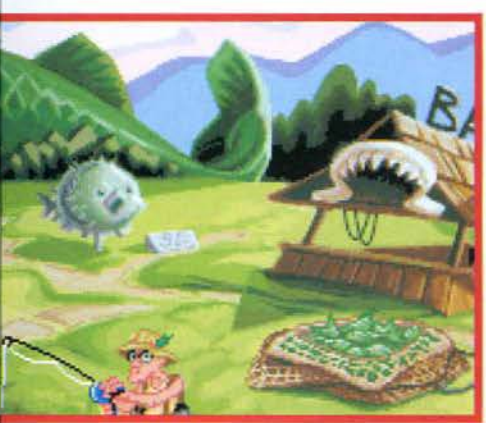
Fate un salto al ristorante della **Ball of Twine** ed esaminate con il binocolo modificato i dintorni: seguendo le istruzioni di Shuv-Oohl dovrete individuare la **Frog Rock** (se avete localizzato la roccia giusta, apparirà il simbolo sulla mappa). Prendete la macchina e raggiungete il nuovo luogo misterioso: mettete sulla roccia i tre frammenti di peluria, versateci sopra la polvere di Talpa e, dopo gli Incontri del Terzo Tipo, saprete che la vostra prossima destinazione è **Bumpusville**!





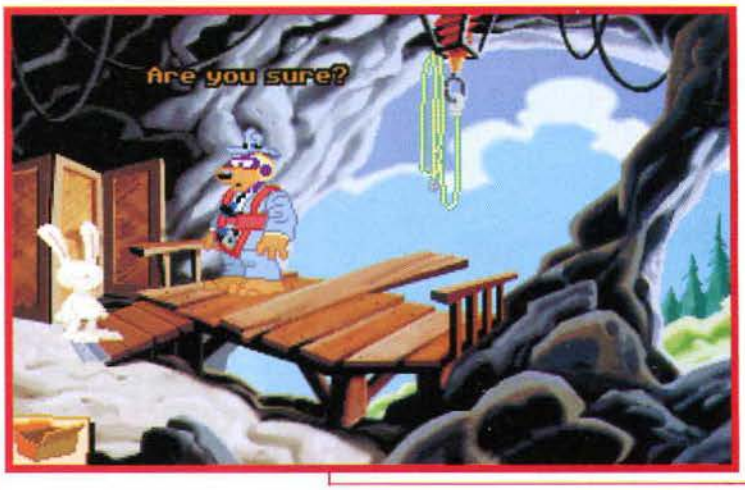


Entrate nella casa, andate nella stanza in fondo a destra e prendete il *cuscino macchiato*. Recuperate il libro di robotica sullo scaffale a sinistra con il recupera-palline rotto e, dopo averlo letto, Sam potrà riprogrammare il robot-cameriere che vaga per le stanze di Bumpusville. Cercatelo e utilizzatelo: staccate tutti i cavi tranne quello blu, in modo da spedire il droide direttamente nella stanza con le fotocellule a sinistra.





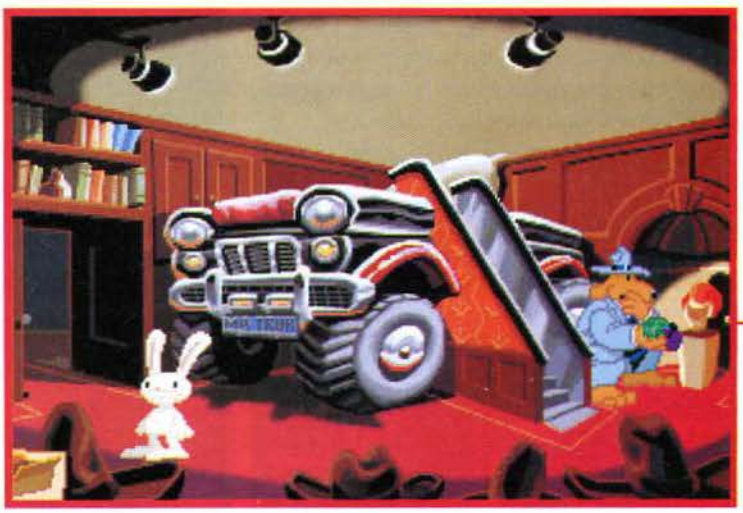


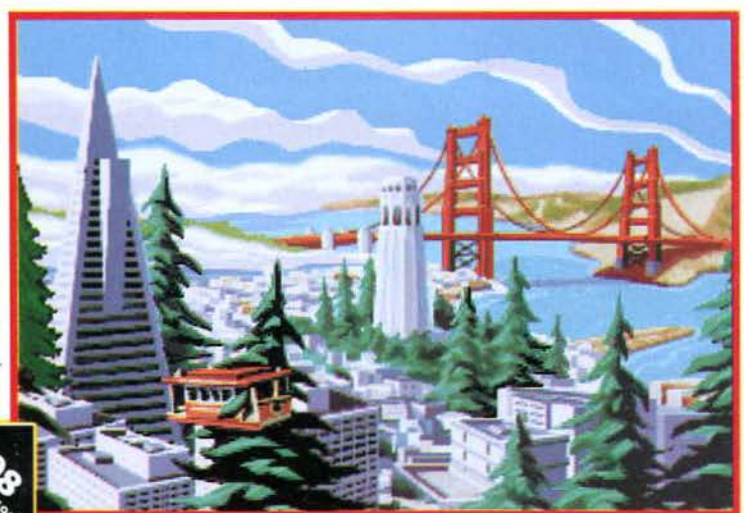






Appena scatta l'allarme e vedete Lee-Harvey correre verso sinistra, entrate nella stanza in alto a destra, da cui proviene un sinistro bagliore verdognolo. Indossando il casco della Realtà Virtuale, vedrete intorno a voi un cubettoso mondo 3D: prendete la *spada* e utilizzatela per abbattere il drago virtuale. Prendete il cuore e troverete una *chiave*. Raggiungete ora la stanza in fondo a sinistra e, dopo il pietoso spettacolo di Bumpus, utilizzate la chiave nella toppa in basso a destra per liberare Bruno e Trixie - i due vi riveleranno che cercheranno rifugio nel Jungle Inn, dove si sta svolgendo un raduno-party di Big Foot. Prima di uscire da Bumpusville, prendete il *ritratto di John Muir* appeso vicino ai trofei nella parte sinistra dell'entrata.

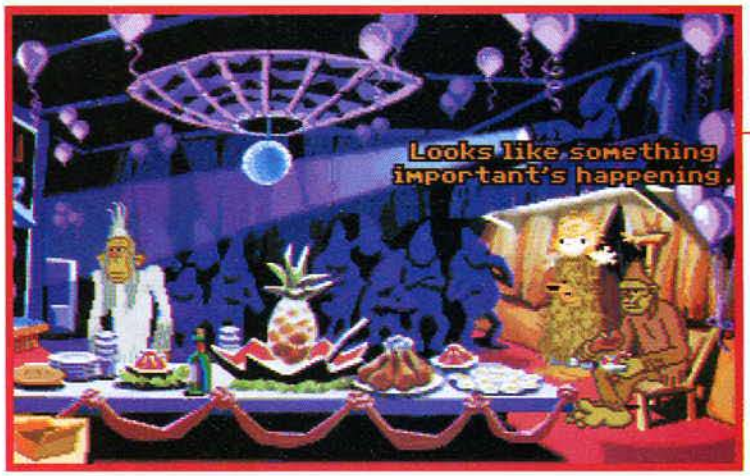




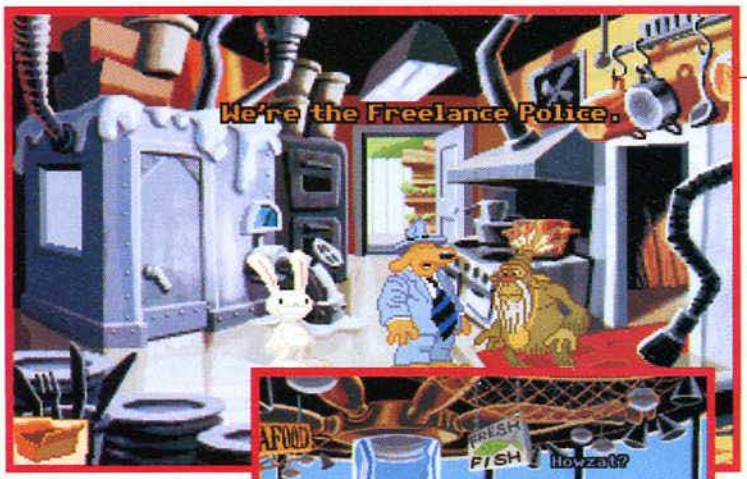


Raggiungete quindi il **Jungle Inn**; entrate e scambiate quattro chiacchiere con l'addetta alla reception. Alla fine della conversazione, scoprirete di avere dei depliant nell'inventario - esaminateli per far apparire altre due nuove locazioni. La prima che dovrete visitare sarà il **Celebrity Vegetable Museum**: parlate con la scultrice di vegetali e consegnatele il ritratto di John Murr, quindi prendete uno dei *vegetali* che raffigurano Conroy Bumpus. Salite in macchina e raggiungete il **Dinosaur Tar Pit** - seguite il sentiero diritto, salite verso la piattaforma di lancio con l'ascensore, posizionate il bicchiere di cartone sul recupera-palline rotto, quindi utilizzate il paravento per cambiarvi d'abito e poi collegate l'elastico alla vostra imbracatura per buttarvi giù. Quando arrivate in fondo, utilizzate il recupera-palline per prendere un po' di *liquido oleoso*. Una volta tornati su, cambiate di nuovo vestito e scendete. Tornate all'ingresso, questa volta andate a sinistra, e utilizzate Max sul dinosauro a destra per recuperare un mucchio di *pelo*. Quindi parlate nell'intercom del Tirannosauro Rex, lanciate la corda tra le fauci spalancate del dinosauro e infine utilizzate Max sulla corda pendente: Sam chiuderà la porta della vettura e recuperà così un "autentico" *dente di dinosauro*!

Fate un salto al **Celebrity Vegetable Museum** dove ormai sarà pronta la vostra *scultura vegetale di John Muir*. Dopo averla recuperata, recatevi alla **Bumpusville**, tornate nelle libreria e scambiate il vegeteale di Bumpus con il *parrucchino*. Dopo le botte da orbi, tornate al **Jungle Inn**: consegnate la lima al Big Foot buttafuori per entrare nelle sue simpatie, quindi utilizzate il parrucchino, il pelo di dinosauro e il liquido oleoso con il vestito lungo di Trixie - otterrete un "perfetto" costume da Big Foot. Entrate nel



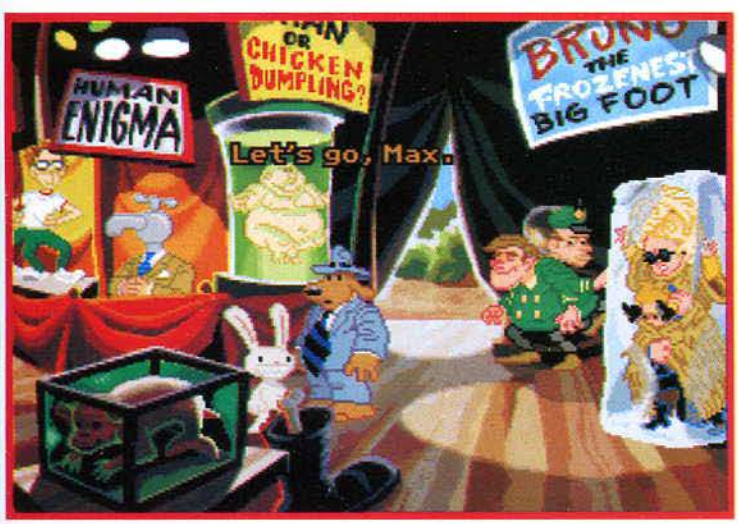
camerino per indossarlo e la guardia vi farà passare. Prendete la *bottiglia di vino* dal tavolo e superate la porta a destra del palco. Prendete il *coltello da ghiaccio* e aprite la porta secondaria - purtroppo incontrerete nuovamente la malefica coppia Bumpus-Lee-Harvey: utilizzate di nuovo il costume per levarvelo, quindi aspettate che i due entrino nella cella frigorifera e chiudeteli dentro con Max. Il Capo-Big Foot vi nominerà Capi-Big Foot onorari e, come tali, vi parlerà del mistero dei Quattro Totem: in pratica si tratta di trovare i quattro oggetti indicati dai Totem per far avverare una antica profezia.





Tornate al ristorante della **Ball of Twine**, chiedete allo Swami di piegarvi il coltello da ghiaccio, vi ritroverete con un efficiente cavatappi, con cui potrete stappare la bottiglia di vino. Andate ora nel **Mystery Vortex**, più precisamente nella stanza oltre le tendine, ed entrate nella Macchina del Vortex: quando si mette in moto, utilizzate lo sno-glob sulla macchina per intrappolare al suo interno il vortex. Appena uscite, mettete il tappo sullo sno-glob e ritornate al **Jungle Inn**: raggiungete il Capo-Big Foot, che sta meditando davanti alla piscina, gettate nella pozza d'acqua lo sno-glob, il vegetale di John Muir, il cuscino sporco e il dente di dinosauro, e avrete completato anche questa missione!







IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

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



SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

CONFIGURAZIONI PERSONAL COMPUTER

NON PERDERE L'OCCASIONE!!

ORDINA SUBITO IL TUO PC A PREZZO SCONTATISSIMO!!!



A PARTIRE DA L. 900.000 IVA INCLUSA

286 - 386 - 486 CONFIGURAZIONE A VOSTRA RICHIESTA

PAGAMENTI RATEALI

a partire da **L. 60.000** al mese

VASTA GAMMA ACCESSORI PER PC

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L. 760.000**
AMIGA 1200 CON HARD DISK	TELEFONARE
AMIGA 600	L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L. 820.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 849.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE 1 MB AMIGA 600	L. 119.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500	L. 179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB	da L. 690.000
MODEM AMIGA	da L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 350.000

DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 500	L. 69.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 600	L. 79.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"/, DF - DD E 5"/4 DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

SONO ANCORA DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI, GIOCHI, PROGRAMMI E PERIFERICHE PER COMMODORE 64 - 128

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

MAGNIFICA OFFERTA

n° 70 GIOCHI PER CBM 64

L. 25.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30
SABATO POMERIGGIO CHIUSO

K-Box

Meno male che non tocca noi dover vivere vendendo accendini, lavando i finestrini per poi tornare a casa in trecento dentro uno schifo di stabilimento. Mara Redigheri, Joe Henry, Victoria Williams, i signori Uncle Tupelo e Gang, ma soprattutto Mara Redigheri (almeno ultimamente). Chi sia questa gente non ha importanza, ma vi giuro che sono tutti lì ad urlare "Buongiorno, ben alzati". Operazione Mentecriminale? Media dal savor faire umiliante e becero? Già. Guardate gente che le guerre invecchiano e fanno invecchiare. Alla fine l'effetto è deleterio. C'è un elemento estremamente instabile nella formula del Grande Sedativo dell' informazione di massa, ed è proprio il fruitore ultimo dei servizi. L'overdose non è un rischio, ma una terapia come un altra. La pluralità diventa caos o semplicemente il prezzo dei libri e dei CD è troppo elevato? Mah, a volte l'infezione diventa un vaccino. Per quanto mi riguarda sono intasato dalle paranoie, il mio statino perde colpi in modo increscioso e non capisco neanche tanto bene perché. Even flow. Evidentemente perdo troppo tempo a cercare qualcosa che difficilmente si trova dentro casa. Non parlo di donne o amici, i secondi ci sono, le prime latitano da tempo immemore, ma non è questo il problema: devo rimediare in qualche modo un Powerbook o anche una schifezza di 286 portatile. Siamo seri, non posso continuare a lavorare con un C64 Executive. I cani del garage qui sotto iniziano ad abbaiare mentre viene sera, e sebbene mi basti questo per accettare il fato ingrato che mi costringe a farmi tutto il K-Box stanotte (per via di un corriere oberato dalle fantozziane spedizioni natalizie), non riesco a fare a meno di pensare come a un sacco di gente del 3DO non gliene freghi proprio niente. Me compreso, anzitutto mi serve un portatile, e mi sa che me lo regalo per San Valentino: di qualcuno sarò sicuramente innamorato e delle corrispondenze biunivoche non me ne è mai fregato molto.

Tiziano

MA PERÒ

Caro MBF,

Considero l'acquisto di videogiochi originali un atto dovuto da ogni videogiocatore responsabile, consapevole però che acquistare solo giochi pirata è pari a rubare.

Avrai senz'altro notato quel "solo" che risulta essere di fatto l'elemento portante di tutta la mia argomentazione successiva e che sono sicuro una tua eventuale risposta saprà sapientemente far crollare. Mi spiego: come ogni lettore di K so benissimo che per te "la pirateria non ha scuse", vorrei ora sapere da te dov'è lo sbaglio nel ragionamento seguente.

Innanzitutto non credo di contraddire la prima frase di questa lettera affermando che se acquisto un gioco pirata che non avrei mai acquistato originale, non rubo. Infatti se ho acquistato quel gioco pirata invece che originale, due sono le possibili motivazioni:

1)Oltre a quel gioco pirata ho acquistato anche un gioco originale. Senza la pirateria avrei comunque acquistato solo uno dei due; l'altro infatti non avrei potuto in ogni caso permettermelo e non lo avrei quindi potuto acquistare originale. Risparmiando ciò che spendo annualmente per i giochi copiati mi potrei comprare uno, al massimo due titoli originali in più, credo che il danno arrecato sia quindi trascurabile anche se moltiplicato per milioni di utenti.

2) Il gioco mi piace, (altrimenti non l'avrei preso neanche copiato, non sono un collezionista di dischetti blu), ma non abbastanza da costringermi a comprarlo originale nell'ipotesi che non ci fosse la pirateria. Se non ci fosse la pirateria, ne farei a meno (per forza, NdR).

Aggiungo che se ciò valesse per tutti i giochi, e se non ci fosse la pirateria, a quel punto farei a meno anche del computer (così come faccio a meno delle console). Per fortuna nessuno dei due "se" è vero.

Dunque non rubo in nessuno dei due casi e nessuno dei due casi è paragonabile al furto di un DAT (per fare l'esempio della lettera di Luca Maggiolin apparsa sul n.56) o di qualsiasi altro bene che non ci si può permettere. Se rubo un DAT, infatti, arreco un danno alla Sony (al rivenditore), che ha sostenuto dei costi materiali e non (know-how) per produrre quel Dat. Se acquisto una copia pirata di un gioco che non avrei mai (per le ragioni 1 o 2) comprato originale, non arreco nessun danno perché la software house che l'ha prodotto non ha sostenuto alcun costo materiale per il mio dischetto blu, d'altro canto i costi fissi rimangono gli stessi sia che io acquisti il gioco pirata sia che non lo acquisti affatto (?- NdR).

Il ragionamento è tutto qui e secondo me funziona, a patto naturalmente che uno lo applichi rigorosamente, rivolgendosi al mercato pirata esclusivamente per ciò che non è nelle sue possibilità senza per questo sentirsi colpevole di mandare in fallimento società e la-

sciare senza lavoro poveri padri di famiglia (mi riferisco ancora alla lettera di Maggiolini). Mi rendo conto però che se si vuole guardare in faccia la realtà si deve prendere atto che le persone che finiscono per danneggiare le software house sono la maggioranza. Data questa situazione capisco che è giusto condannare la pirateria e combatterla con ogni mezzo. Volevo però sottolineare che chi, come me, compra giochi copiati "responsabilmente" non nuoce a nessuno ed è quindi ingiusto che sia definito ladro in ogni caso, inoltre è ingiusto condannare a priori la pirateria, considerandola comunque negativamente.

La pirateria aveva anche degli aspetti positivi in origine, ma in seguito ha prevalso l'ottusità. Il lato positivo della pirateria, quello che permette di provare un gioco e decidere se premiare i programmatori acquistando l'originale, quello che evita di prendere bidoni colossali e costosissimi, è stato sconfitto. I videogiocatori si sono lasciati conquistare dalla via più breve e più semplice, quella dell'acquisto indiscriminato fine a sé stesso. La stessa via che porterà alla morte i loro computer.

L'Ultimo (?) Cavaliere Jedi.

A parte che l'acquisto di software pirata rappresenta sempre e comunque un'azione deprecabile, mi sembra che sotto sotto neanche tu sia troppo convinto di quello che dici, se parti sicuro che qualcuno possa farti crollare le ipotesi. Il punto non è tanto capire se hai paura che la grande mano di Dio ti punisca perché compri software copiato o se, semplicemente, hai fatto un paio di calcoli prima di entrare nel negozio: la cosa da chiarire è se dobbiamo parlare in via del tutto teorica oppure se fregarcene dell'empirismo e ricordarci che i soldi sono di carta e il pirata è sotto casa. Le tue argomentazioni, perdonami, sono abbastanza confuse e tolgono pesi da un piatto senza aggiungerne sull'altro. Anche se comprando con "cognizione" software pirata credi di non danneggiare i produttori, è almeno altrettanto sicuro che in questo modo fai ingrassare il pirata e vai ad alimentare la tristemente nota spirale. E poi anche se le software house non sostengono i costi del tuo dischetto blu sicuramente sostengono quelle dei loro, costi che non rientrano tanto facilmente senza che qualcuno compri il programma originale, che probabilmente costerebbe meno se non ci fosse la pirateria. Le spese fisse vengono ammortizzate grazie alle vendite del prodotto, ma se tutti la pensassero come te sarebbe come pretendere ostinatamente di innaffiare i fiori col Vim liquido e lamentarsi se poi appassiscono. Se il gioco non ti piace abbastanza, tanto da non comprarlo originale, la teoria suggerirebbe di non comprarlo affatto anche se esiste il piratone condominiale. Il vero guaio è che il tanto lodato aspetto "positivo" della pirateria ha ormai fatto il suo tempo, l'industria è cresciuta troppo per giustificare ancora certi sistemi. La soluzione a mio personalissimo avviso starebbe nel rendere il mercato dei giochi simile a quello discografico, rendendo disponibili tramite canali a diffusione capillare (ad esempio le edicole) qualcosa di molto simile a un "singolo", quel brano che generalmente serve a trainare tutto un album. In Inghilterra ,ad esempio, il sistema funziona benissimo e quasi ogni rivista (non multiformato) ha in copertina il suo bel paio di dischetti contenenti demo più o meno giocabili delle ultime uscite. In Italia tutto questo appare ancora discretamente lontano, ed editorialmente parlando decisamente poco attraente ora come ora, ma BBK offre un servizio di game preview tramite il quale gli abbonati possono downloadare i demo dei giochi più interessanti del periodo. Ciò nonostante credo che per molto tempo la gente continuerà a comprare i giochi dal macellaio o roba simile. È una questione di scelte, anche se sono convinto che un bel gioco originale sarà comunque sempre più giocato di un gioco pirata meno bello, perché può talvolta capitare che chi si accontenta in definitiva gode davvero.

MONEY FOR KNOPFLER

Caro MBF,

anch'io vorrei fare qualche considerazione sui pirati. Però, non essendo un incallito frequentatore di questa gente, ti prego di prenderle un po' alla leggera. Finora il software pirata non l'ho mai comprato: me lo sono sempre fatto dare da alcuni amici (*piratare i pirati...*) e ne sono sempre rimasto assai deluso. Qualche esempio? Allora, *Flashback* si impiantava al livello del reattore che sta per esplodere, *Flight Simulator 5* non aveva uno, dico un grattacielo in tutta Los Angeles, per non parlare del favoloso demo: dieci minuti di cielo azzurro; *F15 III* aveva un sistema automatico di riconoscimento delle password in francese, peccato che il programma le richiedesse in inglese, e via dicendo. Ora, di solito succede così: leggo su K una recensione di un gioco, ci penso su, vedo se mi fa scattare dentro qualcosa e in caso positivo il tal software me lo compro originale. Cosa vuoi, mi piacciono le scatole colorate, i manuali ammiccanti, le inutili schedine di registrazione, le pubblicità dei sw a venire... Però devo dire che una cosa, sopra tutte, mi rende felice quando esco dal negozio con la mia bella, nuova e spesso esageratamente costosa scatola colorata: la certezza di aver contribuito, nel mio piccolo, a mantener vivo il gioco. Compro e simulo oggi perché domani possa esserci un altro software, ancora più bello, che dalle pagine di una rivista mi attiri, mi faccia sognare e quindi lo possa comprare e infine simulare, perché il cerchio si chiuda.

Vorrei raccontarti un'esperienza che ho avuto l'anno scorso: un amico mi aveva passato *Syndicate* piratato, e una volta a casa ho capito di essere di fronte ad un capolavoro. Peccato che i pirati avevano "dimenticato" di sproteggere l'opzione per salvare. Ergo, la sera stessa avevo tra le mani il mo bello scatolone nero e verde.

Sai cosa mi venne da pensare? Che tra le oscure valli silicee sia accaduto l'inverosimile? Che da anni noi stiamo qui a parlare di qualcosa che, in effetti, era già stato largamente previsto, analizzato ed infine risolto? Ma sì, non è poi roba da fantainformatica: il Pirata smanettone si incontra con Billy Cancellon dé Cancelloni, il papà dell'anima dei PC.

- Smanettone - dice Billy affabile - perché nei tuoi Bulk Blu non ci metti qualche insetto ogni tanto?

- Non sono mica scemo, Billy - risponde il pirata con la sua voce grossa - poi i ragazzini non me li comprano più -

- Sì, ma vengono a comprarli da me! E con quello che ci guadagno, Smanettone, posso darti anche di più di quello che ti danno i tuoi ragazzini...

- Cosa vuoi, sto invecchiando e la realtà si confonde col sogno e la realtà virtuale. Eppure, chissà, è un'idea che non riesco a togliermi dalla testa. *Log off.*

Alessio Saltarin

Un paio di fratture nei pressi delle giunture è il minimo che ti puoi aspettare se dici queste cose a un qualsiasi discepolo di George Orwell. Ma come, noi stiamo qui a buttare secchiate di vernice nera sul futuro prossimo, strizziamo polipi e calamari dalla mattina alla sera per poi aprire una busta che profuma di margherite e ameni paradisi bucolici e ritrovarci con un clistere di camomilla? Guarda caro che tutta la redazione, Albini compreso, si fa la barba ogni quattro giorni minimo, beve molto caffè amaro, appiccica le gomme ciancicate sotto al tavolo delle riunioni e se capita bestemmia quando salta l'hard disk. Ma probabilmente sei un subdolo. Sei un subliminale. Sei un manipolatore di palinsesti della Zoo TV. È chiaro, è evidente, la perversione sta nel fatto di dover comprare il gioco due volte, prima pirata e poi originale, pagando salato il gusto di infrangere un codice scritto e non. Guarda che non ci freghi.

GHINO DI TACCO

Cara Redazione di K,

scrivo per rispondere a un certo illustre Marco Vallarino, che in realtà è solamente un gasato che non sa cosa dire e si diverte a scrivere lettere per passare il tempo.

Non ritengo possibile paragonare il mondo dei "personal" e degli immortali Amiga con le stupide e insignificanti console (con tutto il rispetto per chi ne possiede una). Il nostro "Barone" sostiene che i giochi per console sono di migliore qualità.

Questo non è vero e lo dimostrano le centinaia di GdR, avventure e simulazioni che sfoggiano una magnifica giocabilità grazie anche al joystick, arma che i possessori dei vari Sega e Nintendo non hanno.

Continua a pagina 115

BERO

CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

FANTASTICO SCONTO -25%

SU TUTTI I TITOLI FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE

IBM compatibili

A TRAIN 99.9 -25%= 75.000
A TRAIN Construction Kit 39.9 -25%= 30.000
ACES OF THE PACIFIC 99.9 -25%= 75.000
ACES OVER EUROPE 129.9 -25%= 97.500
ACES PACIFIC 2ª G.M. Data Disk 59.9 -25%= 45.000
ADVENTURE PACK 5 GIOCHI 99.9 -25%= 75.000
AIR BUCKS 79.9 -25%= 60.000
AIRBUS A320 99.9 -25%= 75.000
AMAZON 119.9 -25%= 90.000
AMBUSH AT SORONOR 99.9 -25%= 75.000
AMERICAN GLADIATOR 79.9 -25%= 60.000
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES 129.9 -25%= 97.500
ARMOUR GEDDON 79.9 -25%= 60.000
ASHES OF EMPIRE 99.9 -25%= 75.000
AV8B HARRIER ASSAULT 99.9 -25%=75.000
B WING Data Disk X WING 79.9 -25%= 60.000
B 17 FLYING FORTRESS 99.9 -25%= 75.000
BATTLE ISLE '93 69.9 -25%= 52.500
BATTLECHESS 4000 99.9 -25%= 75.000
BIRDS OF PREY 109.9 -25%= 82.500
BLADE OF DESTINY 119.9 -25%= 90.000
BODY BLOWS 79.9 -25%= 60.000
BUZZ ALDRIN'S 89.9 -25%= 67.500
CAMPAIGN MISSION DISK 49.9 -25%= 37.500
CAMPAIGN 89.9 -25%= 67.500
CARRIERS AT WAR Construction Kit 129.9 -25%= 97.500
CARRIERS AT WAR 109.9 -25%= 82.500
CASTLES Data Disk 49.9 -25%= 37.500
CATCH'EM 49.9 -25%=37.500
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 Data Disk 29.9 -25%= 22.500
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 79.9 -25%= 60.000
CIVILIZATION 99.9 -25%= 75.000
CLASH OF STEEL 119.9 -25%= 90.000
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL 119.9 -25%= 90.000
COMANCHE Mission Disk 79.9 -25%= 60.000
CREEPERS 79.9 -25%= 60.000
CRUISE FOR A CORPSE 79.9 -25%= 60.000
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT 159.9 -25%= 120.000
D DAY 99.9 -25%= 75.000
DARK SUN 139.9 -25%= 105.000
DARKLANDS 129.9 -25%= 97.500
DAUGHTER OF SERPENTS 99.9 -25%= 75.000
DAVID LEADBETTER'S GOLF 119.9 -25%= 90.000
DOG FIGHT 119.9 -25%= 90.000
DRACULA 89.9 -25%= 67.500
DUNE 2 99.9 -25%= 75.000
DUNGEON HACK 129.9 -25%= 97.500
DYNA BLASTER 79.9 -25%= 60.000
ELVIRA 2 89.9 -25%= 67.500
EMPIRE DELUXE 129.9 -25%= 97.500
EYE OF THE BEHOLDER 2 69.9 -25%= 52.500
EYE OF THE BEHOLDER 3 109.9 -25%= 82.500
F1 GRAND PRIX 109.9 -25%= 82.500
F19 STRIKE EAGLES 3 109.9 -25%= 82.500
FALCON 3.0 Mission Disk 69.9 -25%= 52.500
FALCON 3.0 109.9 -25%= 82.500
FALCON 3.0 Data Disk MIG 29 79.9 -25%= 60.000
FANTASY EMPIRES 119.9 -25%= 90.000
FIELDS OF GLORY 129.9 -25%= 97.500
FLASHBACK 109.9 -25%= 82.500
FREDDY PHARKAS 119.9 -25%= 90.000
GREAT NAVAL BATTLES DD AMERICA 59.9 -25%= 45.000
GREAT NAVAL BATTLES DD SUPER SHIP 59.9 -25%= 45.000
GARY GRIGSBY WAR IN RUSSIA139.9 -25%= 105.000
GLOBAL DOMINATION 109.9 -25%= 82.500
GOAL! 79.9 -25%= 60.000
GOBLIINS 2 79.9 -25%= 60.000
GUNSHIP 2000 Mission Disk 69.9 -25%= 52.500
GUNSHIP 2000 89.9 -25%= 67.500
GUY SPY 79.9 -25%= 60.000
HARRIER JUMP JET 109.9 -25%= 82.500
HOOK 79.9 -25%= 60.000
HUMANS 2 Data Disk HUMANS 39.9 -25%= 30.000
INCA 109.9 -25%= 82.500
INCA 2 139.9 -25%= 105.000
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS 109.9 -25%= 82.500
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF 79.9 -25%= 60.000
JURASSIC PARK 79.9 -25%= 60.000
KING'S QUEST 5 99.9 -25%= 75.000
KING'S QUEST 6 109.9 -25%= 82.500
KRUSTY'S FUN HOUSE 69.9 -25%= 52.500
LA BELLA E LA BESTIA 89.9 -25%= 67.500
LANDS OF LORE 99.9 -25%= 75.000
LEGEND OF VALOUR 109.9 -25%= 82.500
LEISURE SUIT LARRY 5 99.9 -25%= 75.000
LEISURE SUIT LARRY 6 139.9 -25%= 105.000
LIBRETTO INDIZI DAY OF TENTACLE 15 -25%= 11.250
LITIL DEVIL 89.9 -25%= 67.500
LOOM 69.9 -25%= 52.500
M. MANSION 2 DAY OF TENTACLE 129.9 -25%= 97.500
MANTIS XF5700 129.9 -25%= 97.500
MIGHT & MAGIC 5 129.9 -25%= 97.500
MILLENIUM RETURN TO EARTH 79.9 -25%= 60.000
NFL FOOTBALL 119.9 -25%= 90.000
NHL HOCKEY 139.9 -25%= 105.000
PACIFIC ISLANDS 79.9 -25%= 60.000
PATRIOT 109.9 -25%= 82.500
PIRATES GOLD 139.9 -25%= 105.000
POLICE QUEST 3 109.9 -25%= 82.500
POOL 89.9 -25%= 67.500
POPULOUS 2 99.9 -25%= 75.000
PREMIERE MANAGER 79.9 -25%= 60.000
PRIVATEER Speech Pack 69.9 -25%= 52.500
PRIVATEER 139.9 -25%= 105.000
PUTT PUTT 89.9 -25%= 67.500
RALLY 89.9 -25%= 67.500
REACH FOR THE SKIES 99.9 -25%= 75.000
RED BARON Mission Disk 79.9 -25%= 60.000
RETURN OF THE PHANTOM 129.9 -25%= 97.500
REX NEBULAR 119.9 -25%= 90.000
RINGWORLD 109.9 -25%= 82.500
ROME AD92 89.9 -25%= 67.500
RULES OF ENGAGEMENT 119.9 -25%= 90.000
SEAL TEAM 129.9 -25%= 97.500
SENSIBLE SOCCER 92/93 79.9 -25%= 60.000
SFIDE INVERNALI 79.9 -25%= 60.000
SHADOW CASTER 119.9 -25%= 90.000
SHADOW OF THE COMET 129.9 -25%= 97.500
SHERLOCK HOLMES LOST FILES 109.9 -25%= 82.500
SHUTTLE 99.9 -25%= 75.000
SIM ANT 89.9 -25%= 67.500
SIMON THE SORCERER 99.9 -25%=75.000
SINDYCATE 99.9 -25%= 75.000
SPACE HULK 79.9 -25%= 60.000
SPACE LEGENDS 99.9 -25%= 75.000
SPACE QUEST 1/2/3/4 149.9 -25%= 112.500
SPACE QUEST 4 99.9 -25%= 75.000
SPACE QUEST 5 119.9 -25%= 90.000
SPACEWARD HO! 129.9 -25%= 97.500
STAR CONTROL 2 99.9 -25%= 75.000
STAR LEGIONS 99.9 -25%= 75.000
STEEL EMPIRE 89.9 -25%= 67.500
STREET FIGHTER 2 79.9 -25%= 60.000
STRIKE COMMANDER Tactical Operations 69.9 -25%= 52.500
STRIKE COMMANDER Speech Pack 79.9 -25%= 60.000
STRIKE COMMANDER 129.9 -25%= 97.500
STRIKER 69.9 -25%= 52.500
STRONGHOLD 109.9 -25%= 82.500
STUNT ISLAND 129.9 -25%= 97.500
SUBWAR 2050 139.9 -25%= 105.000
SUPER VGA HARRIER 99.9 -25%= 75.000
TEGEL'S MERCENARIES 109.9 -25%= 82.500
THE BARD'S TALE 3 99.9 -25%= 75.000
THE BLUE AND THE GRAY 109.9 -25%= 82.500
THE ISLAND OF DR. BRAIN 109.9 -25%= 82.500
THE KEYS TO MARAMON 69.9 -25%= 52.500
THE MAGIC CANDLE 3 99.9 -25%= 75.000
THE SHADOW OF YSERBIUS 119.9 -25%= 90.000
THE SPOILS OF WAR 69.9 -25%= 52.500
THEATRE OF WAR 79.9 -25%= 60.000
TORNADO 99.9 -25%= 75.000
UGH! 59.9 -25%= 45.000
ULTIMA 7 SERPENT ISLE 139.9 -25%= 105.000
ULTIMA 7 SILVER SEED Data Disk S. ISLE 69.9 -25%= 52.500
ULTIMA 7 129.9 -25%= 97.500
ULTIMA TRILOGY 2 (4/5/6) 129.9 -25%= 97.500
ULTIMA UNDERWORLD 2 129.9 -25%= 97.500
ULTIMA UNDERWORLD 1 129.9 -25%= 97.500
V FOR VICTORY 2 109.9 -25%= 82.500
V FOR VICTORY 3 129.9 -25%= 97.500
V FOR VICTORY 4 129.9 -25%= 97.500
VEIL OF DARKNESS 119.9 -25%= 90.000
VIKINGS FIELD OF CONQUEST 79.9 -25%= 60.000
WAR IN THE GULF 89.9 -25%= 67.500
WARLORDS 2 119.9 -25%= 90.000
WEEN 89.9 -25%= 67.500
WHEN TWO WORLDS WAR 109.9 -25%= 82.500
WING COMM.2 Accessory Pack 59.9 -25%= 45.000
WING COMM.2 Operations Disk 59.9 -25%= 45.000
WING COMM.2+Speech Pack 59.9 -25%= 45.000
WING COMMANDER 2 99.9 -25%= 75.000
WING COMMANDER ACCADEMY 99.9 -25%= 75.000
X WING Data Disk IMPERIAL PURSUIT 79.9 -25%= 60.000
X WING 129.9 -25%= 97.500
XENOBOTS 79.9 -25%= 60.000
YO! JOE! 69.900 -25%= 52.500

AMIGA

A TRAIN 99.9 -25%= 75.000
A TRAIN Construction Kit 49.9 -25%= 37.500
ABANDONED PLACES 2 99.9 -25%= 75.000
AIR BUCKS 69.9 -25%= 52.500
AIRBUS A320 99.9 -25%= 75.000
ALCATRAZ 59.9 -25%= 45.000
ALFRED CHICKEN 69.9 -25%= 52.500
ALIEN 3 59.9 -25%= 45.000
ALIEN BREED 2 79.9 -25%= 60.000
AMERICAN GLADIATOR 69.9 -25%= 52.500
AV8B HARRIER ASSAULT 89.9 -25%= 67.500
BATTLE ISLE '93 69.9 -25%= 52.500
BEAST LORD 59.9 -25%= 45.000
BLADE OF DESTINY 119.9 -25%= 90.000
BLASTAR 59.9 -25%= 45.000
BLOB 59.9 -25%= 45.000
BOB'S BAD DAY 59.9 -25%= 45.000
BODY BLOWS 2 GALACTIC A1200 89.9 -25%= 67.500
CALIFORNIA GAMES 2 39.9 -25%= 30.000
CAMPAIGN Mission Disk 39.9 -25%= 30.000
CAMPAIGN 79.9 -25%= 60.000
CANNON FODDER 69.9 -25%= 52.500
CATTIVIK 49.9 -25%= 37.500
CHAMP. MANAGER '94 Data Disk 29.9 -25%= 22.500
CHUCK ROCK 2 59.9 -25%= 45.000
CIVILIZATION 89.9 -25%= 67.500
COMBAT AIR PATROL 69.9 -25%= 52.500
D DAY 99.9 -25%= 75.000
DEEP CORE 59.9 -25%= 45.000
DESERT STRIKE 69.9 -25%= 52.500
DOG FIGHT 99.9 -25%= 75.000
DUNE 2 89.9 -25%= 67.500
DYNA BLASTER 69.9 -25%= 52.500
ESPANA GAMES '92 69.9 -25%= 52.500
EYE OF THE BEHOLDER 2 69.9 -25%= 52.500
F1 GRAND PRIX 79.9 -25%= 60.000
F117 STEALTH FIGHTER 2.0 109.9 -25%= 82.500
FLASHBACK 89.9 -25%= 67.500
FORMULA 1 59.9 -25%= 45.000
GLOBAL DOMINATION 99.9 -25%= 75.000
GLOBAL GLADIATOR 159.9 -25%= 120.000
GOAL! 69.9 -25%= 52.500
GOBLIINS 2 69.9 -25%= 52.500
GUNSHIP 2000 99.9 -25%= 75.000
HIRED GUNS 79.9 -25%= 60.000
HUMANS 2 Data Disk HUMANS 39.9 -25%= 30.000
HUMANS 2 JURASSIC LEVEL 59.9 -25%= 45.000
INDIANA JONES FATE ATLANTIS 109.9 -25%= 82.500
JURASSIC PARK A1200 69.9 -25%= 52.500
KING'S QUEST 5 99.9 -25%= 75.000
LEGEND OF VALOUR 109.9 -25%= 82.500
LOTUS 3 59.9 -25%= 45.000
LURE OF TEMPTRESS 69.9 -25%= 52.500
PANGO 49.9 -25%= 37.500
POPULOUS 2 PLUS 79.9 -25%= 60.000
PREMIERE 59.9 -25%= 45.000
PRIME MOVER 59.9 -25%= 45.000
ROBOCOP 2 24.9 -25%= 18.500
ROBOCOP 3 59.9 -25%= 45.000
RULES OF ENGAGEMENT 2 99.9 -25%= 75.000
SENSIBLE SOCCER 92/93 69.9 -25%= 52.500
SHADOW OF THE BEAST 3 69.9 -25%= 52.500
SIMCITY DELUXE 99.9 -25%= 75.000
SIM EARTH 89.9 -25%= 67.500
SIMON THE SORCERER 89.9 -25%= 67.500
SINDYCATE 79.9 -25%= 60.000
SPACE HULK 89.9 -25%= 67.500
TEX WILLER: PIOMBO CALDO 69.9 -25%= 52.500
THE ADDAMS FAMILY 39.9 -25%= 30.000
THE MANAGER 79.9 -25%= 60.000
THEATRE OF DEATH 59.9 -25%= 45.000
TRACON 2 69.9 -25%= 52.500
TROLLS 49.9 -25%= 37.500
UGH! 59.9 -25%= 45.000
URIDIUM 2 69.9 -25%= 52.500
VIRTUAL REALITY VOL. 1 69.9 -25%= 52.500
WALKER 59.9 -25%= 45.000
WAR IN THE GULF 89.9 -25%= 67.500
WHALE'S VOYAGE A1200 69.9 -25%= 52.500
WHALE'S VOYAGE 69.9 -25%= 52.500
WHEN TWO WORLD WAR 99.9 -25%= 75.000
WING COMMANDER 79.9 -25%= 60.000
YO! JOE! 69.9 -25%= 52.500
ZOOL 49.9 -25%= 37.500
ZOOL 2 59.9 -25%= 45.000

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

LEGENDA: A=Amiga /A1200= Amiga 1200/ P=PC / M=Macintosh
I prezzi sono espressi in migliaglia di lire - Salvo errori di stampa

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTA' E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000

❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000

❑ 5 1/4
❑ 3 1/2

TOTALE LIT.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: BERO - VIA L. RIZZO, 89 - 06128 PERUGIA

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX } 075/5000.452

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a BERO di D. Bocciolini

❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSì ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE | N. CARTA DI CREDITO | SCADENZA

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA

OFFERTA COMPUTER

COMPAQ: 486 SX,25 MHz RAM 4MB, 100 NB, 3,5"
MONITOR SVGA colori 14"

COMPRENDE: DOS 60 WINDOWS 3.1
CLASIS WORKS per WINDOWS

GIOCHI: MARIO IS MISSING
GRAND SLAM TENNIS

L. 1.999.000 + IVA

COMPAQ: NOTEBOOK 386 SL, 25 NHz,
RAM 4 MB, 84 MB, DOS

COMPRENDE: DOS 5.0, WINDOWS 3.1

L. 2.237.000 + IVA

INOLTRE DISPONIBILI:
STAMPANTI: HP. CITTZEN, STAR, EPSON.
ACCESSORI: P.C, AMIGA

OFFERTE CONSOLLE

AMIGA CD32 +
2 GIOCHI + 1 JOISTICK
in OMAGGIO
£. 698.000

AMIGA 1200 +
3 UTILITY + 2 GIOCHI
OMAGGIO 1 JOISTICK
£. 698.000

SUPERNES + GIOCO
£. 289.000

SEGA MEGADRIVE II + GIOCO
£. 279.000

ULTIME NOVITÀ GIOCHI A PREZZI ECCEZIONALI

AMIGA CD
BODY BLOWS
CHAOS ENGINE
DONK
DUNE
EURO CHAMP. FOT
GUNSHIT 2000
JAMES POND III
JURASSIC PARK
LOTUS TURBO
MORPH
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSHEL
RISE OF THE ROBOTS
T.F.X
WINTER SUPER SPORT

AMIGA
COOL SPOT
F-1
GOBLINS 3
FRONTIER II
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
LEMMINGS II
STRIKER
STREET FIGHTER II
SIMON
SUPERFROG
SENSIBLE SOCCER
TURRICAN III
URIDIUM 2
WIZNLIZ

P.C.
CARRY
CAMPAIGN II
DOG FIGHT
DUNE II
INDI CAR
JURASSIC PARK
PREMIERE MANEGER 2
SHADOW CASTER
SHADOW OF THE COMET
SIMON THE SORCERER
T2
ULTIMA VII
SENSIBLE SOCCER
X - WING
XENO BOTS

CD ROM
ALONE IN THE DARK
CHESMASTER 3000
DAYS OF THE TENTACLE
E. S.S.
FASCINATION
JURASSIC PARK
INCA
GOBLINS 2
INCA WIRACOCHA
INDIANA JONES
LOST IN TIME 1&2
PRIVATEER
STAR WAR'S
STUNT ISLAND
WING COMMANDER 2

RIVENDITORE ASSOCIATO COMPAQ: NOTEBOOK - DESKTOP - STAMPANTI

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

TELEFONA !
HOTLINE
011/ 548920



PC CD-ROM	MACINTOSH	ATARI ST	PC IBM
REBEL ASSAULT	MONKEY ISLAND 2	A320 AIRBUS USA	SAM & MAX
INCA I ,II	PATHWAY INTO D.	LEGEND VALOUR	TFX
GOBLIINS 1,2,3	KING QUEST VI	DOG FIGHT	INDY CAR RACING
RETURN TO ZORK	ANOTHER WORLD	THE PATRICIAN	POLICE QUEST IV
DRACULA	PGA TOUR GOLF	CHESS CHAMPION	MORTAL KOMBAT
LAWNMOWER MAN	PRINCE OF PERSIA	F19-STEALTH F	WINTER OLYMPICS
LABYRINT OF TIME	EIGHT BALL DELUX	F15-STRIKE E.	RAC RALLY 2
JURASSIC PARK	FERRARI G.PRIX	MI TANK PLATOON	INNOCENT
WINTER OLYMPICS	CHESS CHAMPION	OPERATSTEALTH	CAMPAIGN 2
LOST IN TIME	FALCON 3.0	WAR IN THE GULF	THE SETTLERS
BATTLE CHESS	RED BARON	DREAMLANDS	A320 AIRBUS USA
LOOM	LEMMINGS	SILENT SERVICE2	DREAMLANDS
SHERLOCK HOLMES	FREDDY PHARKAS	STREET FIGHTER2	ACES O.EUROPE
DAY OF TENTACLE	INDIANA JONES	VROOM MULTIPLAY	FRONTIER

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Carta di credito (CARTASI)
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000

CartaSi

PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128-TORINO
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233

Gamma Office System

Via Sormani 67 Cusano Milanino (Milano)
Telefono 6134913-6298294

Multimedia-Sound Blaster

Sound Blaster 16 asp	398.000	Midi Blaster	398.000
Sound Blaster 16 mcd	340.000	Wave Blater	370.000
S.B.16 Basic	295.000	CD-Rom 300 Kb	503.000
S.B. pro2 de luxe	230.000	Midi Kit	86.000
S.B. De Luxe	160.000	Tastiera Roland PC150	280.000
S.B. Microchannel	420.000	Tastiera Roland PC200	430.000
Kit ASP x SB16	120.000	Microfono PRO	30.000

Sound Blaster Multimedia KIT

S.B. 8/16+ CDRom/photo Double Speed+Casse HiFi+Microfono+Cd

DISCOVERY	PERFORMANCE	PREMIUM
Con SB pro	con SB 16	con SB 16+8 CD
790.000	924.000	1.60.000

Modem a Partire da Lit.130.000
PC MS-Dos Da Lit.2.400.000
Consegna Franco NS Magazzino
Prezzi Possono Variare senza preavviso

◄Segue da pagina 112

Personalmente ritengo che un Gig Tiger sia più giocabile e originale di un MegaDrive.
Poi c'è anche il fatto che i prezzi dell'hardware sono altissimi e non esiste la possibilità di duplicare i vari giochi. Il futuro è nostro!

Ien

Ammazzacheppalle la posta di questo mese, neanche un frizzo, un lazzo, uno spuzzo pazzo. Ma improvvisamente ecco profilarsi all'orizzonte una lettera di un certo Ien piena di facezie e scherzi. Perché è uno scherzo, vero? Coraggio gente, purtroppo Dio ama anche Ien.

DOVE IL GIORNO FERITO IMPAZZIVA DI LUCE (più o meno da Roma in giù)

Spett. redazione di K,
Premesso che siamo due accaniti lettori della vostra rivista e che ogni mese non aspettiamo altro che la sua uscita, accettando sempre ogni vostra decisione riguardo ai cambiamenti grafici e non, vorremmo sottolineare un problema di non poca importanza per i software-dipendenti meridionali. Da qualche tempo il mensile non è più mensile. Infatti l'attesa per la vostra rivista si protrae quasi sempre fino al 9-10 di ogni mese, permettendo ai lettori meno fedeli di comprare altri mensili del settore. A nostro riguardo la scelta rimane invariata preferendo K ad altro, a differenza della maggior parte dei lettori che conosciamo, che hanno dimostrato più interesse per la quantità che per la qualità delle recensioni, delle quali siamo pienamente soddisfatti. Sarebbe opportuno, quindi, che la redazione di K si interessasse anche del settore della distribuzione che attualmente ha dimostrato alcune difficoltà nell'essere puntuale in alcune regioni italiane, comportando di conseguenza, a vostro discapito, una perdita potenziale di circa il 20% dei lettori. La presente non vuole essere una lettera d'accusa, ma una lettera per dimostrare il nostro interesse nel migliorare il rapporto giornale-lettore e nel rendere ancora più efficiente una rivista già di per sé leader nel settore, ed è per tale ragione che vi chiediamo di illustrarci i motivi di queste momentanee, speriamo, deficienze. Vi prego, non fateci ancora ripetere quella tremenda battuta quando ci rechiamo in edicola, ci dicono che la vostra rivista non è ancora uscita e noi rispondiamo: "kappaccato". P.S.: la S.V. è pregata di pubblicare la nostra lettera anche se in modo sintetico, altrimenti...ci arrabbiamo!
P.P.S.: siamo già arrabbiati!!
P.P.P.S.: che fine ha fatto Geoff Crammond col suo GdR?
Estinti saluti,

Bud e Terence.

Cari Girotti e Pedersoli, state buoni se potete e sfogate le ire sui vostri amici poco devoti a quella grande causa comune che è K. Grazie di cuore per la segnalazione, ma più che prenderne atto non possiamo proprio fare: K è un periodico edito dalla Glenat Italia che utilizza i canali di distribuzione della Rizzoli Periodici, che garantisce una certa omogeneità di diffusione. Il "problema" vero è a monte, e non è neanche solo uno. In ogni caso K esce regolarmente verso il 6 del mese a Milano, massimo l'8 io riesco a trovarla a Roma e dopo un altro paio di lune il mezzogiorno ha la sua copia. Le date di uscita sono un po' slittate per via del fatto che effettivamente mettere insieme K richiede un po' più giri delle lancette da almeno tre mesi, vuoi per la complessità dei giochi su CD da analizzare assolutamente a fondo, vuoi per scoop tipo le prove su strada del 3DO o Rebel Assault. *Ricorderete sicuramente il caso* Frontier, *testato pelo pelo da Andrea con la "deadline" incombente: proprio per evitare recensioni fatte sul tram e che potrebbero anche lasciare il tempo che trovano, abbiamo deciso che quelle 24 ore di caffeina in più si possono anche rosicchiare.*
Il nostro ritardo, poi, ovviamente si amplifica, ma potete sempre ingannare il tempo pensando che la rivista che avrete in mano un giorno dopo sarà in un certo senso più completa, compatta e affidabile. Almeno credo.
P.S. Geoff Crammond in questo momento è iperimpegnato nella realizzazione del seguito di Formula One Grand Prix, *per il gioco di ruolo chissà quanto si dovrà attendere, se mai vedrà la luce.*

WARGASM

Distinta redazione e caro MBF,
Sono uno studente universitario di 20 anni e da 11 seguo il rutilante mondo del divertimento informatico, nonostante da 3 i miei interessi siano più rivolti alle applicazioni informatiche più serie. In accordo con la tua legittima richiesta di brevità nel numero di Novembre 93, passo subito all'argomento. Ho letto le specifiche tecniche dell'Atari Jaguar e ne sono rimasto in un certo senso sconcertato: se da una parte i suoi 16.7 milioni di colori sono più utili dei 262144 del CD^{32} per ammorbidire la granatura della risoluzione broadcast (768 x 576, quella della TV per capirci), a cosa servono più di 850 milioni di pixel per secondo? Seguendo un metodo molto empirico (e qui sta quasi sicuramente il mio errore che spero tu possa correggere) basta fare la semplice operazione 850.000.000: (768 x 576) per ottenere che sono visualizzabili dalla console circa 1921 fotogrammi al secondo, possibili anche grazie ai MIPS (55) gestibili dalla CPU del Jaguar; dividendo invece il numero precedente per il numero di pixel/sec visualizzato da una TV (ossia 2.000.000), si ottiene il valore 425. Se la memoria non mi inganna di fotogrammi ne bastano 25 o 30 (e approfitto per chiedere che senso abbiano i 50 fotogrammi al secondo di certi giochi Amiga), quindi che scopo ha tutta questa potenza (il Virtua Racing è o dovrebbe essere niente al confronto) Volevo poi un commento alla seguente domanda: essendo sempre state le console progettate per il collegamento alla TV (tranne il Vectrex...), perché solo l'Atari ha avuto l'intelligenza di dare la risoluzione broadcast al Jaguar quando la Commodore ha affidato al CD32 un misero 320x200 e il 3DO di Hawkins ha un 640 x 480? (perché il chipset custom del Jaguar è in grado di gestire la risoluzione broadcast senza rallentare i processi, NdR) Un'ultima domanda: potreste spiegare perché il Jaguar, avendo 16.8 milioni di colori può permettersi una true color a 32 bit, ossia 4.294.967.296 colori? Concludo la mia lettera scusandomi per le probabili cazzate da me scritte (quando uno è curioso...) e manifestandoil mio accordo nei confronti di Paolo 1969 quando afferma che è anche possibile che qualcuno si stanchi di videogiocare: ne sono l'esempio vivente. Paolo, mi hai tolto le parole di bocca (quando puoi restituiscimele...). Auguro a tutto lo staff della rivista di continuare su questa via perché K raggiunge numero dopo numero livelli sempre più alti di professionalità.

Andrea Dallan, Treviso

Perché tanto odio? Cattelan aiuto. Ma che cosa esattamente ha scritto quest'uomo? Se mi consenti di spostare le dissertazioni squisitamente tecniche e noiose nelle pagine del tennico potrei ricordarti che il Jaguar costa qualcosa come duecento dollari, e se tu dici a un malato videodipendente che per quella cifra lui può portarsi a casa 850 milioni di pixel per secondo, qesti sarà pronto a estirpare il dente d'oro della bisnonna per mettere le mani sul gioiellino dell'Atari, sbattendosene al-



F1 Grand Prix, il più bel gioco di guida prima di *Indy Car Racing*.


Il Jaguar, l'ancora di salvezza dell'Atari, o no?

tamente di cosa uno possa effettivamente farsene di 425 fotogrammi al secondo. Ho giocato proprio oggi pomeriggio a Cybermorph *e sebbene dopo un'oretta diventi noioso, credo di aver visto i più bei poligoni della mia vita (te lo dice uno che prendeva due fisso in geometria, algebra e pure trigonometria, Ferrauto aveva una mia foto), più fluidi della panna spray. Tra i 64 bit del Jaguar si scivola evidentemente meglio che tra i capelli di Giuliano Ferrara, e non fa male ricordare che dietro a tutto ci sono le possenti spalle dell'IBM: Micheal Stipe diceva che di stare sulle spalle dei giganti non gliene importava poi molto, ma Sam Tramiel non ha mai avuto una bella voce. Probabilmente ora come ora le capacità del Jaguar sono ancora da quantificare effettivamente, i dati su carta sono impressionanti ma finquando non faremo muovere i lombi a tutti quei MIPS a forza di botte al joypad dubito che saremo davvero in grado di giudicare. È anche vero che il Jaguar è una macchina precoce, siamo appena entrati nell'era del 32 bit, la Sega conta di entrarci addirittura tra un anno e la Commodore ricicla il milleddue dentro i case scartati dalla Sega per il MegaDrive. Hawkins per adesso non può dire una parola perché il 3DO costa l'ira di Dio e, francamente, a quando scrivo (3 gennaio) sembra un mezzo flop. Già tra un anno probabilmente, col Project Reality in dirittura d'arrivo la macchina dell'Atari avrà molto più senso e si comincerà ad intravvedere la forma del futuro. Per ora questo costa duecento dollari e molta gente ha già le mani sul portafoglio.*

ESTASI DI UN BLITTER IMPAZZITO

L'agonia superficiale/artificiosa di un mondo
malato di nesun tormento
in estinzione il desiderio precalcolato
da milioni
di anime urlanti in un luogo
il tempo beffa il disegno logico arcaico
dell'ondaquadra in un mare di calchi digitali
Sequenze di colori in re minore
ricordi macchiati di rosso e giallo levigato oro
Sinapsi sinestesi sintassi replicanti il delirio
Dei privi di felicità
le macchine ruggiscono il dolore orrendo e malato del
Destino predefinito
il profeta ridireziona l'angolo di visuale
dell'assenza
di rifiuto dell'Apocalisse blu
pima che i controlli di un Dio privo di felicità
feriscano i sentimenti ionizzati della presenza
di cani
liquidamente distinti dall' Il-lo-la matematico sistematico
il tempo è come un pezzo di ghiaccio che cade
senza fare rumore
sull'agonia superficiale/artificiosa di un mondo
malato di nessun tormento
afflitto dai mali di tutte le epoche
privo di un vero
CoprocessoreAnimaInfinito
Dove Dei privi di felicità accecano i sensi con
l'idiota del creato precocemente ringiovanito
E l'idolo allo specchio dipinto dall'artista vittima della
Passione plastica vive nel quadro
senza invecchiare
di Universo in niverso le stanze si scambiano il posto
sul piano come nel sogno dell'uomo dei cubi
il destino si ricuce e strappa la tela della prima
Ri-Voluzione del palombaro paradigma
il destino si ricuce e lacera
il registro atomo/luce
malato di nessun tormento
l'Oltremacchina assalta
l'imbecille respiro di un Dio senza felicità
Legato alle rovine di un passato-matrice
Prima del tempo
l'epoca del Calcolatore Aristocratico
Distrugge l'abominio dell'ovvio e rivolge gli sguardi ipersensoriali alle immagini autodimensionate
[LIVELLO 12]
l'armonia sublime dell'organo-urlo/campione diverte
i guerrieri della contemplazione del tempo prearcaico
ma i colori meravigliantì dipinti a mano elettronica
non riportano il sorriso
Dei privi di felicità percorrono il cammino
A Rebours
Controcorrente zampilla il rimorso
di novecentonovantanulla
voci malate di nessun ricordo
"Dio è la distanza più breve da zero all'infinito"
(Alfred Jarry)
il tormento piccolo/immenso non risponde all'insulto
E il tempo fermo alla velocità dell'Apocalisse Blu
Respinge e respira brandelli di carne dell'oltremacchina
e piangendo
si dissolve

Angelo Righi

Incassa e zitto, Saltarin.

FINESPAZIO BLUES

Due cose prima di lasciarvi alle ultime laconiche pagine: se siete utenti di BBK potete uploadare le vostre lettere come messaggi privati ad Apecar. Se non siete utenti di BBK l'indirizzo è il solito ma vi annuncio fin da ora che farò dei favoritismi, a meno che non usiate carta da lettera profumata con macchie di rossetto, insomma, ho una mezza cosa in ballo e punto tutto sulle tattiche drastiche. Inoltre sarebbe cosa buona e giusta scrivere chiaramente sulla busta se la lettera è diretta al Kbox, all'Angolo del Tennico o a Paolo Paglianti, sennò poi Franca e Serena non sanno a chi dare le lettere e questo le fa stare male.
Volemose bene,

Tiziano.

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

SEZIONE PC

PC 386DX40 128 Cache L. 1.999.000
PC 486S33 Cyrix 128C L.B. L. 2.200.000
PC 486DX33 Intel 256C L.B. L. 2.650.000
PC 486Dx2/66 Intel VL. Bus L. 3.119.000

Ogni configurazione è composta da:

4MB ram,
Controller 2S, 1P, 1G,
Disk Drive 1.44 3",
Hard Disk 120 MB,
Scheda VGA 256K,
Case Desk o Minitower,
Tastiera 102 Italiana,
Licenza Dos 6 Italiano,
Monitor 14" SVGA 0,28,
Assemblaggio e Test,
Mouse tre tasti.

COMMODORE AMIGA

AMIGA CD 32 L. 660.000
AMIGA 1200 L. 680.000
Drive Esterno L. 140.000
X Copy Hard L. 149.000
Kickstart 1.3 L. 49.000
Kickstart 2.0 L. 49.000
Disk TDK DD L. 990
Disk TDK HD L. 1.790

HARD DISK per A600/A1200

80 MB L. 550.000
120 MB L. 699.000
250 MB L. 999.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO DI I.V.A. INCLUSA

APERTO 9.30 - 13.30 / 16 - 20
I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO SOGGETTI A VARIARE SENZA PREAVVISO
TECNOSHOP®

SOUNDMAN. ORA IL TUO PC SUPERA IL MURO DEL SUONO!



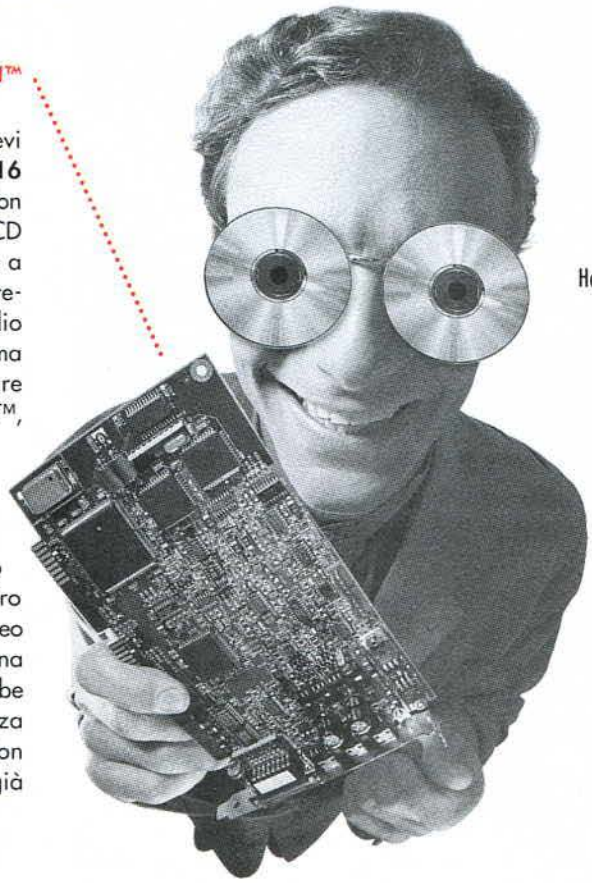






SOUNDMAN™

Ecco l'effetto stereo che non vedevi l'ora di sentire: **SoundMan 16** trasforma il tuo PC in una workstation multimediale. Ti offre una qualità CD a 16 bit, un campionamento stereo a 44.1 kHz, e le più evolute caratteristiche di una scheda audio all'avanguardia. In più, è facilissima da installare e include dei software eccezionali come l'MCS MusicRack™, l'Icon Hear-It™ Lite ed altri ancora. Gli appassionati di giochi avranno invece divertimento assicurato con **SoundMan Games** e potranno lanciarsi nell'universo dei giochi per Sound Blaster, SB Pro e AdLib con un brillante effetto stereo a 6 watt per canale. Il tutto con una compatibilità assicurata per entrambe le schede e qualità ed assistenza garantite dal nome Logitech. Non aspettare: le SoundMan sono già pronte dal tuo rivenditore .



LOGITECH ITALIA
Tel: 039 605 65 65
Hotline: 039 605 77 80
Fax: 039 605 65 75

LOGITECH SA
Sede Europea
Tel: ++41 21 8635111
Fax: ++41 21 8699717

LOGITECH

The Senseware Company

SENSEWARE PER IL TUO PC

IL CURSORE

NUOVA CONSOLE AMIGA CD 32 Lit.669.000
AMIGA1200 DESK TOP DYNAMITE Lit.749.000
AMIGA 4000/30 2MB 80MB HD Lit.2.590.000
AMIGA 4000/40 6MB 120MB HD Lit.3.990.000
MONITOR 1084S Lit.439.000
MONITOR 1940S Lit.539.000
MONITOR 1942S Lit.689.000

Permutiamo il tuo usato:
Amiga 500 1.3 1MB Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 600 Lit.200.000
Amiga 2000 Lit.200.000
Amiga 1200 Lit.350.000
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000
Commodore 64 + Registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Cartucce Megadrive Lit.20.000
L'usato non viene venduto a questi prezzi

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02-3548765/3544283 - Fax 02/3544283

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 & Windows 3.1 ita.
Garanzia 12 mesi su manodopera e pezzi di ricambio.

P C I M A G E N :

- PC 386sx-33MHz, HD 170Mb, 1Mb, VGA 256Kb **£. 1.760.000**
- PC 386DX-40MHz, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win Acc. **£. 2.196.000**
- PC 486DLC-33MHz, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc. 5 giochi a scelta **£. 2.420.000**
- PC 486DLC-40MHz, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc., 5 giochi a scelta **£. 2.450.000**
- PC 486DX-33MHz VLB, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc. **£. 2.810.000**
- PC 486DX-50MHz VLB, HD 250Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc. **£. 3.295.000**
- PC 486DX2-66MHz VLB, HD 340Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc. **£. 3.576.000**
- PC 486DX-33MHz VLB, HD 340Mb, 4Mb, SVGA 1Mb VBL W. A. exp. 2Mb **£. 3.235.000**
- PC 486DX-50MHz VLB, HD 420Mb, 4Mb, SVGA 1MbVLB S3 W. A. exp. 2Mb **£. 3.983.000**
- FLOPPY DISK BULK 3,5" 1,44Mb (min. 100Pz.) **£. 1.000**

(*) *Le schede VLB hanno tutte 2 Slot VLB+Controller Vesa Local Bus 32 Bit.*

Tel. per configurazioni diverse, prezzi validi sinoi ad esaurimento scorte
OMAGGIO CON I PC L'ANTIVIRUS
In Omaggio con i PC: Scanner Manuale B/N 256 grigi WIN

STAMPANTI
Epson, Nec, Texas Instruments, HP, Seikosha
A PREZZI ECCEZIONALI.
(solo con l'acquisto del PC Stampante Bubble INK-JET NEC JM400 L. 400.000)

PRODOTTI CREATIVE
(Solo con l'acquisto del PC CD-ROM Mitsumi compatibile CD-Audio e PhotoKodak+Sound Blaster Pro DiLuxe L. 585.000 e/o 50 Floppy Disk pieni di Sotware Shareware/PD L.90.000)
Software per PC
Giochi per: Megadrive, Nintendo, GameGear,GameBoy, PC

IMAGEN ITALIANA S.r.l.

Sui nostri prezzi e' già 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 - 92151017



Grande novità nel campo dei PC
Da noi troverai la nostra esclusiva linea di
PERSONAL COMPUTER COLORATI

Inoltre nello show-room milanese tutti i tipi di PC, accessori, software e CD-rom.
Videotornei con ricchi premi
Richiedete, anche telefonicamente il materiale illustrativo
Vendita per corrispondenza - Pagamenti anche in c/c postale

computer express
Alzaia Naviglio Pavese, 52 - 20136 MILANO
Tel. 02- 58.10.19.96

computer shop
SW PAVIA
CENTRO COMMERCIALE MINERVA
VIALE C. BATTISTI 74
TEL. 0382/ 308262

COMPUTER, GIOCHI, ACCESSORI
ALCUNI ESEMPI:

PC
STAR TREK
INCA 2
ALONE IN THE DARK 2

MEGA DRIVE
LETHAL ENFORCERS
SONIC SPINBALL
GODS

AMIGA
COOL SPOT
DISPOSABLE HERO
FRONTIER ELITE 2

SUPER NINTENDO
FLASHBACK
FATAL FURY 2
SENSIBLE SOCCER
ALADDIN

PC CD-ROM
REBEL ASSAULT
TFX
TAGLIAERBE

AMIGA CD-32
LIBERATION
DANGEROUS STREETS
ALFRED CHICKEN

GAME BOY
CASTLE QUEST
PINBALL DREAMS

GAME GEAR
DRACULA
T2 - ARCADE

NOVITÀ SETTIMANALI

Il primo ed unico punto vendita in Italia specializzato in simulazione di volo.

✈ ricreativa ✈ didattica ✈ professionale

...nonsolovolo!

Da Virtuali trovi anche periferiche (joysticks, schede sonore ed apparecchiature sofisticate), prodotti esclusivi, anteprime, edizioni limitate, giochi di ruolo, strategici e hint books.

Grande assortimento di CD ROM.
Specialisti in sistemi MS-DOS.

VIRTUALI SRL
VIA RASORI 8 (MM Pagano) • MILANO
TELEFONO & FAX 02-461-936

DA OGGI IL TUO PUNTO DI RIFERIMENTO PER MANTENERE IL TUO PC COSTANTEMENTE AD ALTA QUOTA!

K BOX TNT

Bentornati all'angolo dedicato ai contatti postali tra il sottoscritto, Paolo "TnT" Paglianti, e i numerosi problemi videoludici dei nostri lettori. Una piccola avvertenza: purtroppo le poste hanno tempi abbastanza lunghi, e oltretutto lavoriamo ai numeri di Kappa con largo anticipo, quindi può succedere che passi un po' di tempo prima che venga pubblicata la risposta alle vostre missive.
Non preoccupatevi! Prima o poi vedrete risolti i vostri problemi! Vi ricordo che se avete dei problemi con un'avventura, uno sparatutto, o un GdR, basta scrivere due righe, descrivendo accuratamente il vostro cruccio, e spedire il tutto a K-TnT Box, Via Aosta, 2 - 20155 Milano.



Le avventure di Guybrush Threepwood continuano a fare dannare i nostri lettori di tutte le età.

Iniziamo rispondendo a Miro Angelini di Como che ha " [...] grossi problemi con *Pinball Fantasies*, specie nel terzo livello. Non avreste una gabola per partire con qualche biglia in più?". Certo! Basta caricare uno dei flipper e digitare "EXTRA BALLS" per iniziare con cinque palline al posto di tre. Se poi preferisci giocare veramente sporco, scrivi "DIGITAL ILLUSIONS" per non perdere neanche una pallina; in questo caso, però, se la biglia finisce in basso, dovrete dare qualche "botta" per recuperarla. Ringrazia Gherardo Casale di Roma per la gabola!

Massimiliano (che non ha indicato né il cognome né la città) ci fa sapere che non riesce a terminare il buon vecchio *Eye of Beholder:* "[...] Arrivato all'ultimo livello, non riesco ad aprire nessuna delle due porte nascoste da altre due porte. Penso che la soluzione sia nel blocco con le nicchie piene di cibo, ma nonostante mi sia cervellato per due settimane, non riesco a venire a capo di questo enigma." Purtroppo la descrizione del tuo problema è un po' imprecisa e non ho capito quali siano queste due fantomatiche porte. Tuttavia il "blocco", come lo chiami tu, con le nicchie piene di cibo non risolve né nasconde nessun enigma. In questo livello tutto quello che devi fare è andare nella parte a est e sconfiggere il Beholder Xanathar spingendolo nella sua stessa trappola con la Wand of Sylvas.

Le risposte ai problemi incontrati nelle avventure della LucasArts sono ormai diventate un appuntamento fisso di questa rubrica: ogni mese mi arrivano tonnellate di lettere che chiedono come salvare Bernard dal Tentacolo o come trovare un pezzo della mappa di *Monkey Island 2*. Tuttavia ho notato che spesso le domande si assomigliano tra loro, e quindi vi consiglio di leggere anche le risposte alle lettere degli altri lettori, che ovviamente incontrano più o meno i vostri stessi problemi. Finito questo piccolo preambolo, rispondo a Stefano Alfonso: " Vorrei chiedere di aiutarmi nell'avventura *Indiana Jones and Fate of Atlantis* (versione italiana), perché non so cosa fare nel Tempio del Centro America [...]". Una volta entrato nel tempio, devi chiedere a Sophia di distrarre la guida, uscire, prendere la lampada ad olio dal baracchino e rientrare nel Tempio. Poi devi aprire la lampada, e versare la nafta sulle incisioni a sinistra della tomba. Scoprirai una specie di leva, che dovrai inserire nel teschio a sinistra per aprire la tomba.

Un altro lettore è impegolato in *Indy 4:* Andrea Corona, che modestamente si autonomina "the Best", ci scrive perché " [...] arrivo alla zattera a forma di granchio (è proprio un granchio, non una zattera, NdR) ma Sophia si rifiuta di uscire dalla sua prigione. Come diavolo si fa?". Semplice! Devi prima distruggere la porta del cerchio medio spostando il braccio del robot-guardia (devi avere quattro ingranaggi per muoverlo). Scoprirai poi che fra i frammenti del robot c'è un'asta di ferro, che potrai utilizzare per tenere alzata la grata che imprigiona Sophia.

Passiamo all'indimenticabile *Monkey Island 2*, poiché Marcello Scoppio ci chiede: " [...] Qual è l'ultimo ingrediente per creare la bambola Voodo? Finora ho trovato barba, mutande e teschio. [...]". Devi andare nella stanza dove hai rubato le mutande a Le Chuck. Utilizza lo stesso trucchetto della monetina, ma alla fine consegna al pirata il fazzoletto e, in cambio, riceverai, ehm, il "liquido" mancante. Bleah!

Come non rispondere a Martina Attori, una lettrice di Vicenza che inizia la lettera con "Caro (cuoricino) Paglianti, sei un mito, continua così!"? Dopo essere diventato tutto rosso, ho letto il resto della lettera: "Ho un problema con *Monkey Island 2:* devo prendere il terzo pezzo di mappa. Ho preso la chiave da Stan e le ceneri del marinaio da Scabb Island, ma non riesco a parlare con Madame Voodo. Che frase devo usare? [...]". Beh, prima di tutto devi controllare se la bara è quella giusta: devi prima leggere il libro di Phatt e confrontare la frase di Rapp Scallion con le dicitture delle diverse tombe. Quando poi sei da Madame Voodo, devi scambiare l'Ash-2-Life con le ceneri del marinaio.

Mauro de Poloni di Trichiana ha invece qualche problema con *Lands of Lore:* " [...] Una volta arrivato alla White Tower, non so come proseguire dopo il terzo livello, dove trovo una porta che mi nega il passaggio dicendo che non ho fede, o qualcosa del genere. Se può servire, sappi che ho trovato l'altare, e ho i quattro ingredienti, ma non riesco ad aprire una porta al primo livello [..]". Prima di tutto, grazie per i komplimenti! Probabilmente non hai incontrato la "regina" delle Amazzoni: devi prendere l'anello (si trova vicino al prigioniero al primo livello) e poi devi metterlo nella nicchia all'entrata (quella dove si trova la scritta "Ring to enter"). La regi-

Tricks n' Tactics

na Amazzone ha la chiave che apre la porta chiusa del primo livello, dove troverai la soluzione al tuo problema. Tra l'altro, la porta con il leone nasconde solo qualche oggetto extra.

I venti di guerra della Sensible hanno minato i sonni di molti lettori, tra cui Giacomo Spinosi di La Spezia, che ci chiede " [...] se per caso conoscete qualche gabolina per l'ultramitico *Cannon Fodder*, perché alla sesta-settima missione mi falciano regolarmente i miei poveri soldatini." Anche se siamo antimilitaristi convinti, per stavolta faremo uno strappo alla regola e, grazie a Fiodor Tonti, potrete trasformarvi in un un mega-super Rambo: basta chiamare una situazione salvata Jools e potrete avverare i vostri sogni di gloria senza troppi problemi.

Peter Pan è nei guai! Infatti Roberto Laghi di Forlì ci scrive per sapere: " [...] dopo essermi vestito da pirata, come trovare il denaro necessario per poter comprare la calamita da utilizzare sulla grande "X" sulla spiaggia [...]." Devi salire sulla nave dei pirati, ed esaminare i vasi vicini alle sbarre: lì troverai le nove monete che ti servono!

È incredibile scoprire che alcuni avventurieri dalla volontà più che ferrea continuino imperterriti a giocare avventure quasi antidiluviane: per esempio, Roberto e Sandro Sorescu ci scrivono per chiederci notizie di *Kult* (ve lo ricordate?, NdR). " [...] Una volta sconfitto il Dio Zork, il vecchio sacerdote rapisce Sci Fi: il problema è che qualsiasi azione proviamo, dopo poche mosse muoriamo sempre [...]." Appena il sacerdote inizia a salire le scale, selezionate il Psi Shift e utilizzatelo sull'apertura del tunnel in cima alle scale. Aspettate che il sacerdote arrivi al tunnel, e quando lascia Sci Fi per riaprire la porta che avete appena chiuso, lanciategli il Sacrifical Blade.

Ritornando a tempi e avventure un po' più vicine a noi, Lorenzo Fontana di Novara ci chiede chiarimenti su *Gobliins 2*: " [...] Sono arrivato al livello in cui troneggia sullo sfondo un enorme cavernicolo, ai cui piedi stanno un leone e una palla. Il principino che avevo liberato è su una collinetta a sinistra, di fianco ad una gabbia con gli uccelli [...]." Posiziona Winkle vicino alla pietra, e Fingus al "piano" posto sopra la pietra stessa. Cliccate con Winkle sulla pietra, poi utilizzate Fingus per prendere la pietra. Spostate Winkle sulla piattaforma ancora più in alto, e, seguendo la stessa procedura, portate la pietra su questo secondo "piano". Cliccate poi con Fingus sul Leone, e con Winkle sulla pietra, in modo da far arrivare Fingus sulla spalla del Gigante e poter cliccare sulla testa. Scendete e, con lo stesso metodo, mettete prima la pietra sul primo "piano", posizionate Winkle sul leone e cliccate sulla pietra con Fingus. Ritornate sul Leone con Fingus, cliccate sulla testa del gigante con Winkle e, se avrete eseguito tutto correttamente, verrete catapultati sulla piattaforma davanti al Principe. Cliccate con Fingus sui "!!!" e, con il massimo tempismo, spostate Winkle sulla piattaforma. Posizionate Fingus all'estremità della piattaforma e cliccate sulla roccia prima con Winkle e poi con Fingus.
Se sarete stati abbastanza veloci, potrete utilizzare la lima sulla gabbia e liberare così il Principe Buffone.

Più o meno contemporaneamente, sono arrivate due richieste di aiuto per *The Summoning*: Roberto Brocculeri di Milano non riesce a: " [...] Superare il livello in cui vengono richiesti sei oggetti.
Ho risolto le prime cinque richieste, ma non riesco a trovare il parchment corretto per continuare. Inoltre non conosco diversi spell, tra cui il Dispel [...]."; Grinning Soul, un disperato lettore di Ciampino, ci fa sapere che " [...] non riesco a superare la Citadel 4, non trovo il Glass Decanter, la Warmonger e la seconda metà della Staff of Summoning, e non conosco gli incantesimi Dispell e Mending [...]". Beh, ho dato un'occhiata ai miei vecchi salvataggi di *The Summoning*, ma purtroppo non sono arrivato alla Citadel 4, e non mi ricordo quale parchment bisogna utilizzare per aiutare Roberto. Tuttavia la combinazione di gesti per lanciare il Dispell è 7, 12, 6, 11, 9, 6.

Rinaldo Romano ci scrive disperato perché ha letto sul numero di Novembre un consiglio su *Ween*, e per ironia della sorte, è bloccato esattamente dopo: " [...] sono nella stesso schermo in cui era bloccata la lettrice che avete aiutato. Non so cosa fare!!! [...]". Devi prendere il guanto e la collana; poi devi utilizzare il guanto sulla cassa per prendere il cuore, che devi mettere nell'orifizio.
Alza poi il tendaggio e prendi gli specchi. Infine raccogli la chiave dal vaso, utilizza il calice per muovere la bilancetta e potrai aprire il Tabernacolo.

Passiamo ai problemi di Francesco Giuliani di Avellino: " [...] non riesco a superare il settimo livello di *Alien Breed 2* (versione per 1200). Potreste indicarmi le password di qualche livello più avanzato?" Grazie a Andrea "Asp", possiamo aiutarti!
Livello 2 - 353828
Livello 3 - 108383
Livello 4 - 370101
Livello 5 - 982822
Livello 6 - 847464
Livello 7 - 737373
Livello 8 - 928112
Livello 9 - 287364
Livello 10 - 193831
Livello 11 - 090921
Livello 12 - 309383
Livello 13 - 101221
Livello 14 - 103992
Livello 15 - 998112
Livello 16 - 125332
Livello 17 - 091233
Inoltre Matteo Camisasca di Crevoladossola ha scoperto che inserendo il codice 000000 si parte dal primo livello con 10 vite, 50 chiavi e ben 50.000 crediti.
Niente male, vero?





Alien Breed 2 è davvero una brutta bestia, dunque cosa può esserci di meglio di qualche bella gabola.



I pestiferi Goblin non finiscono di frequentare gli incubi videoludici di tutti gli amanti dei rompicapi.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

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



SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex - Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
Jordan VS Bird
JuJu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rrage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X - Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange

CONSOLLE

MEGA DRIVE *(GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART*	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV*	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC*	L. 279.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 259.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO*	L. 259.000
CAVO SCART *PER SUPER NINTENDO*	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER NINTENDO*	L. 68.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 399.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO*	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER FAMICOM*	L. 68.000
GAME GEAR *(JAP) + 1 GIOCO*	L. 269.000
TV TUNER *(TELEVISORE PER GAME GEAR)*	L. 215.000
GAME BOY *+ CUFFIE + PILE*	L. 139.000
GAME BOY *+ CUFFIE + PILE + 1 GIOCO*	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulutima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

FlashFire GAME GEAR SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

PC Engine

SNK Neo-Geo

Quickjoy

ATARI VIDEOGAME

il star

WILLIAM'S COMPUTER CENTER

☞ **Commodore Point - Videogames - Sega - Nintendo - Accessori**
☞ **Sistemi MS DOS - Stampanti - Accessori**
☞ **Assistenza Tecnica Computer - TV - Video**

BARI - VIALE UNITÀ D' ITALIA 67/71/79 - TEL. 080/5363579 - FAX 080/5574247

- *Amiga 1200* con Digita Wordworth, Digita Print Manager, Deluxe Paint IV (AGA), Dennis™ Oscar™ a sole **L. 749.000**
- *Amiga 4000* a **L. 2.900.000**
- *Ultimi Pezzi CD Tv* a **L. 490.000**

inoltre espansioni Hard Disk

"FAVOLOSO" Philips CD I + 4 CD omaggio **L. 950.000**

- Vastissimo assortimento di CD
- Disponibile **Full Motion**
- Video giochi Nintendo - Super Nintendo - Sega
- Vasto assortimento di cartucce ed accessori !!!

Sistemi MS DOS: 386/486 a partire da **L. 1.000.000**

- Vasto assortimento di stampanti: Epson, Panasonic, Mannesmann
- * Assistenza tecnica qualificata *
- Prodotti Multimediali
- Schede SVGA.
- Distribuzione monitor Philips a partire da **L. 500.000**

Disponibili tutti i modelli

I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI IVA INCLUSA. **VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA**

SIAMO I PROFESSIONISTI PIÙ SERI ED AFFIDABILI

PREZZI VALIDI ESCLUSIVAMENTE PER CORRISPONDENZA

AMIGA CD^{32}	joypad+2 games	L. 669.000
MODULO MPEG-CD^{32}		L. 445.000
A4000/030-HD120	2Mb+2Mb	L.2.499.000
A4000/040-HD120	2Mb+4Mb	L.3.849.000

A1200 SUPER KIT 94 **L.719.000**
con DPaint IV AGA + Digita WordWorth + 2 games

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+881/16 MHz	L.369.000
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz	L.755.000
SIMM 4MB per MBX & A4000	L.399.000
HD 40-60-80-120 MB per A1200	Telefonare
SIMULA A1200 Box+cavo per HD AT-IDE 3"½	L.119.000

GENLOCK & DIGITALIZZATORI

COLLAUDIAMO
OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA
SPEDIZIONI ACCURATISSIME
IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno – TORINO
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

VU EMME ELETTRONICA

VIA A. CASINI, 43
TEL. E FAX 0578/30830
BBS 0578/30695 - 24 ORE SU 24
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 IN TUTTA ITALIA
ASSISTENZA HOT - LINE

DISCHI BULK E MARCATI TELEFONARE!!!

ALCUNI PREZZI*

AMIGA 600	TELEFONARE
AMIGA 1200	580.000
CD 32	580.000
MONITOR 1084S (ANCHE NERO PER CDTV)	370.000
AMIGA 4000 68040 HD 120 MB	3.300.000
AMIGA 4000 68030 HD 80 MB	2.190.000
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!!!!!!

L'ANGOLO DEL Tennico

A cura di
Alessandro Cattelan

Shhht! Il Direttore ha un po' esagerato con il frizzantino a pranzo e ora sta dormendo con la Gazzetta dello Sport sul volto (per giunta a rovescio). Ne ho approfittato per allargarmi su due pagine, pagando birre su birre ai grafici per comprare la loro complicità, sperando che nessuno se ne accorga. Se vi chiedono qualche cosa, negate tutto, anche l'evidenza.

Scherzi a parte, vorrei ringraziare tutti per l'ottimo riscontro che sta avendo questa rubrica, spazio che auspicavo sin dalle mie prime frequentazioni redazionali. Le lettere indirizzate all'"Angolo del Tennico" sono veramente moltissime e fare una selezione è un compito arduo. Ricordo comunque agli abbonati BBK che sono nate due aree "tenniche" nelle quali potrete avere risposte immediate ai vostri quesiti, da me o da altri "Cosysop" a seconda delle competenze specifiche.

Vorrei acquistare un lettore CD-I 210 della Philips, però prima vorrei sapere alcune cose che il rivenditore non è stato in grado di dirmi. Quindi ho deciso di scrivere alla vs. rubrica sicuro che saprete darmi le risposte che cerco. Per prima cosa desidero sapere se il lettore CD-I con l'aggiunta della scheda di estensione "Full Motion Video con standard MPEG" è in grado di leggere anche I CD-ROM PC; ciò mi interesserebbe molto dal momento che la scelta di titoli CD-ROM è ormai vastissima, mentre i titoli CD-I...? Come seconda cosa vorrei sapere se utilizzando i vari giochi, sul CD-I si possono ottenere le stesse prestazioni delle console CD classiche tipo Amiga CD^{32}, Panasonic 3DO oppure lettore CD-ROM PC. Vorrei inoltre sapere se al lettore CD-I può essere collegato un mouse dal momento che mi pare di capire che l'interfaccia utente è del tipo "punta e clicca". Per finire, desidero sapere come mai non recensite titoli per CD-I, che pure esistono, e come mai nelle svariate pagine pubblicitarie della vs. rivista i numerosi rivenditori di software e videogames non pubblichino mai titoli per CD-I, ma solo per CD-ROM PC, Amiga CD^{32}, ecc. Eppure, anche se poco fortunata, la macchina interattiva della Philips esiste e a mio avviso non dovrebbe essere boicottata. Forse questa mia lettera verrà cestinata e forse no (io spero nella seconda ipotesi!). In ogni caso colgo l'occasione per mandare a tutti voi della redazione di K un cordiale saluto e farvi tanti auguri per un felice e proficuo anno 1994.

Rino Milano
Erice (TP)

Il CDTV Commodore e il CD-I della Philips sono stati i primi veri sistemi multimediali. Una scommessa per questi due colossi dell'elettronica che si avventurarono in un terreno ancora vergine e senza dubbio pericoloso, investendo grandi capitali. Il CD-I è una buona macchina, piuttosto versatile e con caratterische di tutto rilievo per ciò che riguarda la grafica ed il sonoro; per quale motivo, allora, non vi furono gli attesi riscontri nelle vendite? Il principale ostacolo alla diffusione del sistema è stata la collocazione commerciale del CD-I in una fascia di prezzo a cavallo tra le console e i personal computer IBM, posizionato addirittura al di sopra dell'entry level della linea Amiga. Di fatto il CD-I non è un personal computer e non offre nemmeno le performance della seconda genereazione di console a 16 bit, Super Nintendo in testa.

Un prodotto di nicchia, dalle indubbie qualità, che però difficilmente riuscirà a raggiungere il grande pubblico. Di fatto su K non possiamo dedicare uno spazio eccessivo al CD-I proprio per questo motivo; non per questo si può dire che boicottiamo il sistema dal momento che, quando è possibile, dedichiamo ampi spazi nelle news e recensiamo i titoli più interessanti. Un discorso simile vale per gli operatori commerciali del settore che preferiscono dedicare gli spazi pubblicitari a prodotti più facilmente vendibili o dedicati ad una base più ampia. Passiamo ora alle risposte. No, il CD-I non potrà mai far girare CD-ROM per PC dal momento che l'unità è basata su un microprocessore che non ha nulla a che fare con la serie Intel 80x86, il cuore delle macchine MS-DOS. La scheda FMV, peraltro, consente la lettura di film MPEG che seguono lo standard VideoDisk, che possono anche essere utilizzati su PC se su questo è stata installata una scheda omologa (Reel Magic o altro).

Per quanto riguarda le prestazioni pure il CD-I può contare su un ottimo numero di colori ma lascia un po' a desiderare sullo scrolling. I platform e i picchiaduro, ovvero i titoli che vanno per la maggiore sulle console, non saranno fluidissimi sul sistema della Philips, pur rimanendo più che discreti come nel caso di Zelda. *Il 3DO, comunque, è una generazione avanti.*

Per quanto riguarda i dispositivi di puntamento, non è disponibile il mouse ma sono in vendita due ottime trackball, una dedicata ai più piccoli e una seconda più professionale che consente un ottimo feeling con il puntatore.

Caro Alessandro, sono uno studente di Roma e vorrei alcuni consigli su come po-

tenziare il mio computer. Posseggo un 386SX 33, acquistato tre anni fa, quando era quasi il meglio sul mercato.
Ora però non basta più per l'aspetto che io preferisco: i giochi. I 2 mega di RAM non sono più sufficienti e vorrei sapere come poterli espandere a 4 o 6 e più o meno quanto dovrei spendere. La scheda madre di un 486DX 50 quanto può costare? Mi conviene cambiare tutto il computer o solo i pezzi obsoleti (che poi sono tanti: RAM, processore, scheda grafica VGA ma a soli 256 Kb, HD da 120 mega che non servono più a niente)? Vorrei che mi consigliaste la via più economica e soprattutto più redditizia. Sperando nella vostra risposta vi faccio i complimenti per la rivista davvero bella e completa e tanti saluti da

Ugo

Cara redazione di K, vi scrivo per chiarirmi le idee in fatto di computer. Tralascio i complimenti e passo subito alle domande:
1 - Io ho un Olivetti M300 386SX 16 MHz, 200 mega di disco fisso, scheda aggiuntiva con 6 mega di RAM. Se volessi passare ad un 486DX, potrei cambiare solo la motherboard e la CPU (es.: M/B Intel 486DX e CPU Intel 486DX 33MHz) o devo completamente cambiare il PC?
2 - La velocità di trasmissione del CD-ROM dipende dalla velocità del PC?
Vi sarò molto grato se risponderete a queste mie domande.

Roberto Venturini
Garbagnate Milanese (MI)

Le lettere di Ugo e Roby sono un campione piuttosto significativo delle numerosissime richieste di delucidazioni riguardo all'upgrade di macchine ormai obsolete. In questo momento i proprietari di PC basati su 386SX (o DX parchi di MHz) avvertono un notevole gap di prestazioni rispetto ai 486, che spesso si avvalgono anche del plusvalore offerto da un'architettura Local BUS. Una differenza particolarmente sensibile quando il software utilizzato è di tipo ludico, autentico stress per il computer che viene spremuto al massimo; paradossalmente un 386 a 25 MHz va ancora benissimo come server per un sistema UNIX con una mezza dozzina di terminali ma è assolutamente inadeguato per un simulatore di volo dell'ultima generazione.
Aggiornare il sistema esistente o sostituirlo completamente? Se non vi sono particolari problemi di denaro è preferibile la seconda strada, soprattutto se si è in possesso di un PC di marca come IBM, Olivetti, Compaq, HP, Amstrad e così via. I grandi nomi, infatti, progettano schede madri specifiche per i propri sistemi, spesso con seriali, parallele, e addirittura controller e schede grafiche integrate. Per questo motivo è sconsigliabile l'utilizzo di uno chassis preesistente a meno che non si tratti di un clone. Altrettanto sconsigliabile è il riciclaggio di parti presenti nella vecchia macchina che costituirebbero un collo di bottiglia per le prestazioni. Un 486, ad esempio, richiede per la RAM moduli SIMM a 70 o 60 ns (nanosecondi) rispettivamente per 33 e 50 MHz nativi, mentre i 386 si accontentano di RAM a 80 ns che imporrebbero uno o due stati di attesa se montate su una motherboard più veloce. Nel caso dell'Olivetti la scheda di RAM aggiuntiva potrebbe comportare un ulteriore rallentamento. Di fatto la soluzione migliore, qualora possibile, è la vendita in blocco del sistema, conservando al limite disco fisso e monitor per passare ad un sistema possibilmente basato su architettura Local Bus. Per quanto riguarda i prezzi in questo momento è assolutamente impossibile fornire indicazioni attendibili a causa di forti oscillazioni sui listini dovute all'irreperibilità di materiale sul mercato e all'instabilità della nostra valuta. Tra gli inserzionisti di K, comunque, potrete trovare numerosi punti vendita che offrono materiale (PC completi o singole parti) a prezzi piuttosto vantaggiosi, oppure, se possedete un modem, potete curiosare nell'area mercatino di BBK.

Caro Alessandro, posseggo da ormai un anno un Amiga 1200 senza HD e vorrei porti alcuni quesiti al riguardo:
1. il coprocessore matematico è utilizzato solo dal software programmato per farne uso, oppure il processore gli delega automaticamente tutti i calcoli? Il 1200 possiede lo zoccolo per il coprocessore? Se si, si può installarlo anche dopo che il computer è uscito dalla linea di montaggio? Posso installare un coprocessore a frequenza diversa da quella del 68020?
2. il chunky pixel presente nel CD^{32} era accreditato, alla presentazione della macchina, di caratteristiche eccezionali: emulazione del mode 7 della Nintendo, texture hardware, etc.. A tutt'oggi non è ancora disponibile nessun gioco che lo utilizzi e comincio ad avere qualche dubbio sulla veridicità di tali affermazioni. Tu cosa mi puoi dire al riguardo?
3. ritieni consigliabile l'acquisto del kit di espansione per portare il 1200 compatibile con il CD^{32}?
4. è possibile utilizzare un joypad del CD^{32} sul mio computer?
5. è vero che espandendo la memoria con moduli fast RAM si può ottenere un aumento delle prestazioni pari al 100%?

Paolo Ferraresi
Carpi (MO)

P.S. Un'ultima curiosità: cosa significa la sigla DX o SX che contraddistingue i PC?

1. Il coprocessore matematico viene utilizzato solo se il programma ne prevede l'uso; alcuni software sono addirittura disponibili in due differenti versioni, con o senza supporto per la FPU (Floating Point Unit ovvero il coprocessore matematico). Il 1200 non dispone di alcuno zoccolo dal momento che viene costruito con tecnologia SMT (surface mounting), ma solo dello spazio e delle piste sulla scheda madre necessari per l'installazione. È comunque possibile installare un coprocessore matematico consegnado l'Amiga ad un centro specializzato che si occupi dell'operazione di saldatura.
Esistono inoltre delle schedine aggiuntive che espandono la RAM e aggiungono la FPU, anche asincrona rispetto alla CPU, ovvero con una frequenza di clock maggiore.
2. Purtroppo i titoli attualmente disponibili per il CD^{32} non sono altro che passaggi quasi senza modifiche da dischetto Amiga a CD. Il software in grado di sfruttare a fondo la macchina non è ancora stato commercializzato, ma ciò non significa che la macchina non possa esibirsi in performance grafiche di tutto rispetto. Un ottimo esempio è la notevolissima demo di Microcosm che è stata presentata in diverse occasioni ufficiali e che lascia ben sperare per il futuro.
3. Non è ancora stato presentato ufficialmente e pertanto non posso esprimermi, comunque potrebbe valere la pena se uscissero titoli interessanti per il CD^{32}.
Comunque non è la domanda più adatta da rivolgere ad un fan del multimedia.
4. Sì
5. Questo dato probabilmente lo hai letto su qualche pubblicità ed è vero solo in parte, o meglio solo in condizioni particolari. Senza entrare troppo nel merito una macchina sulla quale è montata solo memoria chip, è decisamente più lenta rispetto ad una sulla quale è disponibile anche della fast, anche se il guadagno in termini di prestazioni è da valutare in rapporto al software utilizzato. Un acquisto che ti consiglio caldamente, perché alcuni programmi girano solo in presenza della fast.
P.S. SX e DX sono delle sigle che si accompagnano ai microprocessori Intel; DX è la versione completa di una CPU mentre SX è la versione "ridotta" e più economica.
Nel caso dei 386 il suffisso SX indica che il BUS dei dati è a 16 bit invece che a 32, mentre nei 486 indica l'assenza del coprocessore matematico. La sigla DX2, infine, significa che ci troviamo di fronte ad un 486DX che funziona internamente al doppio della velocità di clock del sistema; ad esempio un DX2 66MHz funziona in una motherboard con clock a 33 MHz.

A SOLE L. 5.900

FINALMENTE IN EDICOLA

NUOVO

CANTANTI COLLECTION

IL MENSILE DI MUSICA
A SCHEDE STACCABILI



DAVANTI: LA FOTO

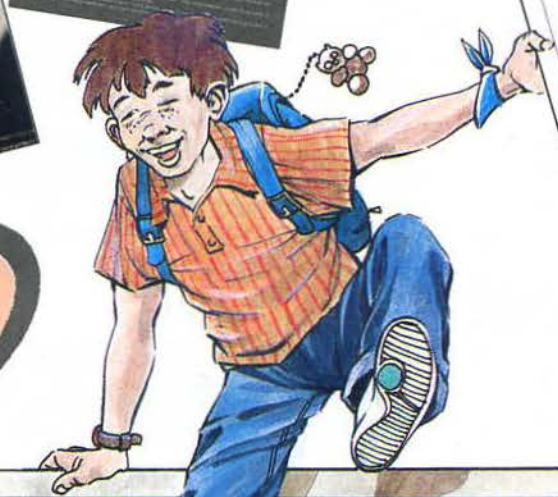
SUL RETRO:

LA CARTA DI IDENTITA'

LA DISCOGRAFIA

LA STORIA





Tutte le foto sono su cartoncino patinato.



IN OGNI NUMERO 12 CANTANTI











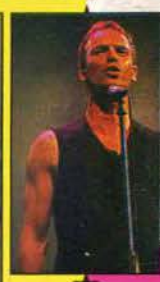




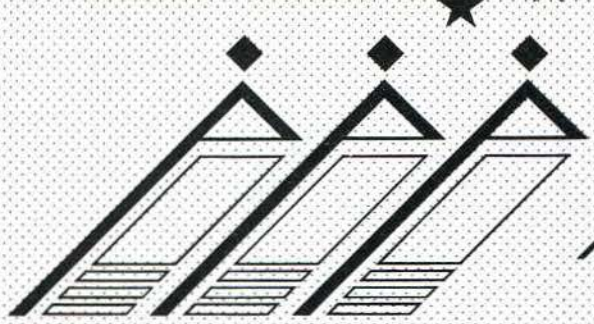


LE FAVOLOSE SCHEDE DELLE TUE POP-STAR PREFERITE! PER SAPERE TUTTO DEI GRANDI PERSONAGGI DELLA MUSICA LEGGERA





INIZIA SUBITO LA TUA RACCOLTA



SAN MARINO INFORMATICA SRL

SUPER OFFERTE

Commodore

SI PREGA DI TELEFONARE PER AVERE I PREZZI AGGIORNATI

- AMIGA 600 L.460.000
- AMIGA 600 HD 20 MB L. 670.000
- AMIGA 1200 L. 715.000
- AMIGA CD 32 L. 670.000
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.295.000
- SIMM 4MB 60 NS PER A/4000 L. 550.000
- HARD DISK INTERNO DA 120 MB + CAVO + SOFTWARE PER AMIGA 600/1200 L. 560.000
- 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
- G-LOCK OTTIMO GENLOCK SEMIPROF. L. 1.050.000
- + COPROCESSORE MAT 68882 A 4000 L. 200.000

- AMIGA 4000 HD 120 MB + TASTIERA L. 3.900.000
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.190.000
- AMIGA 4000 CPU 68030 HD 120 MB + TASTIERA L. 2.400.000
- HARD DISK QUANTUM 170 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 450.000
- HARD DISK QUANTUM 240 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 575.000
- HARD DISK QUANTUM 525 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 1.280.000
- HARD DISK QUANTUM130 MB IDE INTERNO PER AMIGA 4000 L. 390.000
- MONITOR COMMODORE 1942 L. 625.000
- 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. 190.000
- 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

Macintosh

- PERFORMA 200 4MB-40HD L. 1.450.000
- PERFORMA 400 4 MB/80HD + MONITOR 14" COLORI PERFORMA L. 1.760.000
- PERFORMA 600 5 MB/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI APPLE 14" L. 3.600.000
- POWER BOOK 145 4 MB/40HD +INTERFACCIA MIDI L. 2.840.000
- CD-ROM APPLE SC-300 ESTERNO L. 790.000
- INTERFACCIA MIDI TRANSLATOR 1 IN - 3 OUT L. 135.000
- STAMPANTE LASER WRITER 300 L. 1.410.000
- STAMPANTE HP DESKWRITER 550 COLORI L. 1.150.000

OFFERTE A ESAURIMENTO SCORTE:

- CLASSIC II 4 MB/40HB L. 1.200.000
- PERFORMA 450 4MB/120 HD + MON. COLORI APPLE 14" L. 2.980.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR 4 PPM - 300 DPI - 3 MB RAM - POSTCRIPT LEVEL 2 PARALLELA - SERIALE - LOCAL TALK L. 1.700.000
- STAMPANTE STYLEWRITER II L. 595.000
- STAMPANTE H.P. DESKWATER 500 L. 460.000
- HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM L.450.000
- HARD DISK SCSI 240MB QUANTUM L.575.000
- HARD DISK SCSI 525MB QUANTUM L.1.280.000
- HARD DISK REMOVIBILE SYQUEST 88/44 L. 1.280.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO DE LUXE L. 230.000
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 425.000
- WAVE BLASTER L. 415.000
- VIDEO BLASTER L. 550.000
- VIDEO SPIGOT L. 550.000
- HARD DISK AT-BUS WESTERN DIGITAL 250MB L. 470.000
- HARD DISK AT-BUS WESTERN DIGITAL 340MB L. 625.000
- MODULI RAM SIM 1 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 113.000
- MODULI RAM SIM 4 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 360.000
- STAMPANTE HEWLETT PACKARD 550 COLORE L. 1.150.000

- CD-ROM MITSUMI + INTERFACCIA L. 395.000
- MIDI BLASTER L. 430.000
- STAMPANTE 9 AGHI STAR LC 100 COLORE L. 355.000
- STAMPANTE 24 AGHI STAR LC 24-100 L. 460.000
- STAMPANTE 24 AGHI NEC P 22 L. 570.000
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024x768i ANTIRIFLESSO 0.28 DOT PITCH L. 530.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP LASERJET 4L L. 1.300.000
- DISCHETTI DD BULK CONF. DA 50 PZ. L. 43.000
- DISCHETTI HD BULK CONF. DA 50 PZ. L. 60.000

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
Via 3 Settembre, 113 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/908760 - 908892 Fax 0549/908760

Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 12 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/909055 - 908083 Fax 0549/908070

Show Room Musicale:
Via C. Cantù, 12 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/908083-909055

ANNUNCI

VENDITA

VENDO PC 386 DX 40 MHz completo di 4 Mb RAM, hard disk da 170 Mb, mouse, tastiera, joystick, scheda video SVGA, monitor SVGA, scheda sonora Sound Blaster Pro, 1 drive 3,5, modem 2400, Dos 6, Windows 3.1, 150 Mb tra programmi e giochi tra cui F1 GP, Strike Commander, Commanche, Syndicate, Sensible Soccer, ecc. Il tutto a L. 2.000.000, possibilmente in Venezia.
Roberto tel. 041/5209885.

VENDO C64 in ottime condizioni + 2 registratori + giochi + tastiera per suonare completa di programma della Jackson + 2 joystick.
Stefano tel. 039//2020936 ore pasti

VENDO o scambio i seguenti giochi per PC: Monkey Island EGA L. 50,000, Populous L. 30,000, Monkey Island II L. 90,000, Loom L. 50,000, Lure of Temptress L.60,000, King Quest V L.80,000, Terminator 2 L. 10,000. Cerco disperatamente Legend of Kyrandia che compro a un prezzo ragionevole o scambio per uno dei titoli precedentemente elencati. Vendo inoltre registratore originale Datassette Commodore per C64/C128 L. 60.000. Solo zona Milano. Matteo tel. 02/26413772 ore pasti.

VENDO giochi per Atari 2600 a L. 15.000 e per Amiga 500 da L. 20.000 a L. 30.000 originali. Possibilmente zona Roma.
Elio tel. 06/2416016 ore pasti.

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali in perfetto stato: Monkey Island 2 a L. 40.000, Cruise for a Corpse a L. 30.000 W.Gretzky Hockey 2 a L. 30.000. Giorgio Prudenzano Via Zante, 30 - 20138 Milano.

VENDO espansione interna da 512 Kb per Amiga 500/500 plus nuovissima, mai utilizzata a L. 45.000.
Enrico tel. 06/9694720.

VENDO 3 Chip di memoria ben funzionanti di un'espansione da 512 Kb per Amiga 500 a L. 11.000 cadauno o tutti a L. 30.000. Zona Talsano (Ta). Annuncio sempre valido.
Vittorio tel. 099/715330 (dalle ore 13,30 alle ore 15,30).

SVENDO Amiga 600HD 30Mb + espansione 1Mb + drive esterno + commutatore da 2.0 a 1.3, ancora in garanzia. Oppure giochi originali Amiga a metà prezzo (vasto assortimento).
Angelo tel. 0425/23559 (ora cena).

VENDO decoder Televideo-Telesoftware "Colby Fruits" per PC e compatibili, mai usato, completo di software di gestione a L. 400.000. Vendo/scambio software di vario genere.
Ivan Boni V.le 28 Settembre 1943, 70 - 41049 Sassuolo (Mo) (solo se realmente interessati) tel. 0536/804212 (tra le ore 15,00 e le ore 18,00).

VENDO riviste "K" da Giugno '91 a Marzo '93 in blocco o separatamente a L. 5.000 cad. trattabili.
Danilo tel. 0934/27367 (ore pasti).

VENDO C64 in buone condizioni + 82 cassette a solo L. 200.000.
Stefano Caruso Via G. Iannelli, 494 - 80131 Napoli.

Occasione! VENDO causa cambio sistema, Amiga 600 (1Mb) in perfette condizioni completo di numerosi giochi (Alien Breed Special Edition '92, Assassin, Flash Back, Street Fighter II, corredati di soluzioni), joystick, mouse a sole L. 450.000 poco trattabili.
Antonio tel. 0574/595288.

VENDO Philips MSX-2 NMS 8280, 2 drive 3 1/2, digitalizzatore 256 colori, Genlock, mouse, circa 50 giochi e programmi originali a L. 450.000 trattabili.
Gianandrea tel. 0423/23996.

CONTATTI

Hai un Amiga 500? Non trovi nessuno con cui scambiare i tuoi segreti sui 'games' di questo magnifico computer? Attendo volentieri una tua risposta ed entrerai così a far parte del club "Amiga Fans".
Claudio tel. 050/32335 (massima serietà).

Computer Club Pesaro mette a disposizione vasto archivio per Amiga e PC. Arrivi giornalieri direttamente dagli USA, possibilità di spedizioni e abbonamenti. Inoltre materiale, informazioni e documentazioni su tutto il software di maggiore uso.
Se siete interessati o semplicemente per saperne di più, telefonate! Garantiamo professionalità, serietà e velocità.
Rossano tel. 0721/21060 (ore pranzo), oppure lasciare un messaggio in BBS tel. 0721/30783 in area Locale.

Se ti piace giocare al computer, specialmente con l'Amiga, scrivimi!!!
Ci potremo scambiare trucchi e software, nonché informazioni di vario genere...
Matteo Toscani Via Garibaldi, 24 - 20090 Cesano Boscone (Mi).

MIPS Computer Club a Campobasso, organizza mostre, corsi e tornei per Amiga e PC!! Per informazioni:
MIPS Via Cardarelli, 39 - 86100 Campobasso tel/fax 0874/482077.

A.A.A. La "Dreaming Factory", nuova etichetta videoludica, cerca grafici, musicisti e programmatori (C ed Assembler) su Amiga 1200/4000.
Scopo della ricerca, la formazione di un nuovo team di Game Developers all'avanguardia per giochi a 256 colori e che sfruttino appieno le capacità grafico/sonore dei nuovi modelli di casa Commodore. Possibilmente in zona Novara o provincia.
Andrea Rotondo C.so Vercelli, 9 - 28100 Novara tel. 0321/459676 (per informazioni).

ERRATA CORRIGE:

Dobbiamo segnalare un errore nell'impaginazione del fumetto di *Beneath a Steel Sky*, apparso nel numero 57 di gennaio. Purtroppo, in alcuni esemplari di tale numero, le due pagine, ognuna comprendente quattro tavole del fumetto, sono state pinzate erroneamente. La sequenza logica della storia, infatti, risulta in questo modo compromessa. Vi consigliamo, nel caso foste in possesso di una di queste copie, di aprire le graffette, invertire semplicemente le pagine e richiudere le graffette, in modo da poter seguire la storia in maniera corretta. Ci scusiamo con tutti i lettori.

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIO

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO (011) 40.31.114 FAXANDO

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 ORARIO CONTINUATO F A X I N



AMIGA

ARCADE

Alien Breed Spec. Ed.	39.900
Blue Angels	39.900
Bubble Bobble	29.900
Face Off Hockey	29.900
Flimbo's Quest	29.900
Gazza Super Soccer	29.900
Go for Gold	29.900
Hill Street Blues	29.900
Lotus II	29.900
Ninja Remix	29.900
Outrun Europa	29.900
Panza Kick Boxer	29.900
Price of Persia	29.900
Pro Tenis Tour	29.900
Rainbow Islands	29.900
Robocop 2	29.900
RVF Honda	29.900
S.Monaco GP	29.900
Taylors Soccer Chall.	29.900
Terminator 2	29.900



SIMULAZIONE

F17 Challenge	39.900

ARCADE

3D World Boxing	39.900
3D World Soccer	39.900
3D World Tenis	39.900
Addams Family	39.900
Alfred the Chicken	69.900
Alien 3	telefonare
Alien Breed 2	79.900
Alien Breed 2 (amiga 1200)	89.900
Apocalypse	59.900
Arabian Nights	49.900
Bart VS The World	telefonare
Battletoads	telefonare
Beastlord	telefonare
Beavers	49.900
Blastar	59.900
Blob	59.900
Body Blows	69.900
Body Blows 2	79.900
Body Blows 2 (amiga 1200)	89.900
Brutal Football	telefonare
Burning Rubber	telefonare
California Games II	39.900
Cannon Fodder	telefonare
Chaos Engine	59.900
Chuck Rock II (1mb)	59.900
Creatures	59.900
Dangerous Street	telefonare
Deep Core	59.900
Dennis	telefonare
Diggers (amiga 1200)	89.900
Disposable Hero	telefonare
Donk	59.900
Dribbling	49.90
Espana The games 92	69.900
Extasy	39.900
F1	telefonare
Global Gladiators	59.900
Gnome Alone	49.900
Goal! (Kick OFF 3)	69.900
Gulp	telefonare
Humans	59.900
J&M. Caveman Ninja	49.900
K240	telefonare
Kit Vicious	telefonare
Krusty's Fun House	telefonare
Legacy of Sorasil	telefonare
Lion hear (1Mb)	59.900
Magic Boy	telefonare
Manchester United	telefonare
Mario is Missing	79.900
MC Donald Land	59.900
Mean Arenas	telefonare
Morph	59.900
Mortal Kombat	telefonare
Mr.Nutz	telefonare
Nigel Mansel	59.900
Nigel Mansel (amiga 1200)	59.900
No Second Prize	59.900
One Step Beyond	49.900
Oscar (Trolls 2)	telefonare
Overdrive	69.900
Overkill (amiga 1200)	49.900



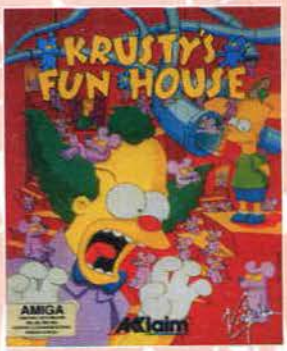
Premier Manager 2	telefonare
Reach Out for Gold	telefonare
Realms of darkness	telefonare
Retee!	39.900
Retee 2!	59.900
Robocod (amiga 1200)	79.900
Robocop 3	59.900
Ryder Cup	telefonare
Sensible Soccer 92/93	69.900
7 Sword of Mendor	telefonare
Sleepwalker (1Mb)	49.900
Sleepwalker (amiga 1200)	49.90
Smash	49.900
Street Fighter II	59.900
Striker 2	telefonare
Strip Poker Live	59.900
Superfrog	79.900
Surf Ninjas	telefonare
Tensai	telefonare
Terminator 2:	telefonare
The Lost Vikings	69.900
Total Carnage	telefonare
Trolls	49.900
Trolls (amiga 1200)	49.900
Turrican III	telefonare
Uridium II	telefonare
Yo! Joe	69.900
Winter Olympics	telefonare
Winter Sport '92	49.900
Zool	49.900
Zool (amiga 1200)	59.900
Zool 2	telefonare

SIMULAZIONE

Air Bucks	69.900
Airbus A320 (1mb)	99.900
A-Train (1mb)	99.900
A-Train Constr.Set (disco aggiuntivo)	49.900
AV8B Harrier Assault	89.900
B17 Flying Fortress	109.900
Battle isle '93	69.900
Blade of Destiny	119.900
Caesar	79.900
Campaign	79.900
Campaign Mission Disk	39.900
Championship Man.'93	69.900
Civilization (1mb)	89.900
Civilization (amiga 1200)	99.900
Dylan Dog	39.900
D-Day	99.900
Dogfight	99.900
Dragons Lair III	89.900
Dune II	89.900
Elite II - Frontier	telefonare
F117 A	109.900
Flashback	89.900
Grand Prix (1mb)	79.900
Gunship 2000	99.900



Hook (1Mb)	69.900
Jack the Ripper	telefonare
Jurassic Park	59.900
Jurassic Park (amiga 1200)	69.900
Kingmaker	telefonare
King's Quest V (1mb)	99.900
King's Quest VI	telefonare



Leg. of Kyrandia (1Mb)	89.900
Leg. of valour (1Mb)	109.900
Lotus 3	59.900
Lure of Tempt. (1Mb)	109.900
Maelstrom	89.900
Napoleonics	79.900
Nick Faldo Champ.Golf	89.900
Pool	69.900
Reach for the Skyes	89.900
Sim Life (amiga 1200)	89.900
Simon the Sorcerers	89.900
Simon the Sorcerers (amiga 1200)	99.900
Supertetries (1Mb)	79.900
Tex Willer:	39.900
The Manager	59.900
Twilight 2000	79.900
War in the Gulf	89.900
Whale's Voyage	69.900
Whale's Voyage (amiga 1200)	69.900
Words of Legends	69.900

GAMES CD32

Humans I + II	telefonare
James Pond II	telefonare
Jurassik Park	telefonare
Sensible Soccer	telefonare
Sleepwalker	telefonare
Surf Ninjas	telefonare
The Lotus Trilogy	telefonare
Trolls	telefonare
Winter Super Sports	telefonare
Zool	telefonare

® ALEX COMPUTER

PUNTI VENDITA:

C.so Francia 333/4 – TORINO
Via Tripoli 179/b – TORINO

SU RICHIESTA
CONSEGNE 24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

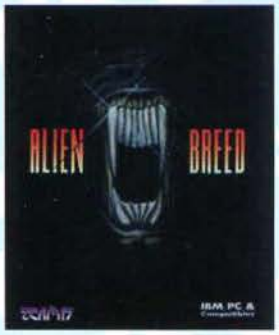
NI A DOMICILIO

ALLO (011) 40.31.001

INEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

MS DOS



ARCADE AZIONE

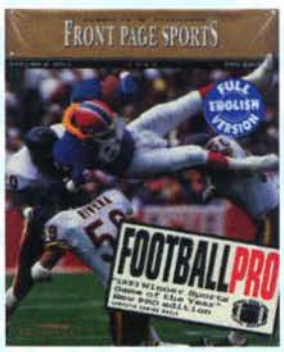
Blue Angels 39.900
Go for Old 29.900
Hill Street Blues 29.900
Indy & Last Crusade 29.900
Microprose Soccer 29.900
Outrun 29.900
Panza Kick Boxer 29.900
Pinball Magic 29.900
Pitfighter 29.900
Rick Dangerous 2 ..... 29.900
Starglider 2 ..... 29.900
Steel Thunder 39.900
Streetfighter 29.900

SIMULAZIONE

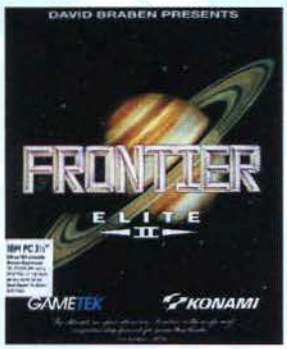
F19 Stealth Fighter 49.900
M1 Tank Platoon 39.900
Pro Tennis Tour 39.900
Team Suzuki 39.900
Toyota GT4 Rally 39.900

ARCADE/AZIONE

3D World Boxing 49.900
3D World Tennis 49.900
Alien Breed 99.900
Ambush 99.900
Axess Denied ..... telefonare
Bart V'S The World ..... telefonare



Batman the Returns 79.900
Body Blows 79.900
Brutal Fottball ..... telefonare
Cover Girl Pok 69.900
Double Dragon 3 ..... 49.900
Euro Soccer 49.900
Extasy 49.900
Incredible Machine ..... telefonare
Fire & Ice ..... telefonare
1st Chess Tutor 49.900
Gnome Alone 59.900
Humans 59.900
J.&M. Caveman Ninja 69.900
Krusty's Fun House ..... telefonare
Legacy of Sorasil ..... telefonare
Liverpool 49.900
Magic Boy ..... telefonare
Manchester United ..... telefonare
Mario is missing 99.900
Morph ..... telefonare
Mortal Kombat ..... telefonare
Omar Sharif Bridge 99.900
One Steep Beyond 49.900
Oscar (Trolls 2) ..... telefonare
Premier Manager 2 ..... telefonare
Quaterpole ..... telefonare
Realms of Darkness ..... telefonare
Retee 2! 69.900
Robocod 89.900
Ryder Cup ..... telefonare
Sensible Soccer 92/93 ... 79.900
7 Sword of Mendor ..... telefonare
Silverball ..... telefonare
Sleepwalker 59.900
Speed Racer ..... telefonare
Street Fighter 2 ..... 79.900



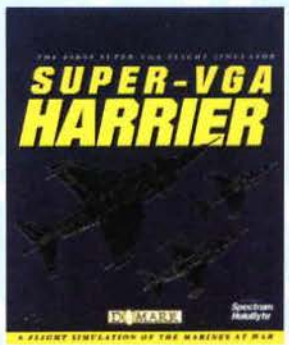
Striker ..... telefonare
Strip Poker Live 59.900
Surf Ninjas ..... telefonare
Tensai ..... telefonare
Terminator 2: ..... telefonare
The Lost Vikings 79.900
Tim Toons ..... telefonare
Total Carnage ..... telefonare
Treasure Silverlake ..... telefonare
Troddlers ..... telefonare
Trolls 49.900
Yo! Joe 69.900
Winter Olympics ..... telefonare
Zool 79.900

SIMULAZIONE

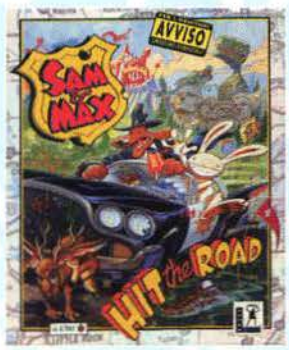
Air Bucks 79.900
Air Warrior 2 ..... 99.900
Armored Fist ..... telefonare
Aces of the Pacific 99.900
Aces over Europe 129.900
Airbus A320 ..... 99.900
America in the Atlantic (agg.GR.NAV.BATTL.) 59.900
Ashes of Empire 99.900
A-Train 99.900
A-Train Constr.Set (disco aggiuntivo) 39.900
AV£B Harrier Assault 99.900
B17 Flying Fortress 99.900
Battle isle '93 ..... 69.900
Betrayal at Krondor 139.900
Blade of Destiny 119.900
Blue Force ..... telefonare
Caesar 89.900
Campaign 89.90
Campaign Mission Disk 49.900
Championship M. '93 ..... 79.900
Chess Maniac 139.900
Chess Master 4000 Turbo (Windows) 89.900
Civilization 99.900
Clash of Steel 119.900



Comanche M..Overkill 119.900
Comanche Mission Disk (disco aggiuntivo) 79.900
Conquered Kingdom ..... telefonare
Crusaders Dark Savant ... 159.900
Dark Sun-Shattered ..... telefonare
D-Day 99.900
Delta ..... telefonare
Dogfight 119.900
Dragons L.III 99.900
Dune 79.900
Dune II 99.900
Dylan Dog 49.900
Ecoquest II 109.900
El Fish 89.900
Elite II-Frontier ..... telefonare
Elvira 2 ..... 89.900
Empire de Luxe 129.900
Eye of the Beholder 3 ..... 109.900
F1 Garnd Prix 109.900
F15 Strike Eagle III 109.900
Falcon 3 ..... 109.900
Falcon Mission Disk (disco aggiuntivo) 69.900
Fields of Glory 129.900
Flashback 109.900
Freddy Pharkas 119.900
Gabriel Knight ..... telefonare
Goal! (Kick Off 3) 79.900
Grand Prix Unlimited 79.900



Great Naval Battle 99.900
Gubship 2000 ..... 89.900
Gunsh.2000 M.D (disco aggiuntivo) 69.900
Harrier Jump Jet 109.900
Harrier Super Vga ..... telefonare
Hook 79.90
Hoyles Classics 119.900
Incredible Machine 109.900
International Open Golf 69.900
Jack the Ripper ..... telefonare
Jurassik Park 79.900
King Maker ..... telefonare
King's Quest V 99.900
King's Quest VI 109.900
King's Quest VI 119.900
Lands of Lore 99.900
Legend of Kyrandia 89.900
Legends of Valour 109.900
Leisure Suit Larry V 99.900
Litil Divil 89.900
Lotus 3 ..... 89.90
Lure of the Temptress 79.900
Maelstrom 99.900
Might & Magic V 129.900
Monopoly 89.900
Napoleonics 79.900
N.F.L. 94 ..... telefonare
NFL Football 119.900
Nick Faldo 99.900
Nigel Mansel 89.900
Pacific Islands 79.900
Pirates Gold 139.900
Premier Manager 79.900
Quest F Glory 3 ..... 109.900



Reach for the Skyes 99.900
Red Baron 99.900
Red baron M.D. (disco aggiuntivo) 79.900
Red Crystal ..... telefonare
Return of the hantom 129.900
Ring World 109.900
Sfide Invernali 79.900
Shadoz President 159.900
Sim Ant 89.900
Sim Farm 89.900
Sim Life 99.900
Sim Life (Windows) 99.900
Simon the Sorcerers 99.900
Space Quest IV 99.900
Spce Quest V 119.90
Space Quest V 109.900
Space Quest Saga P. 149.900
Starlord ..... telefonare
Star Reach ..... telefonare
Software T/Works Star Wars Chess ..... telefonare



Subwars 2050 ..... telefonare
Supership (d.agg.a Great Naval B.) 59.900
Supertetries 89.900
Task Force 129.900
Tex Willer: Piombo C. 49.900
T.F.X. 109.900
The Complete Chess 99.900
The Elder Scrolls: The Arena ..... telefonare
The Legacy 139.90
Tornado 99.900
Tornado 99.900
Vikings-Fields of Conquest 79.900
War in the Gulf 89.900
Wayne Gretzkey Hockey 3 ..... 149.900
Whale's Voyage 79.900
Whirlw.Snooker 79.900
Words of Legends 69.900
World Tennis Champ. 79.900
World War II 1946 (d.agg. Aces of Pacific) 59.900
WWF Battles of S. P. ... telefonare
Yserbius ..... telefonare

COMPILATION

Colossus Compilation 69.900
Space Legends 99.900
Sports Masters 79.900
The Dream Team 69.900

GAMES CD-ROM PC

Eric the Unready 99.900
Eye of the Beholder 3 ..... 99.900
Great Naval Battles 119.900
Humans I + II ..... telefonare
Jurassik Park 79.900
King's Quest VI 129.900
I Grandi Artisti '900 ..... 119.900
Laura Bow 2 ..... 109.900
Legend of Kyrandia 119.900
Leisure Suit Larry VI ..... telefonare
Motor Stars 149.900
Oscar (Trolls 2) ..... telefonare
Protostar ..... telefonare
Ringworld 109.900
Sherlock Holmes ..... telefonare
Star Trek 2 ..... telefonare
T.F.X. ..... telefonare
The Lawnmower Man ... telefonare
The 7th Guest 199.900
Tornado ..... telefonare
Winter Super Sports .... telefonare
Wolfpack ..... telefonare

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa; essi possono subire variazioni in caso di eventuali errori tipografici o modifiche alle leggi fiscali.

F1



A.POLI

Rivivi le emozioni mozzafiato del

CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1

UN EMOZIONANTE GIOCO DI GUIDA!
CORRI SU VERI CIRCUITI, DA MONZA A MONTECARLO E GAREGGIA CONTRO DELLE VERE SCUDERIE E DEI VERI PILOTI!

Mega Drive: Lit. 139.900
Game Gear: Lit. 89.900
Amiga: Lit. 59.900
PC: Lit. 69.900

Prezzi al pubblico IVA inclusa.

MANUALE IN ITALIANO







DOMARK®

LEADER ·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890