K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
CD[32] CD-I
+ MULTIMEDIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONIC

Anno VII n. 5 -MAGGIO 1995 - L. 6.000



RENEGADE
SULLA SCIA DI X-WING

DAEDALUS ENCOUNTER
UN FANTASTICO ARCADE CON TIA CARRERE

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

• RENEGADE • BUREAU 13 • SIM ISLE • A.T.R. • FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN • FORTRESS OF DR. RADIAKI • DOMINUS • BC. RACERS BIOFORGE • PIZZA TYCOON • SCOTTISH OPEN • STALINGRAD • BRETT HULL HOCKEY • ACTION SOCCER • LOONY LABYRINTH • LOST EDEN • SIMON THE SORCERER • DUNGEONS & D.

TNT

GUILTY
DEATH GATE
WOODRUFF

S.O.S. VIDEOGAM

UN PREZIOSO AIUTO PER FA FUNZIONARE TUTTI I GIOC

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.900	
A10 TANK KILLER	39.900	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.900
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	39.900	
ARABIAN NIGHT	29.900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.900	
ATR - ALL TERRAIN RACING	69.900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.900	
BANSHEE	59.900	
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BEST OF THE BEST	TEL.	
BLOODNET	69.900	79.900
BODY BLOWS 2	69.900	69.900
BRIAN THE LION	59.900	
BUMP 'N' BURN	69.900	
BURNING RUBBER	59.900	59.900
BURNTIME	59.900	59.900
CANNON FODDER II	79.900	
CARDINAL	19.900	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	59.900	
CHAOS ENGINE	69.900	59.900
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.900	
CIVILIZATION	109.900	99.900
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ART	69.900	
CLASSIC COLLECTION DELPHINE	69.900	
CLOCKWISER	49.900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59.900	
COMBAT AIR PATROL	79.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.900	
COOL SPOT	69.900	
COSMIC SPACEHEAD	59.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CURSE OF ENCHANTIA	39.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	
CYBER PUNK	59.900	
CYTRON	79.900	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED	TEL.	
DAWN PATROL	79.900	
DETROIT	79.900	
DIGGERS	89.900	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	79.900
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.900	
EUROPEAN CHAMPIONS (BUDGET EDITION)	39.900	
EYE OF THE BEHOLDER III	49.900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK	39.900	
FANTASY MANAGER	49.900	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.900	
FLY HARDER	39.900	
FOOTBALL GLORY	59.900	69.900
FORMULA 1 WORLD CHAMP. EDITION	59.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GEAR WORKS	39.900	
GENESIA	79.900	
GLOBDULE	59.900	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN	69.900	
GUNSHIP 2000	39.900	79.900
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRED GUNS	79.900	
HISTORY LINE 1914-1918	79.900	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.900	
ISHAR 3	69.900	79.900
IT'S CRICKET	69.900	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	69.900	
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
K240	69.900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KID CHAOS	59.900	
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	49.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGMAKER	89.900	
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	59.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.900	
LIVING PINBALL	TEL.	
LORDS OF THE REALM	79.900	79.900
MAGIC BOY	59.900	
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900	
MICROMACHINES	59.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	
MORPH	59.900	69.900
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	49.900	
MR NUTZ	49.900	
NICKY 2	TEL.	
OUT TO LUNCH	59.900	
OVERLORD	69.900	
PACIFIC ISLAND	49.900	
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.900	
PINBALL FANTASY	69.900	
PINBALL ILLUSION	69.900	69.900
PINKIE	69.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.900	59.900
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.900	
PRIME MOVER	79.900	
PUTTY SQUAD	TEL.	
QUIK	59.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
REUNION	79.900	79.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900	99.900
ROADKILL	69.900	
RUFF & TUMBLE	59.900	
RYDER CUP	TEL.	59.900
SABRE TEAM	69.900	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.900	69.900
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SHUTTLE	39.900	
SIERRA SOCCER	79.900	
SILLY PUTTY 2	TEL.	
SIM CITY / GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	99.900	79.900
SIM CLASSIC	79.900	
SIM LIFE	39.900	39.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW	79.900	
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	89.900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPACE HULK (VERS. INTERGRALE)	79.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	79.900	
STRIP POT	59.900	
SUBWARS 2050	89.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79.900	
SUPERFROG	79.900	
SYNDICATE	89.900	
T-RACER	TEL.	
TACTICAL MANAGER ITALIA	59.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	49.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	TEL.	
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	59.900	
THE BLUE & THE GRAY	79.900	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.900	
THE CLUE	69.900	69.900
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	99.900	89.900
TOP GEAR 2	59.900	59.900
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.900	39.900
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.900	
TRADERS	TEL.	
TROLLS	39.900	39.900
TURBO TRAX	TEL.	
TURNING POINTS	79.900	
UFO	79.900	
UNIVERSE	79.900	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	79.900	
VIKINGS	29.900	
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL.	
WEMBLEY SOCCER	TEL.	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	59.900	
WIZ 'N' LIZ	69.900	
WIZKID	39.900	
WONDER DOG	49.900	
ZEEWOLF	69.900	
ZONE WARRIOR	79.900	
ZONKED	79.900	

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP EDIT. + QWAK	29.900
ALL TERRAIN RACING	59.900
AMERICAN FOOTBALL	49.900
ARCADE POOL	39.900
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900
BANSHEE	69.900
BATTLECHESS ENHANCED	69.900
BATTLETOADS	59.900
BEAVERS	59.900
BENEFACTOR	69.900
BRIAN THE LION	49.900
BRUTAL FOOTBALL (BUDGET EDITION)	29.900
BUBBA 'N' STIX	59.900
BUBBLE AND SQUEAK	69.900
CANNON FODDER	69.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49.900
CASTLES II	59.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	19.900
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK	49.900
CYBERWAR	TEL.
DARKSEED	79.900
DEEP CORE	69.900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59.900
DENNIS	49.900
DISPOSABLE HERO	69.900
DRAGONSTONE	79.900
EXTRACTORS	59.900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69.900
FIRE FORCE	59.900
FLINK	69.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GLOBAL EFFECT	39.900
GUARDIAN	69.900
GUNSHIP 2000	79.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INFERNO	TEL.
JAMBALA	69.900
JAMES POND III	79.900
JET STRIKE	59.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43.900
JUNGLE STRIKE	69.900
KID CHAOS	69.900
KINGPIN	49.900
LABYRINTH OF TIME	29.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900
LAST VIKINGS	49.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LITIL DIVIL	69.900
LOTUS TRILOGY	59.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH	79.900
MORTAL KOMBAT	TEL.
NAUGHTY ONES	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.900
OUT TO LUNCH	55.900
OVERKILL & LUNAR-C	19.900
PGA TOUR GOLF	59.900
PINBALL FANTASY	79.900
PINKIE	79.900
PLANET FOOTBALL	89.900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.900
QUIK	79.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RISE OF THE ROBOTS	79.900
ROADKILL	69.900
RYDER CUP	69.900
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	39.900
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.900
SHADOW FIGHTER	69.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900
SKELETON KREW	69.900
SLEEPWALKER	59.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
SUBWARS 2050	79.900
SUPER STARDUST	79.900
THE CLUE	59.900
THE LOST VIKINGS	49.900
THEME PARK	69.900
TOTAL CARNAGE	69.900
TOWER ASSAULT	69.900
TOWN WITH NO NAME	89.900
TROLLS	64.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	69.900
VIDEO CREATOR	89.900
VITAL LIGHT	69.900
WHIZZ	79.900
WILD CUP SOCCER	59.900
ZOOL	29.900
ZOOL 2	69.900



Dai, cosa aspetti ?
Vieni a far parte del QUEEN CLUB !
Con un acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare fino al 10% sugli acquisti successivi ...
QUEEN CLUB, FATTI E NON PAROLE !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

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

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

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

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES



PC

1942 AIR PACIFIC WAR	99.900	FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	MR BLOBBY	49.900
A-TRAIN	119.900	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	109.900	NASCAR	109.900
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49.900	FIFTH FLEET	99.900	NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
A10 TANK KILLER	39.900	FIGHTER WINGS	89.900	OPERATION BODY COUNT	79.900
ACES OF THE DEEP	99.900	FLIGHT COMMANDER II	99.900	OPERATION CRUSADER	99.900
ALIEN LEGACY	99.900	FLIGHT SIMULATOR 5	149.900	OUTPOST	99.900
ALONE IN THE DARK 2	119.900	FRONT LINES	89.900	PACIFIC STRIKE	129.900
ARMORED FIST	89.900	FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900	PANZER GENERAL	99.900
ATP	119.900	FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900	PINBALL 2000	39.900
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900	PIROTECNICA	109.900
BATTLE ISLE 2	99.900	GENESIA	79.900	PIZZA TYCOON	119.900
BATTLEDROME	49.900	GOAL	49.900	PLANET FOOTBALL	99.900
BC RACERS	79.900	GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900	PLAYER MANAGER	TEL.
BEAT THE HOUSE	79.900	GUILTY	79.900	POWERDRIVE	69.900
BIG RED ADVENTURE	79.900	HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900	PREMIER MANAGER 3	79.900
BIO FORGE	TEL.	HARPOON 2	129.900	QUARANTINE	99.900
BLACK HAWK	79.900	HEIRS TO THE THRONE	109.900	RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
BUREAU 13	79.900	HERETIC	TEL.	RAPTOR	89.900
CANNON FODDER II	79.900	HEROES OF THE 357TH	109.900	RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	59.900	HIGH SEAS TRADER	89.900	RED CRYSTAL	109.900
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.900	HOKUM KA-50	79.900	RETRIBUTION	89.900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900	INDY CAR RACING	99.900	RISE OF THE ROBOTS SVGA	99.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	INHERIT THE EARTH	89.900	RISE OF THE TRIAD	79.900
COMBAT CLASSICS 3	79.900	INORDINATE DESIRE	69.900	SEAWOLF	129.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	ISHAR 3	79.900	SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
DARK LEGIONS	89.900	JACK THE RIPPER	TEL.	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	TEL.
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109.900	JET STRIKE	79.900	SHADOW WORLDS	39.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119.900	JUNGLE STRIKE	89.900	SHE QUEEN	89.900
DAWN PATROL	99.900	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69.900	SIM CITY 2000	129.900
DELTA V	109.900	KING'S QUEST VII	TEL.	SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL DISK	49.900
DESCENT	89.900	KINGS RANSOM	TEL.	SIM CITY DELUXE	99.900
DISCWORLD	99.900	LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900	SIM EARTH	39.900
DOOFUS	TEL.	LANDS OF LORE	79.900	SIM LIFE	49.900
DOOM	99.900	LARRY 6	99.900	SIM TOWER	TEL.
DOOM II	99.900	LEADBETTERS GOLF	39.900	SIMON THE SORCERER II	TEL.
DOOM II EXPANSION	39.900	LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39.900	SOCCER SUPER STARS	89.900
DREAMWEB	99.900	LEGIONS	89.900	SOCCER TEAM MANAGER	59.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900	LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	79.900	SPACE FEDERATION	89.900
DUNGEON HACK	99.900	LITIL DIVIL	89.900	SPACE QUEST V (ITA)	109.900
EARTH SIEGE	89.900	LIVING PINBALL	TEL.	SPACE QUEST VI	TEL.
ECSTATICA	139.900	LORDS OF MIDNIGHT	89.900	SPACE SIMULATOR	109.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900	LORDS OF THE REALM	99.900	SPEED RACER	99.900
FANTASY MANAGER	69.900	MAHJONG	39.900	SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER	39.900
		MASTER OF MAGIC	119.900	STALINGRAD	109.900
		MENZOBEERANZAN	99.900	STAR FLIGHT	79.900
		METAL MARINES	TEL.	STAR REACH	TEL.
		MIG 29	69.900	STAR TRAIL REALMS ARKAN	99.900
		MORTAL KOMBAT 2	79.900	STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	109.900
				STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89.900
				STARLORD	119.900
				STRIKE COMMANDER	139.900
				SUPER KARTS	99.900
				SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79.900
				SYNDICATE	109.900
				SYSTEM SHOCK	119.900
				T.F.X.	119.900
				TEAM YANKEE	39.900
				TERMINATOR RAMPAGE	TEL.
				THE BLUE & THE GRAY	89.900
				THE CLUE	89.900
				THE DAWN OF AERIAL COMBAT	TEL.
				THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119.900
				THE HORDE	99.900
				THE LION KING	89.900
				THE SCROLL	59.900
				THE SETTLERS	89.900
				THEME PARK	109.900
				TIE FIGHTER	129.900
				TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM	49.900
				TORNADO & DESERT STORM	79.900
				TOTAL CARNAGE	89.900
				TOWER ASSAULT	79.900
				TRADERS	TEL.
				TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
				TURNING POINTS	79.900
				UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
				UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP	109.900
				ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.)	49.900
				ULTIMA VIII : PAGAN	129.900
				ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79.900
				ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
				UNIVERSE	89.900
				UNNECESSARY ROUGHNESS	99.900
				US NAVY FIGHTER	TEL.
				VIKINGS	29.900
				VIRTUOSO	89.900
				VITAL LIGHT	69.900
				VOYAGES OF DISCOVERY	59.900
				WAR IN THE GULF	49.900
				WARCRAFT	99.900
				WATERWORLD	TEL.
				WING COMMANDER ARMADA	109.900
				WOLF	79.900
				WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	49.900
				XENOBOTS (BUDGET EDITION)	29.900

CDrom

ACES OF THE DEEP	119.900	DREAMWEB	99.900	LITTLE BIG ADVENTURE	129.900
AFTER THE DARK TRILOGY	109.900	DRUG WARS	79.900	LORD OF THE RINGS	99.900
ALIEN OLYMPICS	79.900	DUNE II & LURE OF TEMPTRESS	49.900	LORDS OF MIDNIGHT	89.900
ALONE IN THE DARK 3	99.900	EARTH SIEGE	119.900	LOST EDEN	99.900
ARMORED FIST	99.900	ECSTATICA	99.900	LOST IN TIME	139.900
ASTRONOMICA	119.900	EPIC PINBALL	TEL.	MAD DOG MCCREE 2	109.900
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
BATTLE ISLE 2	129.900	F14 FLEET DEFENDER GOLD	99.900	MEGARACE	69.900
BATTLECHESS COLLECTION	99.900	FALCON 3.0 + TORNADO	99.900	MENZOBEERANZAN	99.900
BC RACERS	69.900	FALCON GOLD	109.900	MICROCOSM	139.900
BIG RED ADVENTURE	79.900	FANTASY EMPIRES	99.900	MONKEY ISLAND (BUDGET)	49.900
BLIND DATE	99.900	FANTASY FEST	129.900	MONKEY ISLAND 2 (BUDGET)	49.900
BLOODNET	99.900	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900	MORTAL KOMBAT 2	89.900
BODY COUNT	TEL.	FIFTH FLEET	99.900	MYST	139.900
BUREAU 13	79.900	FIGHTER WINGS	89.900	NASCAR	129.900
CAMPAIGN (BUDGET EDITION)	89.900	FLASH TRAFFIC	TEL.	NHL HOCKEY 95	109.900
CENTRAL INTELLIGENCE	89.900	FLIGHT COMMANDER II	99.900	NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900
CHAOS CONTINUUM	99.900	FLIGHT UNLIMITED	109.900	NOCTROPOLIS	119.900
CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS)	99.900	FORTRESS OF DR. RADIAKI	79.900	NOVASTORM	99.900
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69.900	FREDDY PHARKAS	99.900	OPERATION BODY COUNT	79.900
CLOCKWISER	59.900	FRONT LINES	89.900	OPERATION CRUSADER	129.900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	79.900	FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	119.900	OUTPOST	109.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900	PINBALL FANTASIES DELUXE	89.900
COMBAT CLASSICS 3	79.900	GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	69.900	PINBALL WORLD CUP	99.900
COMMANDER BLOOD	99.900	GATEWAY II	99.900	PIROTECNICA	119.900
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	99.900	GENESIA	89.900	POWERDRIVE	69.900
CREATURE SHOCK	109.900	GOBLINS III	119.900	PREMIER MANAGER 3	69.900
CRIME PATROL	99.900	GREAT NAVAL BATTLES 2	109.900	QUARANTINE	99.900
CRITICAL PATH	119.900	GUILTY	149.900	QUEST FOR GLORY IV-SHADOW OF DARK	109.900
CYBERIA	109.900	GUNSHIP 2000	39.900	RALLY CHAMPIONSHIP	89.900
CYBERRACE	109.900	HAMMER OF THE GODS	89.900	REBEL ASSAULT	119.900
CYBERWORLDS	89.900	HELL	119.900	REBEL ASSAULT (BUDGET)	49.900
CYCLEMANIA	99.900	HUMANS I + II	29.900	RENEGADE	109.900
DAEMONSGATE	89.900	INDIANA JONES AND F.O.A. (BUDGET)	49.900	RETURN TO RINGWORLD	109.900
DARK FORCES - STAR WARS	99.900	INFERNO	129.900	RETURN TO ZORK	109.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119.900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.900	RINGWORLD	99.900
DAWN PATROL	99.900	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99.900	RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.900
DAY OF THE TENTACLE (BUDGET)	49.900	IRON ASSAULT	89.900	RISE OF THE TRIAD	79.900
DESCENT	89.900	ISHAR 3	89.900	SAM & MAX HIT THE ROAD	129.900
DISCWORLD	119.900	JET STRIKE	79.900	SAM & MAX HIT THE ROAD (BUDGET)	49.900
DOOM DATA DISK DI-ZONE	49.900	JUNGLE STRIKE	89.900	SEAWOLF	139.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	29.900	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	79.900	SECRET WEAPONS OF LUFTWAF. (BUDGET)	49.900
DOOM II	99.900	KING'S QUEST VII	119.900	SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
DOOM UTILITIES EDITION 2	49.900	KYRANDIA III	129.900	SHADOWS OF CAIRN	TEL.
DRAGON LORE (ITA)	109.900	LANDS OF LORE II	TEL.	SILENT SERVICE II	129.900
		LARRY COLLECTION 1-6	109.900	SIM CITY 2000	109.900
		LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	49.900	SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	109.900
		LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	99.900	SMALL BLUE PLANET	99.900
		LINKS 386 CD - LINKS PRO	109.900	SOCCER SUPER STARS	89.900
		LITIL DIVIL	79.900	SPACE ACE	119.900
				SPACE QUEST COLLECTION	109.900
				SPACE SIMULATOR	79.900
				STALINGRAD	109.900
				STAR CRUSADER	99.900
				STARLORD	99.900
				STRIP POKER PRO	109.900
				SUPER CD DOOM EXTRAS	29.900
				SUPER CD HORROR MANIA	29.900
				SUPER KARTS	139.900
				SUPER STRIKE COMMANDER	129.900
				SYNDICATE PLUS	139.900
				SYSTEM SHOCK	109.900
				T.F.X.	109.900
				TACTICAL MANAGER	79.900
				TANK COMMANDER	79.900
				TEMPTATION - RACCOLTA TITOLI	129.900
				THE 11TH HOUR	TEL.
				THE 7TH GUEST	159.900
				THE BLUE & THE GRAY	99.900
				THE CLUE	99.900
				THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119.900
				THE LAWNMOWER MAN 2 (CYBERWAR)	129.900
				THE PATRICIAN	49.900
				THEME PARK	139.900
				TORNADO & DESERT STORM	89.900
				TOWER ASSAULT	89.900
				TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
				UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP	119.900
				ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	139.900
				ULTIMA VIII : PAGAN	139.900
				UNDER A KILLING MOON (VER.ITALIANA)	169.900
				UNIVERSE	89.900
				US NAVY FIGHTER	119.900
				USS TICONDEROGA	109.900
				VIRTUA CHESS	109.900
				VIRTUOSO	89.900
				VOYEUR	89.900
				WARCRAFT	99.900
				WING COMMANDER III	149.900
				WINGS OF GLORY	109.900
				WINGS OVER EUROPE	119.900
				WOLF	99.900
				WOODRUFF	89.900
				WORLD CUP GOLF	129.900
				X-WING ENHANCED	129.900
				X-WING ENHANCED (BUDGET)	49.900
				ZEPHIR	109.900
				ZEPPELIN	109.900

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

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) — **FAX** 011-31.13.555 — **POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO — **MAILBOX** VIDEOTEL 211503732 — **QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

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

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo

- ☐ 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. 18.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR — L. 28.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

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

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

TOTALE L.

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Rivenditore Autorizzato TOP computer

ODIS S.R.L.

COMPUTERS E VIDEOGIOCHI • ACCESSORI • VENDITA ALL'INGROSSO

PIAZZA DI PONTE LUNGO 31 • ROMA TEL. 06/7016436 • FAX 70303635

OLTRE 1.000 TITOLI • 200 MQ DI ESPOSIZIONE

PC CD-ROM

ALIEN LOGIC	L. 99.900
ALL NEW WORLD LEM.	L. 115.000
ANIMALS IN MOT.	L. 39.900
APOGEE	L. 56.900
ARCHIVIA	L. 45.000
ARMORED FIST	L. 109.900
ASTROGEOMAZIA	L. 69.900
ATARI 2600 X WIND.	L. 59.900
ATHLETICS	L. 39.900
BASEBALL SEASON	L. 99.900
BATTLE CHESS COMP.	L. 99.900
BC RACERS	L. 79.900
BEAT THE HOUSE	L. 79.900
BETTY BOOP	L. 45.000
BLIND DATE	L. 99.900
BOB DYLAN INTERACT..	L. 139.900
CAMPAIGN 2	L. 39.900
CANNON FODDER + STEEL	L. 109.900
FLIGHT 2 COMMANDER	L. 135.000
CENTRAL INTELLIGENCE	L. 109.900
CLASSIC CARTOONS	L. 39.900
CYBERWAR X WINDOWS	L. 119.900
DRACULA IN LONDON	L. 99.900
DREAM WEB	L. 109.900
FAMILY FUN	L. 33.900
FAST AGENT	L. 199.900
FAST OFFICE	L. 169.900
GAME GALORE	L. 35.000
GAME TREASURE X WIN	L. 35.000
GLI ANIMALI D.S.	L. 199.900
I MONDIALI DI CALCIO	L. 79.900
IL BEL PAESE	L. 49.900
IL MONDO DEGLI ANIMALI	L. 59.900
JURASSIC PARK	L. 79.900
INDIANA JONES	L. 99.900
LITTLE BIG ADVENTURE	L. 159.900
LIVING WORLD	L. 249.900
MAGIC CARPET	L. 154.900
MAGISTER ASTRONOMIA	L. 49.000
MASTER OF MAGIC	L. 99.900
MUSIC	L. 35.000
NEW YORK	L. 49.900
PATENTE FACILE	L. 29.900
SAM E MAX	L. 139.900
SOCCER INTERNA..	L. 59.900
TAROCCHI	L. 69.900
SUMMER CHALLENGE	L. 69.900
TRIPLE ACTION	L. 29.900
THE VIRTUAL..3D	L. 45.000
TOP 50 X MACINTOSH	L. 54.900
ORACOLI-PC	L. 45.000
RAIMBOW CHILDREN	L. 33.900
RENEGADE	L. 109.900
SAIL SIMULATOR	L. 125.000
SHERLOCK HOLMES	L. 99.900
SIM CITY 2000 INGLESE	L. 99.900
SIM CITY 2000 ITALIANO	L. 139.900
STAR TRAIL - REALMS	L. 110.000
TRANSARTICA	L. 39.900
NUMEROLOGIA	L. 69.900
POWER GAME III	L. 69.900
QUARANTINE	L. 99.900
MONKEY ISLAND 2	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 99.900
OUTPOST	L. 129.900
IRON ASSAULT	L. 99.900
JACK NICKL.GOLF	L. 69.900
LAISURE LARRY	L. 109.900
LAURA BOW	L. 109.900

PC CD-ROM

ADVANCED GAMES	L. 42.900
ADVANTAGE TENNIS	L. 99.900
AEGIS GUARDIAN	L. 89.000
AUTOMOBILE R.94	L. 99.900
BUREAU 13	L. 89.900
BUSINESS LIBRARY	L. 39.900
COLLEGE GIRLS	L. 89.900
COMMAND STARSHIP	L. 59.900
COPPA DEL MOND. 1930-94	L. 99.900
CRIME PATROL	L. 99.900
DARK FORCES	L. 109.000
DATA BANK	L. 355.000
DELTA V	L. 99.900
DINOSAURS MICROSOFT	L. 179.900
ECSTATICA	L. 139.900
EDUCATION PLATINUM	L. 40.000
ENCICLOPEDIA GENIAS	L. 950.000
FIFA SOCCER	L. 129.900
FIGHTER WING	L. 89.900
GAME ARENA	L. 45.000
HARDBALL	L. 39.900
HOUSE OF HORRORS	L. 35.000
INNOCENT	L. 105.000
IO PARLO IL FRANCESE	L. 109.900
ITALIA	L. 155.000
MAGIC ITALY	L. 75.000
MICROCOSM	L. 79.900
PATATRAC A CHAMPIGNAN	L. 109.900
PROGRAMMER P.TOOL	L. 35.000
RADIO ACTIVE	L. 99.000
ROCKET RANGER	L. 39.900
SECRET WEAPONS	L. 49.900
SPACE PIRATES	L. 89.000
SPORTS SPECTACULAR	L. 35.000
STALINGRAD	L. 119.900
STRATEGIC COMMAND	L. 35.000
SUPREMACY	L. 39.900
THE CALIFORNIA C.	L. 45.000
THE GAMBLER	L. 35.000
TORNADO+OPER D.STORM	L. 89.900
TUTTO IL MILAN	L. 49.900
UNIVERSE	L. 89.900
US NAVY FIGHTERS	L. 149.900
VIRTUAL WARLOS	L. 79.900
VIRTUOSO	L. 89.900
VIVALDI	L. 79.900
WOMEN IN MOTION	L. 39.900
ZEPPELIN	L. 109.900
ZIO ARCHIBALD	L. 109.900
ULTIMATE BODY BLOWS	L. 69.900
UTILITIES	L. 69.900
UTILITIES PLAT.	L. 39.900
VENUS -1-2-EXTRA	L. 74.900
VOYEUR	L. 99.900
WAR GAMES	L. 35.000
WARCRAFT	L. 99.900
WILD BLUE YONDER	L. 109.900
WINDOWS AT ITS B.	L. 35.000
WING OF GLORY	L. 139.900
WING OVER EUROPE	L. 129.900
WINTER OLYMP	L. 109.900
WINTER SUPERSPORT	L. 39.900
WOLFENTEIN 3D	L. 29.900
WOODRUFF	L. 139.900
WOODRUFF VERS. INGLESE	L. 109.900
WORLD CUP YEAR 94	L. 99.900
WORLD OF ELIGHT...	L. 59.900
ZENIT	L. 120.000
TWIN CALIBRE	L. 49.900

PC 3,5"

688 ATTACK SUB	L. 19.900
ABANDONED PLACES	L. 29.900
AIR COMBAT CHUCK	L. 39.900
ALONE IN THE DARK 2	L. 99.900
ARMORED FIST	L. 109.900
BATTLE BUGS	L. 89.900
BLUE FORCE X PC	L. 109.900
BUDOKAN	L. 19.900
BUREAU 13	L. 89.900
CANNON FODDER 2	L. 79.900
CAPTIVE	L. 39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	L. 39.900
COMANCHE M.D.1	L. 69.900
COMBAT CARS 3	L. 79.900
CRISIS IN KREM.	L. 49.900
CRUISE FOR A CORPSE	L. 39.900
DARK LEGIONS	L. 79.900
DARK SUN	L. 119.900
DARK.SUN SHATTERED	L. 99.900
DELTA V	L. 119.900
DESCENT	L. 89.900
ECSTATICA	L. 119.900
EVASIVE ACTION X PC	L. 89.900
FAIRY TALES	L. 49.900
FALCON 3.0	L. 39.900
FANTASY MANAGER	L. 69.900
FINAL FRONTIER	L. 29.900
FIRETEAM 2200	L. 29.900
FOUNTAIN OF DR.PC	L. 29.900
GABRIEL KNIGHT X PC	L. 99.900
GIOCHI ECONOMICI	L. 9.900
GUY SPY	L. 29.900
HARDBALL 3	L. 39.900
HOCKHUM KA 50	L. 99.900
IMOBIL GEST	L. 169.900
INORDINATE DESIRE	L. 59.900
JUNGLE STRIKE	L. 79.900
KASPAROV'S GAMB.	L. 139.900
KILLERBALL	L. 29.900
LEGENDS OF VALOUR	L. 39.900
LITIL DIVIL	L. 89.900
LORDS OF THE REALM	L. 99.900
LOTTO MAGIC	L. 69.900
MASTER OF MAGIC	L. 119.900
MERLIN CHALLENGE	L. 45.000
MICHAEL JORDAN	L. 99.900
MONDIALI ENC.	L. 69.900
ON THE BALL	L. 79.900
OPERATION COMBAT 2	L. 55.000
OPERATION CRUSADER	L. 89.900
PAPERBOY 2	L. 39.900
PLANET EDGE	L. 49.900
POWERMONGER	L. 39.900
PRINCE OF PERSIA	L. 99.900
QUARANTINE	L. 99.900
RETRIBUTION	L. 89.900
REX NEBULAR	L. 49.900
ROBINSON'S REQUIEM	L. 99.900
SCENARIO F5 WASHINGTON	L. 89.900
SCENARY CARIBBEAN	L. 69.900
SCENARY GRANDCANYON	L. 39.900
SCENARY HAWAII	L. 39.900
SCENARY ITALY	L. 129.900
SCENARY JAPAN	L. 69.900
SCENARY SAN FRANCISCO	L. 89.900
SCENARY TAHITI	L. 39.900
SCENARY WASHINGTON	L. 85.900
SCENARY WESTINDIES	L. 69.900
SHANGHAI II	L. 49.900

ACCESSORI PC

CLEANING-BOX GLASS	L. 19.900
CLEANING-BOX PLASTIC	L. 19.900
CLEANING-RICARICA GLAS	L. 15.000
CONTROLLER 2S+1P+1J+HD	L. 29.900
COPERTINA MONITOR	L. 9.900
COPERTINA STAMPLASER	L. 12.500
COPERTINA STAMPANT.132	L. 9.900
COPERTINA TOWER-MON-TA	L. 19.900
COPRI-MOUSE	L. 5.900
CPU INTEL 486 DX2/66	L. TELEF.
FLOPPY-LOCK 3.5	L. 29.900
FOGLI CORNCICE X COMP	L. 9.900
FOGLI DISEGNATI X COMP	L. 5.900
FOGLI STAMPATI COLOR	L. 39.900
FOGLI TINTA UNITA X PC	L. 4.500
GRUPPO DI CONTINUITA'	L. 379.900
HARD DISK 120 CONNER	L. 230.000
HARD DISK 170 MB	L. 270.000
HARD DISK 450 SEGATE	L. 370.000
HARD DISK 52 MB QUANTUM	L. 150.000
HARD DISK 540 SEAGATE	L. 420.000
HARD DISK 550 MB SEAGATE	L. 480.000
KIT PULIZIA CD	L. 19.900
KIT REMOVIBILE HD	L. 79.900
MICROFONO MULTAM-32	L. 29.900
MOUSE PAD STATION	L. 29.900
PAPER-BASKET	L. 39.900
PORTA MONITOR	L. 99.900
PORTA MOUSE	L. 3.900
PORTA MOUSE+PENNE	L. 5.900
PORTA SCANNER SUNNYLIN	L. 15.000
SCHEDA MADRE 486 DX2/66	L. 620.000
SCHERMO MONITOR FILTER	L. 29.900
SCHERMO MULTIGUARD	L. 99.000
TAPPETINO FIGURATO	L. 6.500
TAPPETINO MOUSE FANTASIA	L. 9.900
TASTIERA 102.T. ITALIA	L. 39.900
TASTIERA ITALY MINI	L. 69.900
TASTIERA MCK-101	L. 59.900
VENTOLINE RAFFRED.	L. 19.900
MOUSE DISEGNO	L. 59.900
MOUSE HANDY TRACK 2	L. 62.000
MOUSE PRIMAX	L. 55.000
MOUSE TOP	L. 32.900
APPLIC.AUDIO AWE 32	L. 450.000
CONTROLLER PCISCSI PEN	L. 139.900
SCHEDA MADRE 486 VLB	L. 169.900
SCHEDA SONORA STRAUSS	L. 220.000
SCHEDA SVGA 256K	L. 109.900
SOUND PLAYER S-929	L. 149.900
JOYSTICK CYBERMAN	L. 169.900
JOYSTICK DIGITUS	L. 35.000
JOYSTICK F-116	L. 349.000
JOYSTICK FLIGH MAX+TOR	L. 149.900
JOYSTICK FLICHSTICK	L. 119.900
JOYSTICK FLICHTST..PRO	L. 179.900
JOYSTICK JETSTICK	L. 89.900
JOYSTICK MACH 1 PLUS	L. 49.900
JOYSTICK MACH 1	L. 45.000
JOYSTICK MARK II	L. 219.000
JOYSTICK MILLENNIUM	L. 55.000
JOYSTICK MULTI SYSTEM	L. 159.900
JOYSTICK PC+SCHEDA	L. 60.000
JOYSTICK RAIDER 5	L. 39.900
JOYSTICK ROCKFIRE	L. 24.900
JOYSTICK SV 200 PC MIS	L. 35.000
JOYSTICK MICROSWICHT IND.	L. 44.900
JOYSTICK VOLANTE F1	L. 359.900
DRIVE 3,5 1,44 MB	L. 59.900

COPY 94 (06) 7021122

I NOMI ED I MARCHI RIPRODOTTI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA - RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE - PREZZI IVA INCLUSA

sommario

Va bene; è successo... Quello che sembrava fino ad ora impossibile è accaduto. K, da questo numero, è aumentato di 500 lirette. Sparateci pure, magari con il classico fucile al plasma, oppure, come d'uso in questi giorni, digerite il rospo. E non vi affliggete: se è vero che nella vita, specie di questi tempi, tutto aumenta, è altrettanto vero che fin dal prossimo numero vi aspettano nuove esaltanti e succulente sorprese!



Renegade a pag. 32



Bureau 13 a pag. 38



Brett Hull Hockey '95 a pag. 62



Lost Eden a pag. 78



TNT a pag. 96

Prime impressioni 28

Daedalus Encounter, una mega produzione con protagonista la mai troppo citata Tia Carrere in splendida forma, inguainata nella sua tuta sexy...

Prove su schermo:

Renegade 32

Un simulatore di volo caratterizzato da una grande grafica lancia la sfida a X-Wing e Wing Commander 2. Come andrà a finire? Basta leggere il servizio centrale per avere l'agognata risposta!

Bureau 13 38

La dura vita dell'investigatore qualunque in questo giallo dalle atmosfere soprannaturali, meglio portarsi dietro un paletto di frassino e un po' d'aglio prima di "caricare" Bureau.

Brett Hull Hockey '95 62

Ghiaccio bollente, in questa simulazione di hockey che promette di far rivivere le grandi emozioni della NHL e dei grandi scontri mondiali. Per tutti i patiti del dischetto nero.

Sim Isle 72

Ovvero come realizzare un'isola a misura d'uomo, intesa naturalmente come attrazione turistica che risolva problemi ambientali e ricettivi.

Lost Eden 78

Alla riscoperta dei dinosauri in questa avventura in chiave cretacea, con una grafica assolutamente strepitosa. Ovvero, i dinosauri tornano a regnare!

Fantasy & Fiction.....89

Torna la rubrica dedicata ai role-game da tavolo, alle carte da gioco e a tutto quanto fa tendenza nel mondo di "Fantasia e finzione"!

TNT.....96

Dunque, dunque: termina la lunghissima soluzione di U.F.O. con la terza parte e la seconda parte di Alone in the Dark 3. Poi nuovissime le soluzioni di: Woodruff, Guilty e Death Gate, oltre alle solite quattro pagine di cheat.

72

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

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

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

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Enrico Ernst, Luca Monticelli, Riccardo Landi, Marco Barbieri.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
A. Pizz i S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

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

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

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

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

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

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

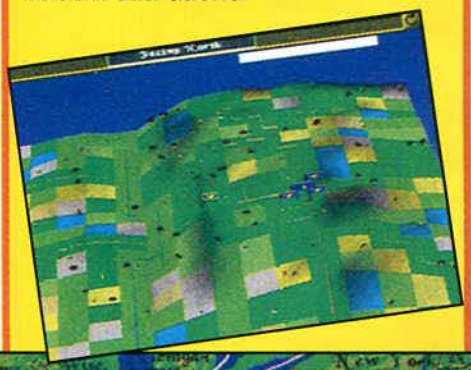
ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.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

© RCS Libri e Grandi Opere

NEWS

THE CIVIL WAR

Vi ricordate Field of Glory della Microprose? Si? Vi era piaciuto? E' molto probabile.
In questo caso non potrete che restare incuriositi da questa novità, distribuita da Ubi-Soft, che si dipana attorno agli eventi bellici relativi alla Guerra







d'Indipendenza Americana, in cui vedremo fronteggiarsi le truppe del generale "muro di pietra" Grant contro l'astuto pari grado, il generale Lee. Ricco di opzioni e straordinariamente complesso The Civil War riuscirà a mettere alla prova aspetti della strategia bellica che ancora, fino ad oggi, avevate ignorato. Per PC, CD-Rom.

TAKE YOUR BEST SHOT

Avete presente quei personaggini tanto amati da Marco Giusti, di Blob & Blob Cartoon. Quei personaggi gemelli, apparentemente perbene, che, l'uno di fronte all'altro, si strappano il naso, si infilano candelotti nella collottola, in un crescendo di dispetti devastanti che travalicano lo scherzo spostandosi in maniera equivoca sul terreno dello scontro aperto senza pietà e riguardo alcuno? Bene, adesso sbarcano su PC. Edito da 7th Level, gli stessi che hanno messo in circolazione i CD dedicati ai demenziali Monthy Python, Take Your Best Shot, per PC e CD-Rom è un simpatico catalogo di efferatezze e sgarbi con azioni ripetute di raro sadismo, a cui eventualmente ispirarsi, nel caso ci si sia stancati delle solite cosine...



ALIEN VIRUS



Lo abbiamo detto e lo ripetiamo. Gli alieni sono dei fetenti, esseri incarogniti dalla lunga permanenza nello spazio, abbastanza lunatici. E pure infetti. Il nostro eroe, in Alien virus, dovrà fare i conti con la solita base spaziale infestata da strane presenze, e con il loro alito bestiale, che dà vita in condizioni climatiche particolari ad epidemie della peggior specie. Per PC e CD-Rom da I.C.E.



SHE QUEEN DEATH MACHINE

Un titolo "da paura" per un platform d'azione con parecchi proiettili e molto sangue. Qualcosa di simile a Shadow of The Beast ma abbastanza innovativo rispetto al suo "patrigno"; con una realizzazione che sembra molto ben fatta. Alle prossime, su PC.



little computer people²

la prima rivista interattiva di games & internet su CDROM!!!

STAR TREK
A FINAL UNITY

DESCENT2 vs DOOM3!!!

L. 19.900



La prima rivista di videogames & Internet tutta e solo su CD-ROM!!!

E' in edicola il n° 2

demo games "prova e compra" su CD-ROM

Internet:
Web
Chat
Netsurfer

Test
Damocles
Command and Conquer
Silent Hunter
Heroes of Might and Magic
The 11th Hour
The Daedalus Encounter
Apache Gunship
The Riddle of Master Lu
Buried in Time
Renegade
NBA - Live

STAR TREK: A FINAL UNITY
VIRTUA CHESS
BATTLEDROME
PREMIER MANAGER 3
PSYCHO PINBALL
XENOPHAGE
DAL X
LOST EDEN
SUPERFROG
IRON ASSAULT
COMMANDER BLOOD
TOTAL DISTORTION
VIRTUAL GOLF
PANZER GENERAL

PC 386 e superiori
Scheda SVGA
Windows™
4 Mb RAM
CDROM

Il © DC Comics è pubblicato in Italia da Play Press - STAR TREK è un marchio ® e © dalla Paramount Pictures

little computer people © Multi S.r.l. - Viale Berti Pichat, 28/A - 40127 Bologna - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349

NEWS

Burn: Cycle

In un medioevo prossimo venturo, in una società che ha dimenticato etica e valori si snoda un'appassionante storia ambientata in una metropoli futuristica. Grattacieli mastodontici incombono opprimenti sugli abitanti.
Le auto sono ormai scomparse da tempo, e ci si muove a bordo di piccole aeromobili (lifters).
In questo micromondo cibernetico la figura emergente non è quella del venditore di fondi di investimento, ma quella, assai più redditizia dell'hacker.



Cos'è un hacker? Un ladro di dati naturalmente, che si insinua via modem nella grande rete informatica globale: il Televerse, per accedere a banche dati riservate e immagazzinare le informazioni acquisite in un apposito innesto cibernetico locato nel suo cervello.
Naturalmente il business è quello di rivendere poi le informazioni al miglior offerente.
Questa è l'atmosfera di Burn: Cycle, questa nuova avventura per CD-i che si caratterizza per l'ambientazione cibernetica e la grande giocabilità.
Cycle è stato tradotto in italiano per intero, e anche i dialoghi sono stati doppiati.



SUPERKIT PER CREARE GIOCHI

Due dischetti per creare tutte le avventure videoludiche che volete. Questo in sintesi il concetto che sta alla base di SuperKit Creare Giochi, a cura di Claudio Romeo e Alessandro Valli, un manuale pratico (accompagnato come già detto da due floppy) per cimentarsi con successo nella difficile arte del programmatore di game. Potrete realizzare giochi di avventura, ma anche cruciverba e giochi di enigmistica con estrema facilità. Il tutto è edito dalla Apogeo di Milano al prezzo di 28.000 lire.

ARCO VIRTUALE

Quante volte durante le festività pasquali o natalizie vi è venuta voglia di emulare Guglielmo Tell e infilzare con un preciso dardo una mela oppure un avocado (a seconda dei gusti) sistemato con precisione sulla testa di qualche vostro parente? Così, tanto per fare un qualcosa di diverso, per movimentare giornate spesso lunghe e noiose. Bene, allegri perché presto potrete emulare il mitico Guglielmo, senza peraltro rischiare la testa di un vostro congiunto. Infatti, la federazione francese sta sviluppando un sistema di tiro con l'arco virtuale proprio per migliorare le prestazioni dei suoi atleti, il tutto sviluppato su tecnologia Macintosh (vedi foto).
In attesa di vedere applicata questa nuova tecnologia su scala industriale vi preghiamo di attendere qualche tempo prima di richiare la testa di un familiare... il virtuale è in arrivo!



IN EDICOLA!

SPECIALE GIOCHI

nel

SOFTline CD MESE

di



Oltre 600 titoli straordinari!

NEWS

WARRIORS



Atreid Concept ha messo in cantiere e realizzato un beat'em up piuttosto carino; una grafica fantasiosa con divertenti movimenti di ripresa e piani sequenza spettacolari.

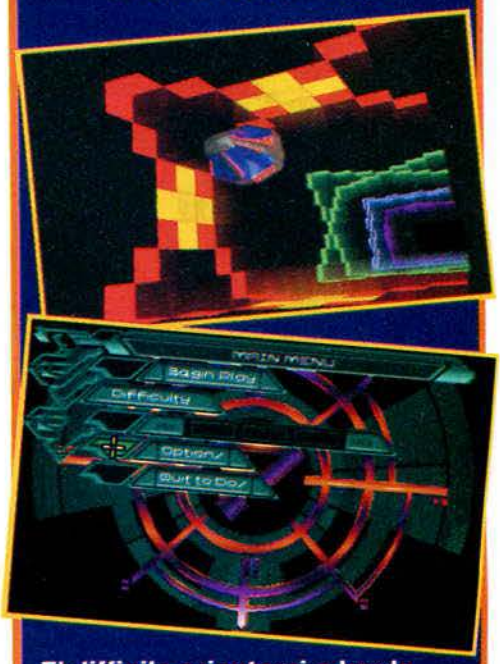


Umorismo, un pizzico di demenzialità, combattimenti molto vari con armi e personaggi molto creativi e musiche DOC fanno supporre un game davvero molto intrigante. Per PC, PC CD-Rom.





PYRO TECHNICA



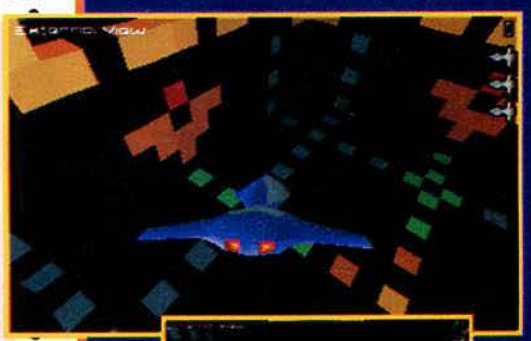
E' difficile orientarsi a bordo della propria navicella spaziale, di valoroso "recuperatore" di piloti, trafitti dalle bordate inclementi dei vascelli dei perfidi alieni, in un universo di elementi 3D non meglio identificati. Schegge di colori, influorescenze sgargianti, pannelli paurosamente sospesi, labirinti cromatici. Un grosso casino. Fatevi coraggio e cominciate a prepararvi su Topografia e Orientering. Distribuito da Psygnosis, per PC.

CYBERPUNK & ALTRO





In arrivo tre titoli da strillo a cura di Viacom; vale a dire, Paramount & company... PC, CD-Rom, Macintosh potranno fremere accogliendo cose come Club Dead, o The Tale of Orpeo's Curse - cavolo, i titoli diventano sempre più lunghi... - , a base di cyber-tossici nel solito filone cyberpunk con alcuni effettacci che probabilmente non vi faranno riposare; o di sensazionali atmosfere in stile Myst. Cose grosse, probabilmente... Aspettiamo comunque di testarne la giocabilità.





Accendete i motori e preparatevi alla corsa della vostra vita!

WACKY WHEELS

Scegli il pilota secondo te più in gamba...



E' IN EDICOLA LA VERSIONE SHAREWARE. CHIEDI *ki Games!*

Una originalissima gara automobilistica con la partecipazione di incredibili e simpaticissimi personaggi... Atmosfera da Formula 1 e giocabilità alle stelle, con colpi di scena e rocamboleschi testacoda prima del fatidico traguardo. Divertimento assicurato!

...raggiungi la massima concentrazione al momento della partenza...





...e poi corri a tutto gas per raggiungere il traguardo!

La versione completa è tua a sole 59.900 lire!

Ordina subito!

CHIAMATA GRATUITA®
NUMERO VERDE
1678-91098

L'azione ad alta velocità attrarrà la vostra attenzione al punto che l'unica cosa che vorrete fare sarà giocare sempre di più. Staccate il telefono e appendete davanti alla vostra porta il cartello "Non disturbare!" perchè, una volta coinvolti nel gioco, Wacky Wheels sarà l'unica ragione della vostra vita!

Creato da APOGEE™

Distribuito da DIEMME EDITORI

FORUM
MILANOFIORI

Parole & Pagine - MI

Forum di Assago

27 e 28 Maggio 1995

VIDEOGAMES & REALTÀ VIRTUALE

PRIMO SALONE SPECIALIZZATO

Tutte le novità del settore

VIRTUAL MACH

Sabato 27 maggio
dalle ore 9,30 alle ore 23,00

Domenica 28 maggio
dalle ore 9,30 alle ore 18,30

Per informazioni: M&M Viale Misurata, 60 - 20146 Milano Tel. 02/4221499 - Fax 02/4221499

FORUM
MILANOFIORI

S.O.S. VIDEOGAMES

Piccolo manuale contro la sfiga... Ovvero quando il videogame che avete appena comprato non ne vuol proprio sapere di girare...

Avete appena speso TUTTI i vostri risparmi, tornate a casa felici e contenti rigirando tra le mani la preziosa scatola di cartone che contiene il videogioco più bello del mondo, quello che ancora non avete, vi chiudete in camera, inserite i dischetti per l'installazione e... AAAAGH!!! L'installazione non riesce! Il computer s'è piantato! A questo punto i casi e gli sviluppi della trama possono essere molteplici, ne segnaliamo un paio tra i più frequenti: caso A, passate almeno un paio di notti insonni a smanettare sul vostro PC cercando in qualche modo di fargli inghiottire i dischetti o di fargli leggere il CD-ROM (ma rischiando così, non di rado, di causare gravi danni all'apparato "cerebrale" dell'amico computer) oppure, caso B, tornate furibondi dal rivenditore, con il vostro scontrino a sei cifre, convinti che vi abbia venduto dischetti difettosi...

Trovare un videogame che "non gira" sul proprio PC è cosa di tutti i giorni anche per noi di K (memorabili sono state alcune "lotte", vere e proprie sfide personali, tra noi ed alcuni giochi che non si smuovevano manco di fronte a configurazioni in stile egizio-babilo-aramaico), quindi abbiamo pensato plausibile che anche i nostri K-lettori (anche quelli più sgamati, dai) potessero scornarsi con la triste, frustrante realtà del gioco "piantato" dopo i titoli di apertura o delle impietose scritte come INSTALLAZIONE NON RIUSCITA, ERRORE DURANTE LA LETTURA e simili. Mettiamo dunque a vostra disposizione la nostra esperienza "guerriera" con un piccolo manualetto che, se volete, potete anche conservare... Non si sa mai!



Un classico desolante esempio di avviso dell' impossibilità di aprire un file o di un programma

P.S. Siccome non è detto che tutti voi siate dei "draghi" programmatori, ci permettiamo di cominciare dall'ABC per finire comunque (a godimento dei "draghi") con la Teoria quantistica della relatività del DOS (scherzo...)

REGOLA N° 1

Conoscere ben bene il proprio PC.

Ovvero, sapere quali sono le sue caratteristiche base. I requisiti hardware, ad esempio, vi dicono quanto è "potente" il vostro amico: il tipo di macchina è dato da numerini e sigle varie che accompagnano la marca del computer come, ad esempio: 286,386, 486, DX2, DX4, Pentium ecc.; la memoria che gli permette di lavorare si chiama RAM e tanto più è grande, tanto maggior carico di lavoro può assorbire; le potenzialità audio e video sono espresse da schede come SoundBlaster o SVGA, ecc. In caso di dubbi, comunque, date un'occhiata al manuale di accompagnamento del vostro computer.

Non fate (un esempio a caso) come il sottoscritto che, qualche tempo fa, s'è comprato il CD-ROM dei Pink Floyd e, abbagliato dalla novità - l'avevano appena messo sullo scaffale -, non si è curato assolutamente delle avvertenze. Tra queste, un bell'adesivo con la scritta rossa "Only with MPEG" riportata in calce alle richieste hardware... Si dà il caso che MPEG sia un particolare formato per CD che consente una bella riproduzione video ed audio del tipo "film al cinema il sabato sera" e che richiede (sigh!) apposita scheda hardware del costo di circa settecentomila lire sonanti e tintinnanti...

Che ho regolarmente sborsato, il giorno dopo, per non fare la figura di quello che riporta indietro il CD... Vabbè, tanto prima o poi dovevo prenderla lo stesso, dai!

```
D:\>cd bcracers

D:\BCRACERS>bcracers
Error: Not enough memory
Tried to allocate 4275 bytes
0 other memory chunks allocated:-


D:\BCRACERS>
```

Uno spietato messaggio di memoria insufficiente



Un (ahimè) troppo spesso ricorrente avvertimento: il programma non ha trovato i dati necessari per avviarsi. Speriamo di aver solo sbagliato CD...

REGOLA N° 2

Confrontare i requisiti di sistema che compaiono sempre sulla scatola del gioco (se non ci sono, non compratelo) con quelli del vostro PC. Controllate con attenzione soprattutto la RAM richiesta, il tipo di processore e la velocità in Mhz consigliati, la versione del DOS e le schede audio e video supportate. Molti produttori offrono i loro videogames sotto due possibili configurazioni: la "minima" e la "raccomandata". Se il vostro computer arriva solo alla configurazione minima richiesta dal gioco, è meglio rinunciare all'acquisto. (Sarebbe come comprare una Ferrari avendo la possibilità di farla girare solo nel cortile di casa). Esisteranno sicuramente giochi altrettanto belli ma prodotti per un hardware come il vostro. Infine, anche se è estremamente spiacevole doverlo dire, non fidatevi mai troppo del negoziante (a meno che non lo conosciate bene)... a volte ne sanno anche meno di voi!

REGOLA N° 3

Essendo comunque molto raro che un videogame ORIGINALE presenti difetti di funzionamento (una recente statistica ci dice che accade solo nell' 2% dei casi), se il gioco non funziona la causa è da attribuire o ad una scorretta installazione o, più probabilmente, ad un'errata configurazione di sistema. A volte i criteri di installazione cambiano radicalmente da prodotto a prodotto, in ogni caso, naturalmente, leggete sempre con attenzione la guida all'installazione (c'è sempre!) sul manuale del gioco.
Se poi il PC vi avvisa, nel bel mezzo dell'installazione, che un Virus malandrino sta attaccando i vostri territori ... vi sta bene! Così imparate a non farvi passare il gioco e ad usare i dischetti originali... A parte gli scherzi, essendo altrettanto raro che dischetti originali siano infetti da Virus, se appaiono messaggi del tipo VIRUS RILEVATO o ERRORE DURANTE LA VERIFICA, con ogni probabilità il vostro Antivirus non "digerisce" la novità che vi piacerebbe installare. Prima di disarmare i vostri scudi protettivi, comunque, potete sempre dare una passatina di "disinfettante" ai dischetti (che devono essere protetti in scrittura, ovvero avere i due fori aperti negli angoli).

REGOLA N° 4

E' imbarazzante doverlo specificare ma.. Accertatevi di avere accese le unità corrispondenti ai vostri "desideri" e, se dovesse comparire una segnalazione del tipo "dispositivo non pronto durante la lettura", assicuratevi di aver inserito e di stare operando con il disco giusto nel drive corrispondente (i floppy in A: e i CD-ROM in D:). Un mio amico, ad esempio, è diventato matto, una volta, perchè aveva "ciccato" il lato del CD... l'aveva inserito al rovescio! Beh, basta reinserirlo e riprovare... (vale anche per i floppy, sigh!)

VENIAMO AL BELLO

(cioè a me ... ohi! ohi!)

Quanta memoria di lavoro avete libera sul vostro PC?
Per saperlo occorre vestirsi dei panni di Sherlock Holmes ed avviare una piccola e facile indagine pseudo-scientifica.
Intanto partiamo dall'assioma (verità inconfutabile) che la famigerata RAM (acronimo di Random Access Memory) è strutturata fondamentalmente in tre parti: memoria convenzionale; memoria estesa (XMS) e/o espansa (EMS); memoria superiore.
Ora, la prima domanda a cui dovete rispondere è: quale o quali di queste è usata dai videogames? Mettete le cuffie, avete dieci secondi di tempo per rispondere...
Risposta: i giochi sfruttano la memoria convenzionale (quella che viene solitamente utilizzata per caricare il DOS, i vari programmi e le periferiche) del PC che, udite udite, è identica per ogni computer (640K !) a prescindere dal processore installato (386, 486, Pentium ecc.). Il guaio (qui cominciano) è che se le applicazioni in uso sono molte, quel poco di memoria che resta spesso non è sufficiente a far girare o a caricare il vostro gioco.
Seconda domanda: cosa si può fare, allora, per migliorare la situazione?
Una prima azione assai utile è quella di prelevare e "parcheggiare" i programmi solitamente residenti presso la memoria convenzionale (detti TSR ovvero Terminate and Stay Resident) nella memoria superiore.
Seconda operazione assai utile è quella di "rubacchiare" i primi 64K della memoria estesa (ovvero la celeberrima "memoria alta") per dirottarli dalle parti del DOS.
Infine, poichè molti videogiochi possono richiedere anche la memoria estesa (XMS) che, per intenderci, è quella che richiede il gestore HIMEM e che fa funzionare Windows, è bene che la stessa sia configurata come memoria espansa (EMS). Tale operazione è possibile grazie al DOS o, meglio, al driver EMM386 fornito con il DOS.
Siccome dell'effettuazione tecnica di queste tre "manovre" sono pieni tutti i manuali del DOS (capitoli "Gestione di sistema" e "Configurazione di sistema") soprassediamo e vi rimandiamo a quelli. Ubi maior, minor cessat!
Resta ovvio, comunque, che per quanto la studiate, la settiate, la configuriate, la smistiate, la memoria resta sempre quella... Non insistete dunque a chiedere prestazioni da Formula 1 alla vostra Panda...
La memoria libera (ed utile) disponibile del vostro PC alla fine di queste operazioni (ma potete verificarla anche prima) si controlla digitando da
C:\> la voce **mem** e premendo poi **invio.**
Apparirà la conturbante scritta "Dim. massima di un programma eseguibile" seguita da un numero: quella cifra sta ad indicare la vostra memoria convenzionale. Spero per voi che sia un bel numero...

OH MAMMA, MEMMAKER!

A parte il gioco di parole, MemMaker è il più semplice programma (preconfezionato assieme al pacchetto DOS dalla versione 6.0 in poi) per configurare ed ottimizzare pressochè automaticamente la memoria convenzionale del PC. Provare per credere.
Come? Digitate da **C:\>** la voce **memmaker** e poi premete **invio.**
Da qui seguite passo passo le istruzioni che vi vengono date fino al completamento del programma.
Tenete presente che MemMaker va a modificare automaticamente i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT... ma potete fidarvi.
Alla fine, se volete fare la "prova del 9" ridigitate **mem**, poi schiacciate il tasto **invio** e confrontate la nuova configurazione della memoria con quella precedente. (Sempre che ve la ricordiate o che ve la foste segnata).

ALTRI GESTORI DI MEMORIA

Se poi volete il massimo, il non plus ultra dei gestori di memoria, il sottoscritto consiglia entusiasticamente QEMM della Quarterdeck Office Systems. Questo prodotto non lavora e non agisce come tutte le più comuni utility ma ha la peculiare facoltà di compiere magie. Sì, proprio come David Copperfield (per chi non lo conoscesse, è quell'illusionista che ha fatto sparire, tra l'altro, la Statua della Libertà sotto il naso di tre milioni di newyorkesi e che, magia più grande di tutte, la notte dorme -?- con Claudia Schiffer). Tra le magie più riuscite di QEMM ho visto con i miei occhi un 486 DX2 con periferiche, programmi, patatine e popcorn gagliardamente attivi viaggiare con la bellezza di 632K di memoria liberi... e se non vi girano i giochi così...



MULTI CONFIG.SYS

Data la varietà e la multiformità di richieste messe in opera dai vari videogiohi sarebbe cosa assai utile ed opportuna quella di predisporre il proprio PC in modo che si possa facilmente operare un cambio di configurazione ovvero dotarlo, in altri termini, di un assetto variabile.
Questo per non trovarsi, in breve tempo, con un affollamento di config.sys, bak,old, abc, one, two... a spasso su disco rigido o su dischetti o, peggio, per non dover OGNI VOLTA mettere mano allo stesso solito sfigatissimo file.
Le vie percorribili sono due: potete conservare un unico mastodontico "config.sys" con tutte le variabili utili e possibili (spesso accumulate nel tempo, gioco dopo gioco) entrando nel quale, di volta in volta ed utilizzando la parolina magica **"rem"** all'inizio delle righe di comando da disabilitare (potete escludere tutto ciò che non serve espressamente per il gioco), settare velocemente il PC. La dicitura "rem" all'inizio di una riga del file di configurazione del sistema intima infatti al vostro cervellone elettronico di non considerare la riga stessa.
Oppure, seconda possibilità, potete prendere il manuale del DOS che avete lasciato nella scatola originale fin dal momento dell'acquisto del computer ed andare alle pagine di spiegazione sulle "configurazioni multiple, creazione" e sull'"utilizzo di più configurazioni". Avrete così la possibilità di personalizzare il menù di avvio secondo le vostre esigenze e secondo il gioco con cui volete smanettare in quel momento. Se volete giocare a Wing Commander III , ad esempio, potrete optare direttamente, in fase d'avvio del computer, per il config.sys più adatto, cioè quello che avrete studiato e settato specificatamente per il gioco.

MA A VOLTE SERVE COMUNQUE IL BOOT DISK...

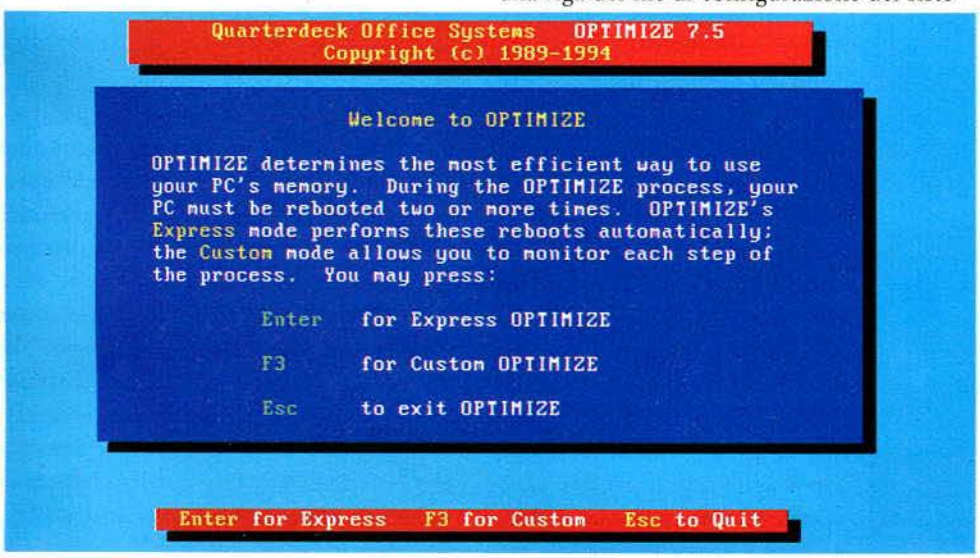
Intanto è meglio chiarire cos'è e a che cosa serve. Dicesi Boot Disk un apparentemente "comune" dischetto da 3,5" nel quale voi (o qualcun altro per voi) avete impresso tutte le informazioni necessarie per far partire il vostro PC con la configurazione di memoria (ma non solo) desiderata.
Costruire un tale dischetto è più facile di quanto si possa credere.
Cominciamo con un dischetto VUOTO, possibilmente nuovo. Formattiamolo inserendoci contemporaneamente anche i principali file di sistema: da
C:\> digitate **format a:/s** e premete il solito **invio.**
Poi arricchiamolo aggiungendoci i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT così come li richiede il gioco (o i giochi):
da **C:\>** digitate **edit a:\config.sys** e premete **invio.**
Apparirà una schermata all'interno della quale dovrete digitare, linea per linea, i seguenti input:

dos=high,umb
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe noems
files=20
buffers=20

Attenzione, perchè se il gioco richiede memoria espansa (EMS), la terza riga va sostituita con la seguente:

device=c:\dos\emm386.exe ram

Se si tratta di un CD-ROM occorre copiare la riga del driver di periferica corrispondente dal config.sys del vostro hard disk, che ad esempio



Una schermata dal gestore di memoria più potente sul mercato

potrebbe assomigliare a questa (ma non è detto, fate attenzione):

devicehigh=c:\cdstuff\cdrvr.sys /a:0 /d:mscd00 /f:1 /s:0

ed inserirla dopo la riga "buffers=20"

Se, infine, è attivo sul vostro disco rigido il programma Doublespace, dopo l'ultima linea digitate il comando:

devicehigh=c: \dos\dblspace.sys /move

Salvate, uscite dall'editor premendo Alt-F, e passiamo ora al secondo file di sistema indispensabile per un corretto funzionamento del PC (e quindi anche del videogioco) ovvero AUTOEXEC.BAT

da **C:\>** digitate **edit autoexec.bat** e premete **invio.** Apparirà una schermata all'interno della quale dovete digitare:

path=c: \dos
lh c: \####\mouse
prompt pg

(N.B. **####** vale per il nome della directory, di solito corrispondente al DOS, ove è alloggiato il vostro mouse)

Se si tratta di un CD-ROM occorre inoltre copiare la riga del driver corrispondente dall' AUTOEXEC.BATdel vostro hard disk, che ad esempio potrebbe essere (ma non è detto, fate attenzione):

c:\dos \mscdex.exe /d:mscd000

Se il gioco richiede la scheda grafica SVGA, occorre indicare al PC anche il percorso per arrivare al driver VESA (sempre che ce l'abbia, cfr. Regola N° 1) con una riga del tipo:

c: \drivers\vesa.com

Salvate e uscite dall'editor premendo Alt-F

Riavviate dunque fiduciosi il computer (premete contemporaneamente i tasti CTRL, ALT e CANC) lasciando inserito nel driver il Boot Disk. Il computer userà infatti quel disco come "disco d'avvio" tralasciando, per questa volta, il proprio disco di riferimento usuale, solitamente quello dell'hard disk.
Sarà un po' come far partire la macchina con una "benzina" da voi elaborata. Provate poi a caricare il gioco. Se ancora avete dei problemi, utilizzate la seguente configurazione di sistema:



Esempio di configurazione di sistema minima. Notare la dicitura "rem" all''inizio della terza e della quarta riga. Questa dicitura disabilita temporaneamente tutte le informazioni contenute in quella riga, consentendo un guadagno di memoria.



Esempio di file Autoexec.bat ridotto ai minimi termini. Anche in questo caso si può notare la dicitura "rem" all' inizio delle righe con i comandi disabilitati.

device=c:\dos\himem.sys
buffers=20
files=20
dos=umb
dos=high

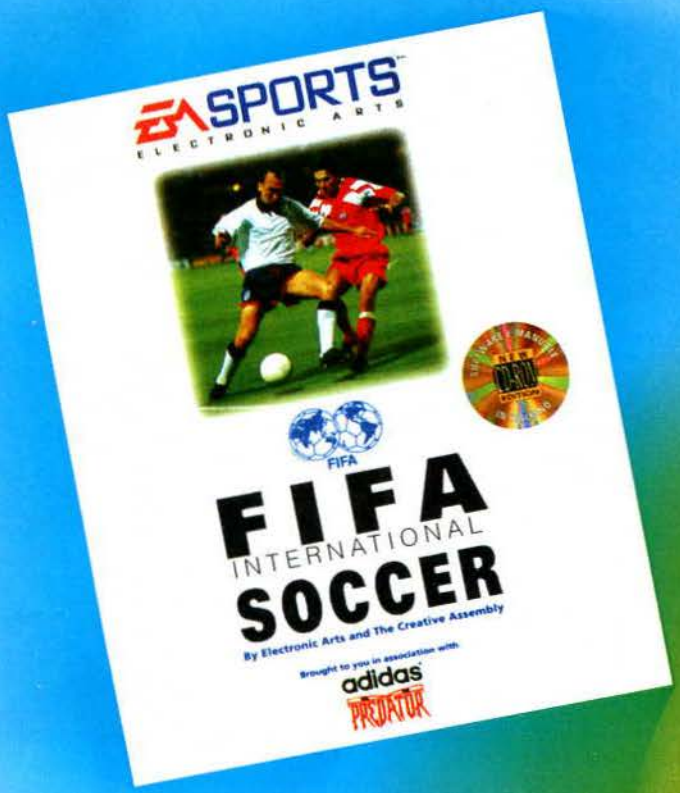
con : **devicehigh=c:\dos\emm386.exe**
se avete bisogno di memoria espansa (dovrebbe esserci una nota sulla scatola del gioco o dentro il manuale)

Ricordatevi che questo tipo di configurazione è ridotta all'osso e disabilita quindi molte funzioni viceversa solitamente e pacificamente attive. Ad esempio, se vi capitasse di dover digitare qualcosa e vi accorgeste che la tastiera sotto le vostre dita, inspiegabilmente (almeno all'apparenza), scrive quello che vuole, non pensate subito a strani, malefici virus ... Come sempre, o quasi, - sigh! - c'è una spiegazione logica e razionale (mi sento tanto Spock quando parlo così): la configurazione minima adottata con il Boot Disk ha, con ogni probabilità, disabilitato la riga di comando della tastiera italiana e voi state così scrivendo "virtualmente" con quella americana. Tenete altresì presente che molti manuali di giochi, soprattutto quelli più complessi e ricchi dal punto di vista grafico ed audio, prevedono già la possibilità che si debba ricorrere ad un Boot Disk per farli partire (magari perchè il gioco ha una conformazione particolare che richiede un settaggio "sui generis") e contengono una dettagliata descrizione di tutte le operazioni da effettuare.
Per finire, un ringraziamento ad Alessandro Chiappi per l'amichevole "consulenza" ed un ultimo avvertimento: ricordatevi sempre di espellere il Boot Disk prima di riutilizzare nuovamente il computer... la prossima volta che lo accenderete potreste avere bisogno di utilizzare un programma applicativo e vi trovereste angosciati a chiedervi: "ma perchè non gira se fino all'altro giorno..."

Massimo Pantani

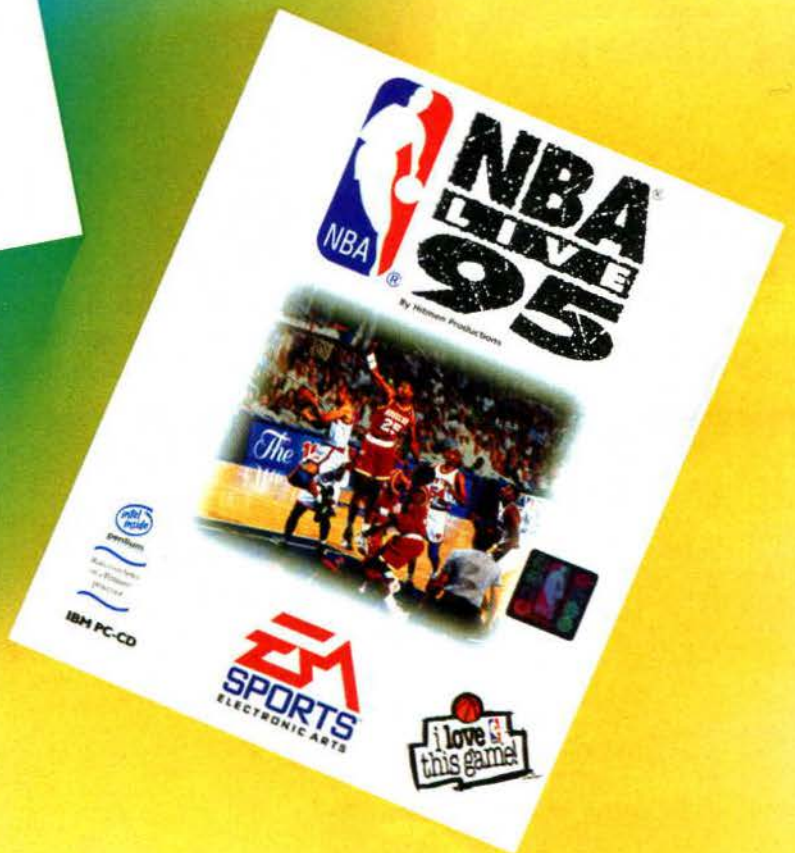
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Presenta



Disponibile per:

PC - CD
TUTTA L'AZIONE E
LA STRATEGIA
DELL' NBA PER CD



Disponibile per:

PC - PC/CD - AMIGA
48 SQUADRE INTERNAZIONALI
CON PIU' DI 2000
FOTOGRAMMI DI ANIMAZIONI

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

COMPUTER COI TACCHI A SPILLO

Presenze femminili sempre più "intriganti" affollano lo schermo del computer. Un caso? una fatalità? Una gradita tendenza? Noi di K vi guidiamo alla "scoperta" di questo nuovo fenomeno...

Protagoniste sinuose prese in prestito direttamente dal cinema si muovono in ambientazioni ad alta definizione grafica.
Certo si tratta solo di immagini digitalizzate, eppure mai pixel furono così sexy e provocanti come in questi ultimi periodi.
Di cosa sto parlando? Beh, semplice: è innegabile che la tendenza di questo fine secolo riguarda l'inserimento di immagini filmate all'interno di videogames sempre più sofisticati dal punto di vista grafico.
Wing Commander, Hell, l'imminente Daedalus Encounter sono esempi assai rappresentativi di quello che sto scrivendo.
Gli attori cominciano ad essere non più dei transfughi del cinema, richiamati dal mondo dei videogiochi perché sottoccupati o dimenticati dal magico mondo hollywoodiano.
Per niente; se così è stato, lo stato solo per il primo periodo pionieristico, ora le star ci sono sul serio e che star: Tia Carrere, Stephanie Seymour... Ehi, un momento... ma sono donne!
Si proprio donne: tututù in cerca di guai come canterebbe il buon Zucchero, e di guai nelle complesse trame videoludiche ne trovano eccome!
Ma non voglio parlarvi dei rischi che il gentil sesso corre tra un'avventura in grafica renderizzata e un'altra, ma di un aspetto assai più interessante e a mio avviso evidente: la sempre più massiccia presenza dell'elemento femminile all'interno dei videogiochi.
Ma non si tratta solo di questo, altrimenti Silvia se la prenderebbe a morte accusandomi di una sorta di sciovinismo di vecchio retaggio, la verità è che le figure femminili che scorrono sul monitor sono sempre più



provocanti; e non un caso! Basta guardare le forme procaci di Tie Carrera inguainate in una tuta che ne sottolinea la femminilità esplosiva, che rubano lo schermo alle grandi elaborazioni grafiche di Daedalus Encounter. Oppure gustarsi l'introduzione di Noctropolis in cui una provocante vampiressa in sottoveste (Succubus) seduce il malcapitato di turno. E che dire dell'esplosiva Stephanie Seymour protagonista di Hell?



Tutto questo spiegamento di curve sembrerebbe avvallare l'ipotesi di una certa tendenza, per così dire, alle atmosfere sexy che imperversa nel cinema, nella narrativa e sui giornali sia naturalmente passata all'ambito videoludico, permeabile a ricevere novità e tendenze dei "media".



Il fatto che una bella ragazza in abiti ridotti faccia vendere più giornali o vedere più film è un fatto risaputo, basti pensare al successo clamoroso di film come Rivelazioni che tutto sommato al di là di un'esile sceneggiatura basata sul classico rovesciamento dei ruoli, gioca tutte le sue carte sulla prorompente femminilità di Demi Moore. Intendiamoci, non sto parlando di spettacoli pornografici, benché anche nel settore del CD-ROM non manchino le alternative anche in questo senso, ma di quel filone sexy-soft in cui lo stimolo maggiore deriva proprio da quello che si lascia immaginare all'utente (spettatore, videogiocatore o lettore). Il classico visto/non visto che risulta essere uno degli elementi più interessanti del filone sexy.

Quindi l'assioma sembrerebbe semplice: belle donne = successo di vendita.

E in effetti la tendenza delle software house ad inserire volti femminili piuttosto attraenti nei loro lavori interattivi sembra delineare una precisa scelta di marketing.

Una scelta pericolosa, perché alcuni prodotti come Voyeur, tanto per prendersela con qualcuno, lasciano piuttosto interdetti.

Il primo pensiero è: ma è un gioco oppure un lungometraggio stile "Colpo Grosso"?

In effetti battuta a parte, lo stato d'animo che si avverte interagendo con Voyeur è proprio questo. C'è la sensazione che si trascuri sempre di più la giocabilità di un game per privilegiarne altri aspetti che dovrebbero essere solo un gradito contorno. Come dire: "Beh, ci sono le donnine piacenti... cosa vuoi di più? Non avrai mica la pretesa di giocarci pure?!".

Eppure la risposta dovrebbe essere: "Sì, ci voglio pure giocare!".

Proprio per questo in redazione stiamo stati un po' indecisi sull'opportunità o meno di recensire Voyeur, abbiamo tentennato e tentennato, non riuscendo a prendere una decisione, poi ho finito per parlarne io in questo articolo perché ci sembrava che non ci fossero i requisiti minimi per accoglierlo nello spazio delle recensioni, e anche perché l'idea che venisse fatto un uso così diretto e strumentale di filmati a sfondo sexy sullo stile di "Colpo Grosso" solo per vendere un prodotto proprio non lo digerivamo.

Ci sembrava un ulteriore attentato o violazione al fantastico mondo dei videogames, non è che noi siamo puritani, intendiamoci, le nostre reazioni ormonali alla vista di Tia Carrere sono omologabili come normali, però non ci piace l'idea che il videogame diventi un ricettacolo di mode: manca che ci mettano la pubblicità, e poi sembra veramente di guardare la televisione!

Insomma, belle donne sì, per solleticare i sani pruriti del popolo maschile sempre sensibile a questo genere di cose ma sempre con un'attenzione al gioco che non deve mai scadere a pretesto...



Senza poi dimenticare che nel numeroso ed eterogeneo mondo videoludico non mancano certo le "giocatrici" che giustamente potrebbero reclamare un videogames con atmosfere da strip-maschile.





K-MART

Vendo, scambio e compro giochi per AMIGA 500 e PC. inoltre vorrei scambiare consigli su giochi. Chi è interessato o vuol chiedere ulteriori informazioni, può telefonare allo (0882) 412002 e chiedere di MARUZZI ANTONIO, oppure scrivere a: Maruzzi Antonio, via Da Monte n.91, 71013 San giovanni Rotondo (FG).

Vendo drive esterno per Amiga a L.100.000. Vendo anche memoria interna MOD. A-501 dotata di clock a L. 70.000. MAX SERIETA' Telefonatemi allo 0965/642074 possibilmente dalle 15 alle 18. Maurizio.

Vendo per PC i seguenti giochi originali - rigorosamente originali (completi di confezione e manuale d'uso originali):
-Dune (Ita)
-Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Ita)
-King's Quest 5 (Ita)
-Lost in Time 1 & 2 (Ita)
Tutti a metà prezzo. Telefonare al numero... 0984/463655 e chiedere di Giuseppe.

Vendo Amiga 600 con Hard Disk, diversi giochi (tra cui Flashback e Syndacate) Joystick e programma per creare giochi, monitor 1084 S e stampante a colori MPS 1550 C. Compreso nel prezzo, Amiga CD32 con 4 giochi, tutto in ottimo stato. Prezzo da concordare.
Telefonare al numero 0184/689618 Marco (ore serali).

Vendo Amiga CD32 3 mesi di vita (documenti con garanzia) + 3 CD + 1 joystick + CAD SCART L. 500.000. Oppure scambio con Amiga 1200 pari requisiti. Inoltre vendo riviste K, CVG, The Games Machine annate 92/93/94 a L.2.500 cad. oppure in blocco.
Gianni Delle Donne: via Marano-Quarto n.8/A - 80016 Marano (NA) 081/5861528

Vendo Mega Drive con joypad a 6 pulsanti, adattatore per giochi giapponesi, americani, e molti giochi tra cui: NBA JAM, Mortal Kombat 1 e 2, WWF Royal Rumble, Sonic 2 ecc. Prezzo stracciatissimo.
Ennio Tel. 051/502494

Cerco disperatamente i seguenti giochi di strategia per P.C.: Warlords, Empire de Luxe, Civilization, Dark Legion, Lords of the Realma, Master of Magic, Warcraft, Dune 2. Telefonare allo 080/922418 e chiedere di Vito.

Cerco per PC i seguenti giochi:
Ultima VII parte II: The Serpent Isle, The Lost Treasures of Infocom I e II. Cerco inoltre avventure testuali vecchie e nuove. Telefonare ore serali al numero 06/9870751. Adriano.

Attenzione! CD-ROM vari: clipart, utility, immagini, multimediali, musicali etc... utente MSDOS vende o scambia. Inoltre: basi midi cerco e scambio, titolatrice professionale Bauer mod. VTG-100 Multistandard accessoriata, vendo o cedo in cambio di tastiera muta con interfaccia midi. Esamino altro. Astenersi perditempo. Se vuoi saperne di più chiama lo 080/5325575 e chiedi di Francesco.



Vendo per Amiga i seguenti titoli originali: The Godfather (L.30.000), Predator (15.000), Operation Wolf (20.000), Golden Axe (25.000), Terminator 2 (20.000), Indianapolis 500 (15.000), Sensible Soccer International (25.000), FIFA Int. Soccer (60.000), Cannon Fodder (40.000), Amos the Creator (100.000), Manuale Amos ITA su dischetto (25.000). Per l'acquisto di due o più titoli pago io la spesa di spedizione.
Alberto Battistutti - Via Mazzini 79 - 33016 Pontebba (UD) - Tel. 0428-90775 (dopo le h.20)
Cerco inoltre Mortal Kombat 2, Dune 2, Zeewolf e Skidmarks per i quali offro uno o più dei titoli già citati.

Attenzione! cerco urgentemente i seguenti giochi originali per A500: Silent Service II, Ancient Art of War in the Sky, History Line 1914/18, Cannon Fodder. Pago bene!!!
Carmine 0871/891144 ore pasti!
Inoltre, vendo moltissimi giochi originali per AMIGA a prezzi ribassati (es. Cap, Shadowslands, Loom e tanti altri!).

Scambio e/o vendo software per PC a prezzi vantaggiosi. Vendo, inoltre, PC 386 40 Mhz e 6 Mb di RAM, SVGA 512 anche separatamente. Fabio Pantano.
Tel. 091/8981076

Offertissima! Vendo A600 praticamente come nuovo, completo di imballo originale, sistema operativo, manuali e mouse, a sole L.390.000. Nell'offerta sono compresi i migliori giochi per Amiga. Walter - 0583/62465 (dopo le 19.00).

"SHOCKIAMO" COSI' SENZA PUDOR...

Nel poco prolifico panorama videoludico italiano, la notizia di una nuova software house che si pone come obiettivo di raggiungere gli standard qualitativi e organizzativi della grandi società straniere è già di per sé una buona notizia, noi di K commossi abbiamo gettato le braccia al collo a questi nuovi salvatori della patria... e ne abbiamo anche approfittato per fare quattro chiacchiere.

Breve preambolo ad uso e consumo di chi si leggerà l'intervista: la società di cui andiamo a parlare è la Light Shock Software di cui abbiamo i due illustri rappresentanti, ovvero i titolari: Massimiliano 'alamai (cioè Calamai se non fosse un toscanaccio purosangue) e Francesco Iorio di origine veneta (non è che sia fondamentale ai fini dell'articolo però qualche notizia in più in chiave "etnica" è interessante...)

K: Dunque, innanzitutto bene arrivati (l'intervista si svolge nella mitica redazione di Milano) ci sarebbe piaciuto venire a trovarvi in quel di Prato, purtroppo abbiamo avuto una marea di problemi... sapete la chiusura del giornale...

Calamai: *No problem... ci rendiamo conto che prima di tutto c'è la rivista, proprio per questo abbiamo accettato volentieri di sobbarcarci questa trasferta...*

K: Del resto se Maometto non va alla montagna...

Calamai e Iorio in coro: *... La montagna va a Maometto (attimo di sano divertimento prima di ricomporci per l'intervista formale)*

K: Cos'è la Light Shock?

Calamai: *Una società che si propone di operare nel settore dei videogiochi con un'organizzazione di tipo inglese, cioè con una struttura articolata e composta da un numero sufficiente di persone da poter seguire e realizzare in tempi brevi più progetti!*

Iorio: *Il nostro scopo è quello di entrare in contatto con le grandi società straniere ponendoci su un livello di collaborazione più alto rispetto a quello fin qui raggiunto dalle società italiane.*

K: Torna il vecchio discorso del made in Italy un po' snobbato all'estero o mi sbaglio?

Calamai: *No, è il punto centrale: noi italiani non è che abbiamo una grandissima fama all'estero, un po' per demeriti acquisiti un po' forse per una forma di pregiudizio strisciante...*



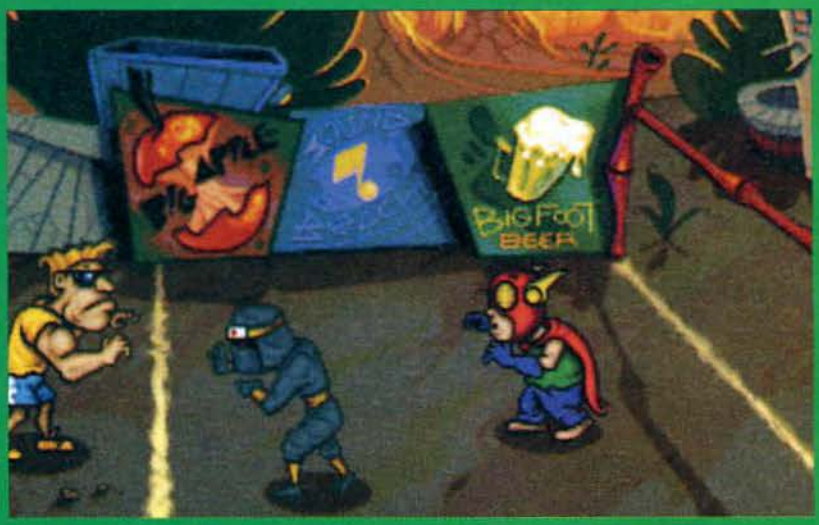
"Il nostro scopo è di sviluppare un team di tipo inglese"

Iorio: Il fatto è che per farsi notare da qualche grande casa straniera bisogna realizzare prodotti ad un livello qualitativo molto alto. Ad esempio, se una società inglese realizza un qualsiasi sparatutto di livello medio, nessuno dice niente, se invece una software house italiana cerca di fare altrettanto subito viene screditata e accusata di scarsa professionalità, di livello qualitativo scadente ecc.

K: Insomma per farsi notare all'estero bisogna non basta essere bravi?

Calamai: *No, bisogna proporsi ad un livello ancora superiore, è questo è lo standard qualitativo che si prefigge di*

RUN BALL





Si tratta di un gioco piuttosto particolare. Una via di mezzo tra la palla avvelenata e la pallavolo, anche se ci sono anche alcuni richiami al calcio fiorentino.
Il campo è diviso in due parti da una riga centrale che non può essere oltrepassata dai giocatori, e lungo tutto il lato corto del campo si trova una rudimentale porta in cui va scagliata la palla.
Le opzioni di gioco sono tantissime, ad esempio quando l'arbitro finisce KO perché colpito da una pallonata i contendenti delle due squadre (composte ciascuna da due elementi) potranno superare la linea centrale per cercare di "scazzottare" allegramente gli avversari e ridurne l'energia, in modo che quando l'arbitro si sarà ripreso l'energia della squadra sia diminuita e la competitività de duo sia fortemente ridotta-un po' quello che succede nel wrestling, quando l'arbitro manca succede di tutto!-
Le animazioni ricordano molto da vicino quelle di Don Bluth (ricordate Space Ace dell'ultimo numero) e le sequenze animate in stile Sam & Max e Days of Tentacle.
L'uscita è prevista per Settembre/Ottobre '95 nelle versioni A500/2000 A1200/4000 CD32 PC/CD-ROM



BLACK VIPER

In un futuro post-atomico alla Ken Shiro oppure alla Mad Max, se preferite, si svolgono una serie di corse in moto stile ROAD RASH/ROADBLASTER che hanno lo scopo di salvare la civiltà umana dall'estinzione. Si tratta di gioco molto longevo che si articola su 19 percorsi, alla fine di ogni percorso lo scopo è quello di salvare un centro abitato.

"Light Shock è nata nell'ottobre '94, ma ce l'avevamo in testa già da tempo!"

raggiungere la Light Shock!
K: Ehm, scusate facciamo un passo indietro, quando è nata esattamente la Light Shock?
Calamai: *Mah, ufficialmente nell'ottobre '94, ma ci stavamo lavorando già da tempo in termini progettuali.*
K: quante persone fanno parte del vostro staff?
Calamai: *30!*
K: Wow un bel po' di persone...
Iorio: *Già, come struttura siamo la più grande società del settore in Italia. Abbiamo riunito tutti i talenti sparsi per la penisola, e ci tengo a precisare che la nostra campetenza tecnica individuale è molto alta: ciascuno di noi sa programmare professionalmente!*

FIGHTIN' SPIRIT



E' un picchiaduro alla Street Fighter II incredibile graficamente (i personaggi sono alti quasi il 40% dello schermo) e molto giocabile... i personaggi disponibili sono 8 ognuno dei quali ha a disposizione una mossa segreta ispirata alla caratteristica di un animale particolare: il cobra, la cozza (ehm, forse era il leone) e cosi via...
La stile grafico ricalca quello di Fatal Fury 2 per Neo Geo
L'uscita è prevista per fine '95 nelle versioni A500/A2000 A1200/A4000 CD32 PC/CD-ROM

QSS

Non èla catena di negozi dove sviluppano i rullini fotografici in un'ora, ma un classico shott 'em up dotato di grafica davvero sorprendente.
I dettagli grafici sono stati curati con gusto quasi maniacale: è abbastanza impressionante vedere le astronavi che proiettano l'ombra su un mare che scrolla a velocità folle.
La giocabilità naturalmente è grandiosa, il tutto gira perfettamente su un 486 a 25 Mhz. Fantascienza? No solo Light Shock doget!!!



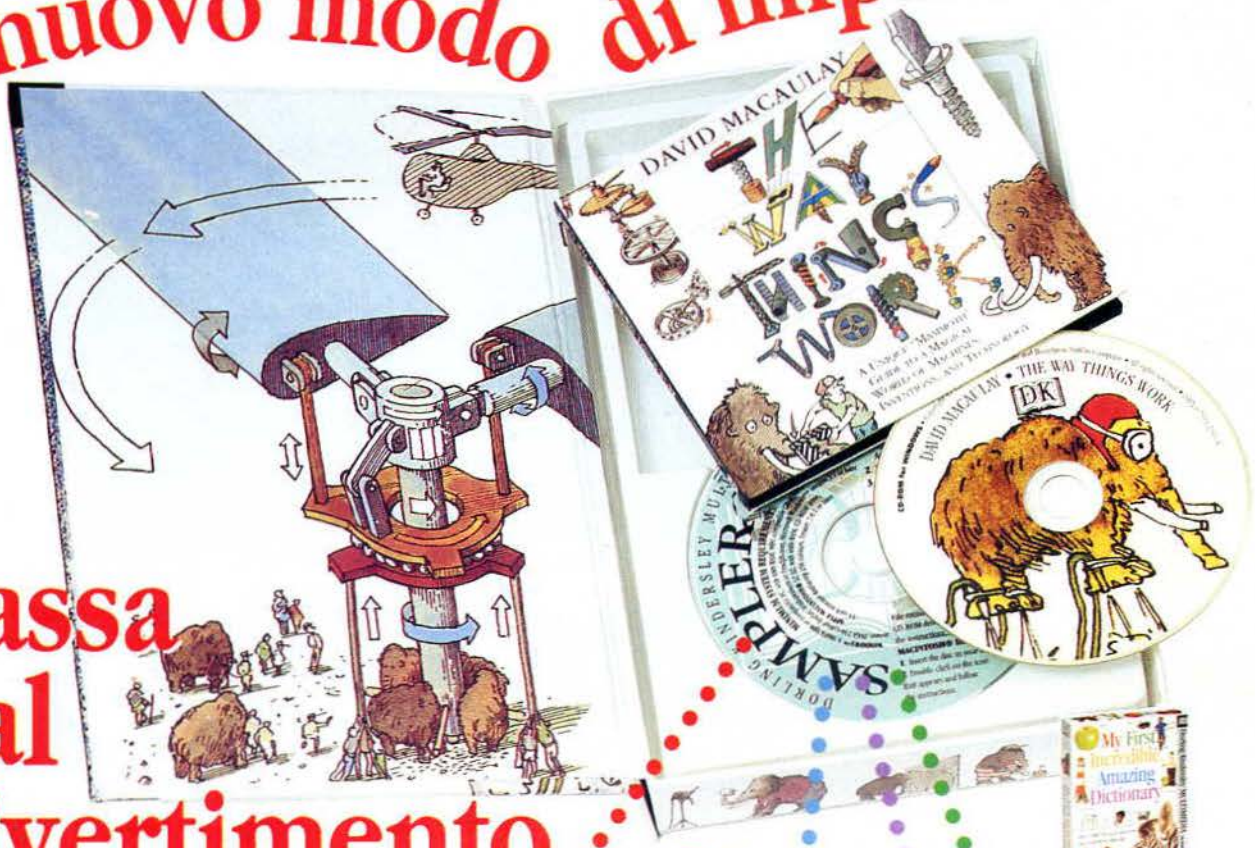


"La nostra parola d'ordine è: qualità e giocabilità"

K: Immagino che non sia stato semplice trovare trenta persone valide... come vi siete mossi?
Calamai: *E' stato un vero casino... abbiamo iniziato con le nostre conoscenze, poi grazie al passa parola abbiamo allargato la cerchia.*
K: Qual è il marchio di fabbrica della Light Shock, o perlomeno quale vorrebbe essere?
Iorio: *La qualità e la giocabilità di nostri prodotti!*
Calamai: *Si, sono i due aspetti che ci stanno più a cuore, siamo decisamente poco favorevoli alla tendenza di questo ultimo periodo di fare giochi con immagini filmate bellissime ma che al di là dell'aspetto grafico si rivelano poco divertenti... ci sembra una tendenza pericolosa...*
K: Senza contare che gli ultimi prodotti per "girare" correttamente richiedono configurazioni di hardware faraoniche...
Calamai: *Già, è proprio una cosa incredibile: come si può progettare un gioco sapendo che potrà girare correttamente solo su un Pentium? La nostra filosofia è quella di utilizzare al massimo le possibilità della macchina, privilegiando la giocabilità e non trascurando le configurazioni di Hardware modeste! Insomma vogliamo creare giochi competitivi, belli graficamente, zeppi di suoni curati e che possano essere giocati da tutti i possessori di PC...*
K: Progetto ambizioso!
Calamai: *Beh,abbiamo le prove di quello che stiamo dicendo: ti abbiamo portato le demo di quattro prodotti che stiamo realizzando e che vedranno l'uscita nel corso del '95*
K: Sono proprio curioso di vedere...

Beh, devo dire che effettivamente i ragazzi della Light Shock sono proprio stati di parola, anzi, lo Shock lo hanno procurato alla redazione facendo scorrere sullo schermo del PC le demo dei quattro prodotti di cui ci hanno fatto cenno nell'intervista. Vo mostriamo in anteprima le immagini...

Il nuovo modo di imparare



passa dal divertimento

E si fissa nella memoria.

Oggi c'è un nuovo modo di imparare divertendosi: 5 nuovi CD Rom di RCS New Media, che ti accompagnano nelle scoperte più entusiasmanti, che fanno battere il cuore e lavorare il cervello, a tutte le età. Tra parole, video, foto, musica, grafici e animazione, potrai apprendere i misteri del corpo umano, della tecnologia, delle parole e delle scienze. Sempre alla guida di una "spedizione" in lingua inglese, che comandi tu in modo interattivo. Lo dicevi sempre che doveva esistere il modo per imparare divertendosi. E oggi c'è, in 5 CD Rom che non puoi perdere.



EYEWITNESS Encyclopedia of Science

• 80.000 voci • più di 550 fotografie e illustrazioni • oltre 20 animazioni a tutto schermo • 66 animazioni • 1.200 files di colonna sonora • audio 2 ore

My First Incredible, Amazing Dictionary

•1.000 vocaboli principali e definizioni correttamente pronunciati •17.000 parole •più di 1.000 illustrazioni •oltre 1.250 videate e finestre pop up •850 animazioni •audio 4 ore



The Ultimate Human Body

• 90.000 termini pronunciati e scritti • più di 1.000 illustrazioni • oltre 7.000 videate e finestre pop up • oltre 90 animazioni • 1.400 suoni ed effetti sonori • audio 1 ora



Sì, voglio vedere subito tutte le opere Dorling Kindersley e risparmiare 5.000 Lire già al primo acquisto. Con questa richiesta invio 5.000 Lire come contributo spese. Godrò quindi di uno sconto immediato di 5.000 Lire al mio primo acquisto, sia che lo effettui in negozio, sia che richieda di inviarmi l'opera direttamente a casa.

Nome _____

Cognome _____

Via _____ N° _____

CAP _____ Località _____ Pv _____

Pref._____ N° telefono_____

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

CTO Distribuito nei migliori negozi da CTO spa **Tel. 051/61.67.711**



K CONSOLE

Questo mese vi proponiamo 6 novità "succulente" per tutti i folli smanettatori del joypad. In particolare occhio a Panzer Dragoon... Secondo il nostro modesto parere potrebbe essere uno dei giochi rivelazione del '95, solo per fortunati possessori di Sega Saturn, purtroppo...

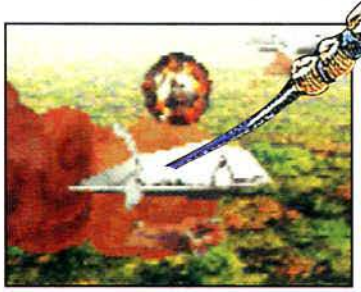
Sega Saturn

PANZER DRAGOON

Vi piacerebbe avere un dragone come compagno di giochi... Come? Preferireste un cagnolino? Il dragone rischia di riportarvi il giornale flambé? Beh, comunque ha i suoi vantaggi: provate ad aizzare contro chi vi importuna un dragone sputafiamme, vi assicuriamo che è molto più efficace.



Anno di grazia 2027. In uno sperduto pianeta di un lontano sistema solare (praticamente più lontano di così non si può!) c'è una situazione un po' tesa.
Ah, dimenticavo di dirvi, per vostra informazione, che il pianetino è collocato nella famigerata zona K27 nell'orbita di Syllion.
Comunque, il pianeta in questione è abitato da due popoli: i guerrieri dell'Apocalisse detentori del potere e depositari del maleficio di Galinda e i ribelli che hanno come unico scopo nella vita di delegittimare i sovrani cattivi.
Le opposte fazioni possono contare su una fauna piuttosto colorita: dragoni volanti, pseudo cammelli-bipedi ecc. ecc. -tutti mostrini tratti dalla mitologia turca-.
Utilizzando questi preziosi alleati i guerrieri delle due fazioni si fronteggiano in epici duelli aerei (in groppa ai dragoni) e non, nel deserto di Tibog.
Bene, a parte l'ambientazione stile "Dungens & Dragons" questo Panzer Dragon si fa apprezzare per la grande grafica in 3D ad altissima definizione che supporta una grande giocabilità!



Casa: SEGA

Genere: Avventura

Difficoltà: Alta

Numero di giocatori: 1

VOTO 920

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

Super Nintendo

ADDAMS FAMILY II

Un videogioco con gli Addams? Non compratelo!!!

Scusate ma alla pubblicità della Honda non si sfugge: ti ronza in testa per mesi e mesi, poi, come in questa occasione, quando trovi il modo di sfruttarla per un sommarietto: non puoi esimerti dal prenderla in considerazione.
A parte queste piccole disquisizioni il seguto di Addams Family presenta la solita struttura a piattaforme, però in 3D, un po' sullo stile di Zelda. Il protagonista assoluto di questo sequel è lo zio Fester che deve ritrovare: Morticia, Gomez, e gli altri. Umorismo, buona giocabilità e ottimo sonoro permettono a questo secondo episodio di migliorare ulteriormente il primo capitolo della serie. Indicatissimo per tutti gli amanti dei platform!







Casa: OCEAN
Genere: Platform
Difficoltà: Media
Numero di giocatori: 1

VOTO 870

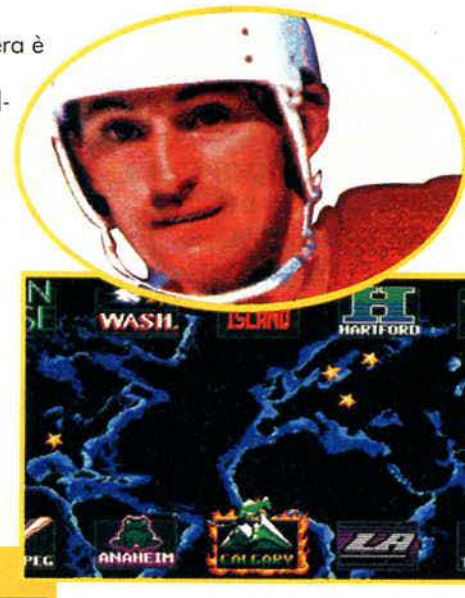
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Sega Mega Drive

Wayne Gretzky's NHLPA's ALL STARS

Hockey on the rocks? Con ghiaccio naturalmente!

Una delle più belle simulazioni di hockey su ghiaccio di sempre, del resto il nome di Wayne Gretzky, campione incontrastato della NHLPA suona come garanzia assoluta. In questa simulazione di hockey avrete a disposizione le 26 squadre ufficiali della NHLPA e 6 squadre internazionali, per un totale complessivo di oltre 600 giocatori.
E' possibile scegliere una modalità di gioco tradizionale, con il rispetto di tutte le regole di gioco e una modalità "brutale", in cui, com'è intuibile, l'atmosfera è più alla "Rollerball"!
La grafica è di buon livello e la visuale del gioco è sul lato lungo del campo, e questo probabilmente rappresenta un ulteriore vantaggio del gioco.



Casa: Time Warner Interactive
Genere: Simulatore di Hockey
Difficoltà: Alta
Numero di giocatori: Fino a 4

VOTO 858

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Super Nintendo

UNIRALLY

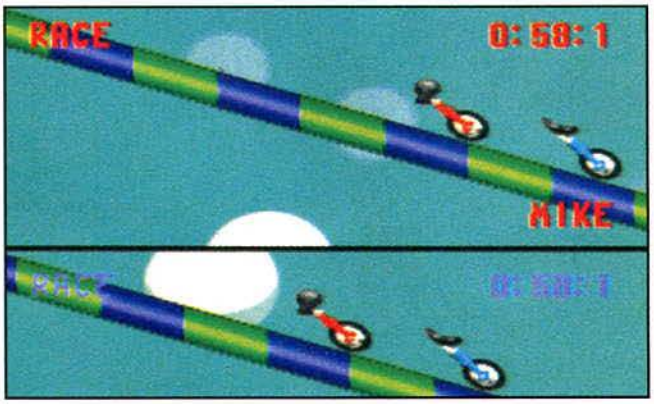
Se odiate il tandem e siete dei single convinti che non hanno bisogno di niente e nessuno, allora il monociclo è quello che fa per voi... C'è un unico problema: il portapacchi dove si mette?

Casa: NINTENDO
Genere: Corsa su ruote
Difficoltà: Alta
Numero di giocatori: 1

VOTO 873

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Una folle corsa su monocicli, sfidando mille insidie? Non c'è problema: abbiamo quello che fa per voi! Immaginate, infatti, Motocross Maniacs per Game Boy trasferito su Super Nintendo, con tutti i vantaggi della grafica a 16 bit: ecco, avrete un'idea piuttosto precisa di cosa vi aspetti giocando Unirally. Si tratta infatti di una corsa per monocicli senza ciclisti. Piccoli, all'apparenza fragili, "monoruota che schizzano come indemoniati su cavi, fili, con i pedali che ruotano vorticosamente come se a pedalare fosse un fantasma!
C'è la possibilità di scegliere tra un'infinità di circuiti per mettere alla prova le vostre doti di velocisti, e sopratutto di equilibristi. Unirally, anche se il nome fa assonananza con un pneumatico, è un gioco molto originale, e l'estrema originalità rappresenta proprio il suo pregio maggiore!



Super Nintendo

TRUE LIES

E' più facile scrivere giusto il nome di Schwarzenegger oppure terminare True Lies? In questa recensione cerchiamo di dare una risposta a questo inquietante interrogativo.

Come anche i meno acuti avranno capito, True Lies è liberamente, neanche tanto, ispirato al film di James Cameron con protagonista il mitico e corpulento Schwarzie. Si tratta di uno sparatutto di buon livello grafico che si sviluppa attraverso una serie di labirinti dove dovrete condurre con sapienza il buon Schwarzie. Come grafica ricorda forse un po' Tower Assault per Amiga, però qui la definizione è senz'altro maggiore.
La storia è semplice e pretestuosa -in fondo si tratta solo di sparare sfogandosi un poco- un terrorista medio-orientale, Aziz - che non c'entra niente con il turco di "Mediterraneo"- minaccia di far saltare con un ordigno nucleare, di cui si è appropriato illegalmente, una zona degli Stati Uniti. L'imperativo è uno solo: fermarlo!



Casa: ACCLAIM
Genere: Sparatutto
Difficoltà: Elevatissima
Numero di giocatori: 1

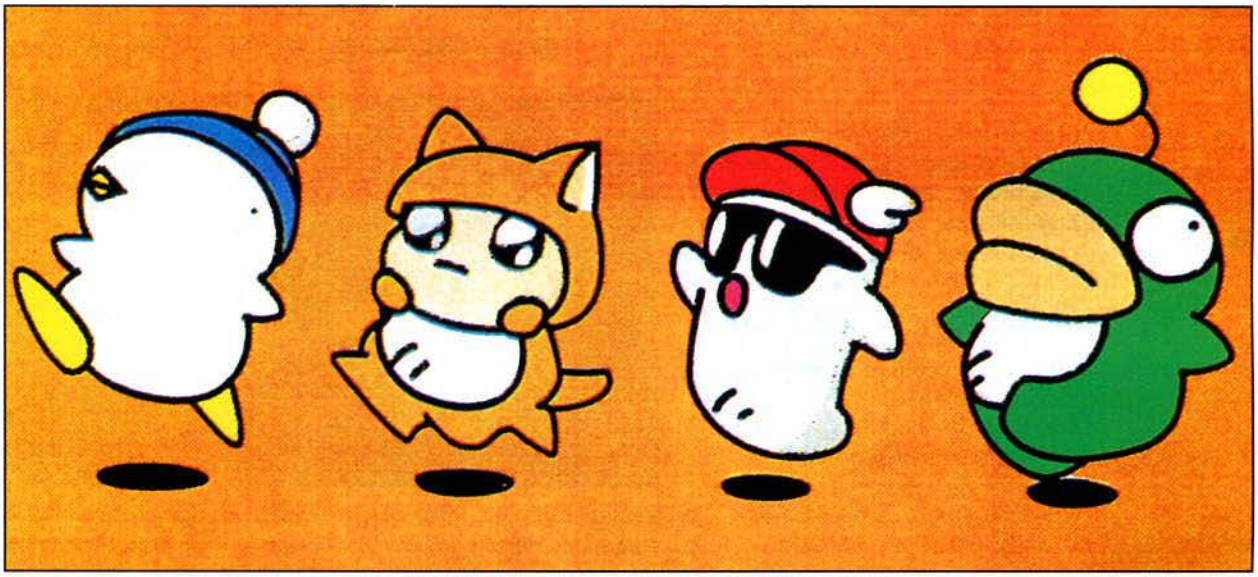
VOTO 900

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Super Nintendo

HEBEREKE'S POPOON

All'apparenza un gioco per bambini... ma se lo comprate per il fratellino o per i vostri figli, poi finisce che ci giocate voi...



Potrebbe sembrare il tipico "giochino" per minori di 14 anni, e invece, anche se siete un po' più grandicelli, vi divertirete un mondo con questo puzzle game dai mille colori e dalle infinite sorprese. Intanto, a gioco aperto, si scopre che è come se ci fossero due giochi in uno: a seconda della modalità che si sceglie all'inizio, quando ci sono da settare le varie opzioni, si può infatti entrare nel Game Mode Play (e si ha a che fare con un gioco a metà tra il Tetris e Forza 4) oppure nello Story Mode Play (gioco di plattform nel quale si avanza lungo una mappa fiabesca dovendosi esibire, di tanto in tanto, in qualche amichevole combattimento). I protagonisti del gioco sono alcuni simpatici e graziosi animaletti stilizzati (io ho riconosciuto un pulcino, un micio e un pesciolino) dai nomi insoliti: Hebe, Oh-chan, Jennifer, Sukezaemon, se non fosse che li hanno creati i nostri amici giapponesi.
Hebereke's Popoon è un gioco che si preannuncia ad alta longevità e, nonostante le apparenze, risulterà difficilotto per i più piccoli che, per quanto svegli e svelti ad imparare, difficilmente masticano inglese. Per questo, a nostro parere, almeno per loro, gli importatori dovrebbero impegnarsi ad allegare le istruzioni in italiano. Intanto ci giochiamo noi...



Casa: SUNSOFT
Genere: Puzzle & Platform
Difficoltà: Nessuna
Numero di giocatori: Fino a 8

VOTO 700

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K



PRIMA IMPRESSIONE

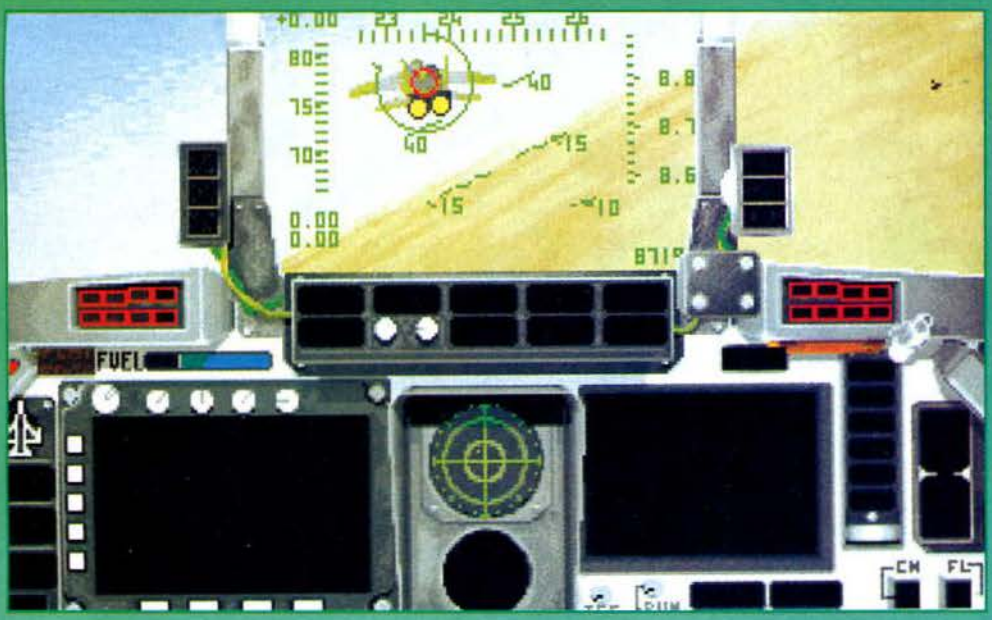
Volare oh, oh...

NAVY STRIKE

Avete presente quelli che usano i simulatori di volo solo per volare? E quelli che volano solo per sparare a tutto quello che trovano sotto di loro? Bene, finalmente c'è Navy Strike ad accontentare tutti quanti. L'idea del gioco nasce da un desiderio degli autori della Rowan Software di avere in un sol colpo un simulatore di volo ed un gioco strategico. Per portare a voi questa esplosiva mistura la scelta è caduta sulla Microprose. L'ambientazione - estremamente reale, è quella di un futuro in agguato dietro l'angolo, dove il costante pericolo che richiede il vostro intervento è dato dai molti pseudo leader impazziti (*à la* Saddam per intenderci) che minacciano la sicurezza del vostro Paese. Grazie ad un semplicissimo impiego del mouse è possibile occuparsi di tutto: dalla "A" come armamenti (da selezionare e caricare", sino alla "V" di velivolo impiegato (ne avete a disposizione tre: un caccia F-22, veloce e con armamento "leggero"; un bombardiere A-12; un FA-18 Hornet multifunzione), passando per la "M" di missioni da scegliere e pianificare accuratamente, tenendo conto di tutti gli imprevisti, i rischi e le conseguenze che comporta un'incursione aerea. A tal proposito fate in modo che la mania dello sparatutto non vi trascini in un "volo cieco": rischiereste di violare alcune severissime alleanze politiche che interromperebbero immediatamente ogni vostra missione. Che dirvi ancora... mano al joystick (o tastiera) e potenza ai motori. Vi aspetto lassù...

Luca Fassina

Un simulatore di volo per sparare e uno per volare? Con Navy Strike si prendono due piccioni (guarda caso sempre volatili sono) con una fava... cosa si può desiderare di più?





K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 886



Due in uno, ovvero un simulatore di volo e un gioco strategico racchiusi nello stesso game. La grafica è molto elevata, del resto la Microprose non è certo l'ultima arrivata. Navy Strike si inserisce nel filone dei nuovi simulatori di volo e il paragone con U.S. Navy Fighter è tutt'altro che azzardato.

THE DAEDALUS ENCOUNTER

Tia Carrere show



In arrivo dagli States un arcade da farvi vibrare le pupille a base di femmine da urlo, attori veri, da film importanti e un insieme di immagini che entreranno di prepotenza nella storia dei videogiochi.

UN'INTRICATA FACCENDA

No, rifletteva, non potevano essere stati loro: loro, dei signor nessuno, non era da loro essere riusciti a farlo. Si trattava probabilmente di altro. Qualcosa che veniva fuori direttamente da supercalcolatori, dozzine di supercalcolatori, postazioni di lavoro Silicon, o Cray... Oltre Softimage, algoritmi di simulazione 3D. Calcoli decisamente impegnativi: milioni di poligoni al secondo... per la realizzazione del vero clone. Il punto di domanda riguardava il come, il dove, e oltremodo il perché qualcuno, nel nostro caso una softhouse di modeste dimensioni riuscisse ad uscire con una cosa da urlo come Daedalus. E altro. L' ispettore ingaggiato dalla colossale casa di software americana non riusciva a fare quadrare il cerchio.



Casine di produzione nate dall'oggi al domani... Sviluppatori assai sgamati...







Non tutti gli elementi combaciavano. Il ruolino di marcia della Mechadeus parlava sufficientemente chiaro. Qualche realizzazione di discreto livello, un paio di cosine carine, nel '93 Critical Path; un gioco sufficientemente intrigante. Poi un lungo periodo di silenzio...
Certo, per fare certe cose ci vuole un po' di tempo. Mediavision nel frattempo aveva fatto fallimento. L'affare si ingrossava. Poi di colpo ti avevano sparato fuori questo The Daedalus Encounter, la bellissima Tia Carrere, protagonista, ambitissima, una attrice con la A maiuscola; chilometri di riprese cinematografiche di livello assoluto, scenografie da fare invidia a chiunque; distribuito dalla Virgin in USA ed Europa. Insomma, c'erano tutte le premesse per un grosso boom, un titolo che poteva tranquillamente guadagnarsi un posto e a ragione tra i primissimi dell'anno.

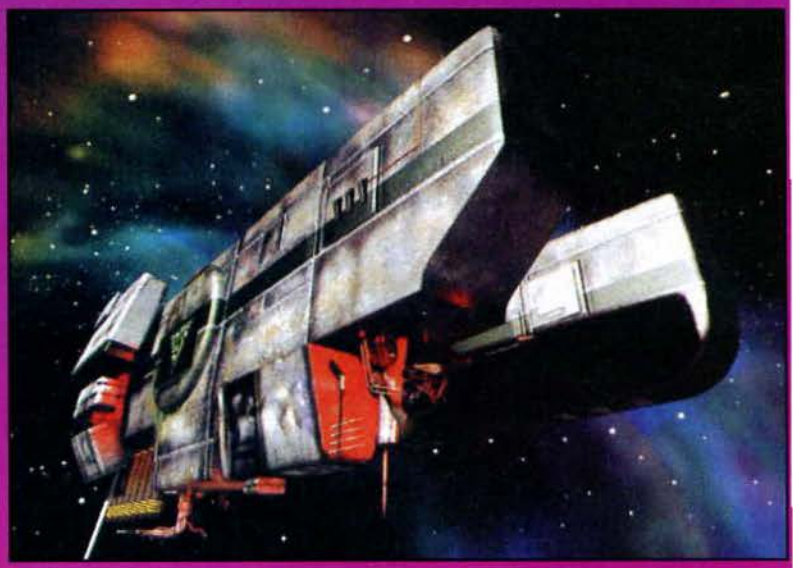


Questo ed altro alimentava tra gli addetti ai lavori un incerto sentimento di incredulità. Come avevano fatto?
Che cosa c'era sotto, cosa poteva esserci? Casupole di produzione nate dall'oggi al domani, equipes di sviluppatori abili e sgamati. Chi c'era alle spalle? Quali nascoste tecnologie?
Alla Mediavision se la ridevano sotto i baffi. "Come abbiamo fatto? Be' Tim ha contattato Tia che arrivava direttamente dal set di "True Lies", e lì aveva già sperimentato la lavorazione di scene di realtà virtuale. E gli era piaciuto. Ecco... la verità è che Tia Carrere è una pigrona della madonna; e l'idea di di girare un 'film' quasi interamente in una stanza modellando una vagonata di scene in blue- back, non gli dispiaceva affatto. Gli abbiamo creato tutt'intorno un ambientino come si deve, Jacuzzi, piscina, una orchestrina gitana per allietare i momenti di relax, frigobar pieni di tagliatele e maccaroni - i divi di Holliwood, come tutti ben sanno adorano la cucina italiana -, e poi abbiamo incominciato a girare. Tutto qui".
Arnold Swarzeneggher, interpellato sulla faccenda rispondeva elusivamente: "Tia... Tia Carrere? Digitia... Diciamo che non è affatto male, soprattutto se la definizione DPI resta alta... ". Una risposta elusiva, forse un velato indizio, una attrice digitale?
Battute a parte era comunque strano che una grande diva, non un'attricetta di terzo o quart'ordine, una qualunque ex spogliarellista abituata a lavorare per pellicole tipo "La casa 5" o "Lammazzavampiri", o ancora "Lady Dragon, Furia d'Oriente", fosse disposta a dimenarsi come una contorsionista davanti ad una cinepresa seguendo le flebili tracce di uno storyboard disegnato a matita, disseminato di gesti da ripetere alla nausea, con angolazioni minimamente differenti. Capriole, manipolazione d'oggetti mimata, con alle spalle una scenografia latitante: un telo blu, un tendone: la donna pitone che gesticola una danza araba nella disadorna coreografia di un circo d'altri tempi, con funi pendenti, panchette, per sostenere il corpo nelle interpretazioni simulate, nei voli, paranchi, cavalletti da muratore, luminarie di vario tipo. Cose che facevano già vent'anni addietro a cinecittà, i primi maghi degli effetti speciali, trucchi, riammodernati e riassemblati oggi in macchine contemporanee. Insomma, cose un pochino grottesche per un'attrice del calibro della Carrere. Da questo dilemma il dubbio della presenza o meno dell'attrice sul set. Lavorazione digitale?
"Macché", replicavano quelli della Mechadeus". "Tutte frottole. L'attore digitale è ancora una chimera. 'Puramente indicativo'; in ogni caso troppo costoso. Via: non potremmo permettercelo". Però, Brandon Lee? Le scene mancanti de Il Corvo?
"Dettagli", Replicano alla Mechadeus. "E poi anche nel Corvo, Brandon non è stato resuscitato... Gli hanno fatto la plastica, pezzi di pell... icola, ritagliati, recuperati, controfigure dorsali, qualche cosa c'è, ma è ancora preistoria, ci si arriverà. Ma oggi, la Realtà virtuale, è, ancora, una faccenda parecchio più semplice". E' comunque probabile che la Carrere si sia dovuta sciroppare un'interminabile serie di piani sequenza 'movimentati' e ripetitivi adattandosi a riprodurre le necessarie posizioni del corpo che sono state poi intersecate e inserzionate nel film con elementi costruiti, spezzoni filmici, elaborati digitali.
Realtà, virtuale, o fantasia.

ARIARI

La fantasia degli appassionati di videogiochi si distende e compare un sorrisino felice; siamo nel XXIIsimo secolo; è appena incominciata la prima guerra intergalattica. Ari (Tia Carrere), e Zack (Chistian Bocher) hanno un casino di cose da fare. Eroi interplanetari dalla grande fisicità, dal profilo raffinato da gingillini di Hollywood, entrano in campo. Notiamo i loro completini da missione, vere tenute tattiche: gli anfibietti in stile celere, la cuffia microfono di Ambra di non è la rai, i pistoloni laser,





un po' sui generis, a dire il vero, i cinturoni borchiati, tatù, insomma, ben lavorato, bella gente, lo compro.

Ci troviamo di fronte a un mix ben congegnato di azione e arcade, con fasi dialogate assolutamente invitanti. Ah, ci mancate solo voi, siete il terzo della compagnia, tale, Casey; l'interfaccia con cui interagite nel gioco è collegata al vostro cervello, cioè a quello del vostro alter ego. Mantenete la calma e la padronanza di voi stessi, in caso contrario vi si complicherà un poco il quadro di comando, faticherete a mantenere il controllo. Non cliccatevi sulla faccia.

Perché. Le vostre gambe, non le avete più, per pensare meglio. Le vostre braccia non le avete, anche il vostro corpo non sta molto bene. Il vostro cervello, ora, adesso, è collegato ad un computer che è fatto a vostra misura, be', insomma, e grazie a numerose utility, riesce ad alimentare le vostre funzioni vitali e a darvi la possibilità di mantenere una relazione con il mondo esterno consentendovi anche un certo agio di movimento attraverso una sonda esplorativa agitabile, o se preferite, mobile. Mi aspetto la domanda di rito del maschio frustrato. Ma questa sonda funziona anche... non vi darò retta.. Certo: una condizione pietosa. Ma chi vi ha ridotto in questo stato? Entrano in azione i vostri due partner che vi raggiungono e insieme ai quali darete una strigliata come si deve, in questi casi l'unica risposta possibile, al nemico.









Si gioca su due livelli differenti. Un arcade dove non fa difetto la meticolosa organizzazione delle sequenze domanda risposta, e in cui è necessario fare la cosa giusta, naturalmente, al momento giusto e se è il caso ripetere e insistere nei tentativi. Vi garba l'interazione, diventate bravi... adeguatevi. Entrate anche nel cervello della macchina.
Esiste poi l'aspetto esplorativo, punta e clicca e cose del genere, direzione, spostamenti. Entrate ed uscite assieme alla vostra brigata in astronavi complesse come multimedia. Ci sono naturalmente numerosi corridoi farciti di alieni, trappole mortali, agghiaccianti disegni del destino sotto forma di fauci fameliche di esserini inospitali. Ma, siamo in guerra.

VIRTUALI

Realizzato con una cura che se ben aministrata, e questo lo appureremo con esattezza testando a fondo il gioco, è destinata a renderlo un cult, offre un integrazione dei personaggi, ad un livello di definizione davvero alta, senza sbavature e momenti vizzi. Immagini sempre di alta qualità, eccellenti coreografie, ed effetti speciali cinematografici. Una grande coerenza e uno sviluppo unitario di tutte le parti per una realizzazione che trasporta abbastanza credibilmente in una dimensione o, direzione virtuale.
Oltretutto, conbinati come 'siete' potete solo vedere... e alcune funzioni non sono necessariamente 'risolvibili' con caschi virtuali e altri marchingegni. Complet..

Danilo Rocca

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
951



C'è tutto quello che ci deve essere in un'avventura come si deve: grafica, sonoro, suspance e Tia Carrera inclusa nel prezzo, cosa si può desiderare di più dalla vita?

PROVE SU SCHERMO

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

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

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

RENEGADE	32
BUREAU 13	38
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	41
BIOFORGE	44
PIZZA TYCOON	48
FORTRESS OF DR. RADIAKI	52
DOMINUS	54
STALINGRAD	56
BRETT HULL HOCKEY '95	62
ACTION SOCCER	64
BC RACERS	66
A.T.R.	68
SIM ISLE	72
FRONTIER 2	74
LOONY LABYRINTH	76
LOST EDEN	78
SIMON THE SORCERER 2	82

Si ringraziano Pergioco e Newel (Milano)



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

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





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

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



CURVA 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?



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.

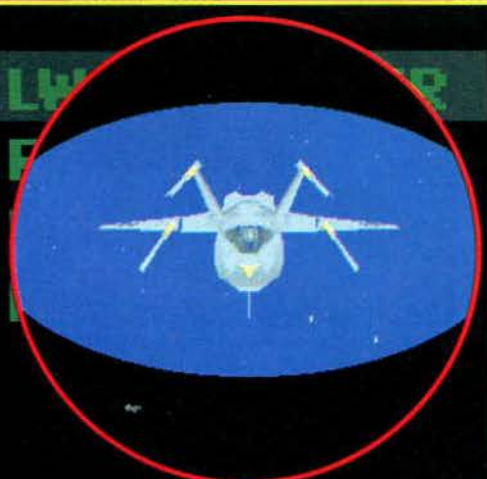
RENEGADE

BATTLE FOR JACOB'S STAR™

Ai bei tempi, i miei superiori mi dicevano: "Che la forza sia con te!", ora sono passati al meno affettuoso: "Fai le valige e vattene!". Ah! neanche le battaglie nello spazio sono più quelle di una volta.



Quando non ero ancora nato, nel sessantaquattresimo secolo (si, ben trecento anni fa), la razza umana esplorava lo spazio in cerca di nuove forme di vita e di nuove fonti di energia. Tutto filava liscio fino a quando l'uomo non incontrò i KessRith e i SSora, due razze aliene che dopo secoli di battaglie avevano deciso di allearsi. Gli alieni furono subito ostili con gli uomini che erano tecnologicamente inferiori; la situazione si aggravò con l'arrivo di un virus mortale (una mutazione del comune virus del raffreddore) che sterminò la razza umana riducendola dell'80%. L'uomo fu costretto a ritirarsi su un ristretto numero di pianeti, tutto sembrava ormai perso quando arrivò il Salvatore: Alexander Trajan. Trajan riorganizzò le truppe e diede nuova carica agli umani che si prepararono a dar vita ad una colossale rivoluzione; dopo cent'anni di guerre riuscirono a ricacciare indietro le truppe di SSora e dei KessRith e fondarono un nuovo impero. Ma siccome l'uomo non è mai sazio di guerre, la razza umana si divise in due fazioni che cominciarono subito a farsi guerra: il TOG (Terran Overlord Government) i il CAF (Commonwealth Armed Forces); i KessRith colsero la palla al balzo e si allearono al TOG. Le legioni del CAF grazie al loro valore e al loro sprezzo del pericolo, vennero soprannominate Renegades ed è qui che io sono arruolato. Qualche settimana fa, ero salito sul mio caccia per la solita missione di routine, quando, mentre stavamo rientrando, sui nostri radar comparvero tanti puntini rossi: erano caccia TOG! L'adrenalina salì alle stelle, ero pronto a farli fuori tutti con un solo colpo. Senza perdere un solo secondo mi avventai su di loro e, eccitato com'ero, non mi accorsi che il capitano mi stava gridando nell'interfono: "Ritiratataaa!" e che tutti i miei compagni stavano tornando alla base. Ne feci fuori uno, due, tre, quattro! Wow, che giornata! Ma ero danneggiato, dovevo rientrare. Già mentre atterravo mi resi conto che qualcosa non andava: c'era il capitano che mi aspettava con aria cupa; mi avvicinai a lui e venni improvvisamente investito da un caziatone colossale che terminò con le parole: "Sei espulso!". Ma guarda che tipo, gli faccio fuori Quattro caccia nemici e lui mi ringrazia cacciandomi. Non so, se avessi fatto fuori quattro corvette nemiche cosa faceva, mi ringraziava corvettandomi? (Oh mio Dio! Questa è davvero brutta!). In ogni caso eccomi qua, mi hanno spedito in un piccolissimo sistema sola-





re chiamato Jacob's Star dove vengono mandati i piloti più strambi di tutto l'universo. Questa è la situazione che si presenta all'inizio del gioco, se pensavate di guidare un caccia stellare con a fianco i migliori piloti della flotta, potete pure scordarvelo; a Jacob's Star non succede mai nulla e come già detto il vostro team è simile ad uno zoo. Ma se non succede mai niente allora perché farci un gioco? In effetti sarebbe meglio dire che non succedeva mai nulla; si da il caso che da quando siamo arrivati noi, anche il TOG si sia interessato a questo minuscolo sistema, perciò è nostro compito difenderlo fino alla morte. Durante le prime missioni non potremo far altro che sorbirci le strigliate del generale "Mother" (a dir



zione e informarsi sull'obbiettivo della nuova missione; rivedersi il filmato di una delle missioni precedentemente portate a termine; esaminare le schede dei caccia disponibili o guardare le schede dei componenti della squadra. Quest'ultima opzione merita particolare attenzione perché non in tutti i giochi si trovano personaggi tanto assurdi.



la verità un po' nevrotico) e andare con lui a uccidere nemici; dopo qualche missione purtroppo (per fortuna) il generale verrà fatto prigioniero e saremo noi a prendere il controllo della situazione ed è qui che comincia li divertimento. Seduti sulla nostra comoda poltrona potremo giocherellare con la nostra consolle; le opzioni sono quattro: aggiornarsi sulla situa-



In un bel primo piano: il pilota, il suo abitacolo, l'infinito e buio universo in cui vediamo dissolversi meteore e sistemi di galassie. Ovvero quando una nota poetica non gusta, specialmente in una rivista fatta per gretti videogiocatori privi di rimanticismo...

GRAFICA

Partendo dal Generale che sa parlare solo urlando, si passa all'intellettuale del gruppo; un grosso rospo (è un alieno) che non cambia mai tonalità di voce e più di una volta, durante i combattimenti, lo sentirete lamentarsi con voce pacata: "Questa missione non è intellettualmente stimolante, la prossima volta me ne starò alla base", magari mentre tre caccia nemici lo tengono nel mirino. C'è poi il bello di turno, convinto che dopo il suo arruolamento sia aumentato notevolmente il numero di donne soldato; oppure c'è l'aristocratico che si lamenta del fatto che su questa

Una combricola di piloti molto ben assemblata: praticamente... uno zoo!

base nessuno conosca la sua nobile famiglia; per finire (ma si potrebbe andare avanti) c'è anche un pallidissimo pilota che con un filo di voce roca, afferma che i dottori erano convinti che sarebbe morto prima di nascere (infatti, per me è morto), ma se lo si mette dentro ad un abitacolo di un caccia non lo ferma nessuno. Una volta fatta cono-

Renegade



Renegade ha inizio, e con esso la saga dei TOG e dei CAF, questi ultimi soprannominati Renegades per il loro valore e sprezzo del pericolo. Due fronti in eterno conflitto come il polo delle libertà e i progressisti.

Renegade si inserisce nel filone dei grandi simulatori di volo alla "X-Wing" e "Wing Commander". La grafica è senza dubbio OK, però il resto...



La scelta del caccia è un momento particolarmente emozionante e delicato, più o meno come il ritiro della macchina nuova dal concessionario.





Le navicelle nemiche sono un po' lente, non avrete difficoltà a tenerle sotto il vostro puntatore anche per uno o due minuti.



Nonostante l'alto livello di dettaglio, Renegade è un simulatore di volo che scorre piuttosto fluido.



Nella prima parte delle vostre missioni non potrete fare altro che sorbirvi le strigliate del generale "Mother" (a dire il vero un po' nervoso), poi le cose migliorano.



La colonna sonora di Renegade è una vera e propria chicca potrete scegliere i cantanti e la band che volete.



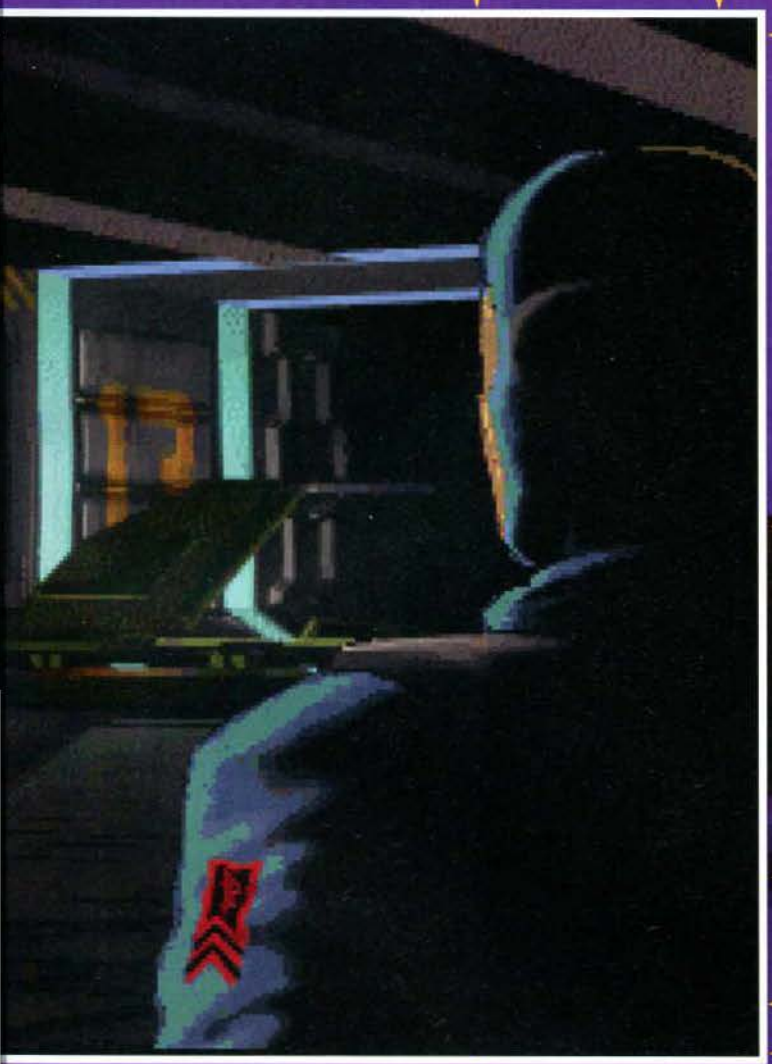
La grafica è ad alta risoluzione questo permette di leggere addirittura la scritte appiccicate sui caccia avversari.



Esistono ben 14 tipi di missioni differenti e vanno dal distruggere una fregata nemica, fino a liberare un proprio pilota tenuto in ostaggio: non c'è che dire una bella varietà!



Dovrete scegliere cinque piloti che vi accompagneranno nella missione e poi via... nello spazio profondo alla ricerca di pattuglie nemiche.





Un botto di fine anno? No semplicemente una bella e coreografica esplosione spaziale, del resto in un clima conflittuale come quello di Renegade può succedere!



Un'astronave punta minacciosa verso il sistema solare Jacob's Star che fa da sfondo a tutta la vicenda.



Come in tutti i simulatori di volo la visuale di gioco è in prima persona e mostra la plancia dei comandi nella parte bassa dello schermo.



Nel sistema solare Jacob's Star vengono inviati i piloti più strambi di tutto l'universo... il fatto che ci siate finiti pure voi dovrebbe farvi riflettere..



Durante i combattimenti si può decidere se far sparare tutti i laser assieme o uno alla volta (come in "X-Wing")

I simulatori di volo a tema intergalattico sono un classico dei videogiochi, se Renegade vi è piaciuto vi consigliamo i seguenti titoli: X-Wing, della LucasArts, e Tie Fighter sempre dell'immortale Lucas. Segnaliamo inoltre la serie Wing Commander, con una particolare segnalazione per l'ormai mitico Wing Commander 3 cui dovrebbe, sic, ispirarsi proprio Renegade.

Un manipolo di cinque piloti impegnati a fronteggiare orde di navi nemiche...





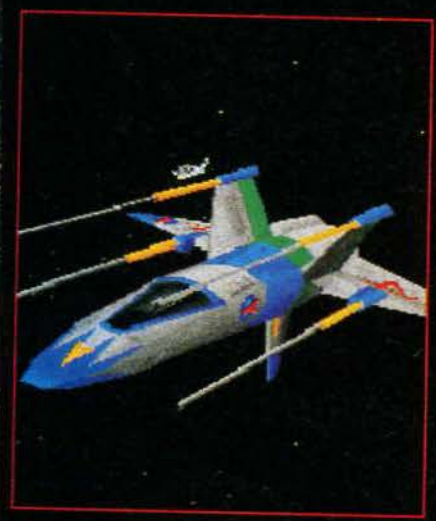
▲ Avenger.



▲ Penetrator.



▲ Spiculum.



▲ Cheetah.



▲ Guardian.



▲ Space Gull.



▲ Pegasus.



▲ Fluttering Petal.

scenza dei compagni, si può entrare nel vivo dell'azione; una volta scelta l'astronave da pilotare e dopo aver scelto i cinque piloti che vi accompagneranno nella missione, potremo partire. All'inizio le prime missioni consisteranno nell'eliminare le pattuglie nemiche che vengono a perlustrare il nostro sistema solare, andando avanti nel gioco, naturalmente, le missioni si faranno sempre più impegnative e si dovranno fronteggiare attacchi sempre più massicci. Esistono 14 tipi di missioni differenti e vanno dal distruggere un fregata nemica, fino a liberare un proprio pilota tenuto ostaggio; potremo trovarci impegnati a difendere una nostra base o, ancora, catturare un pilota nemico da cui ricavare importanti informazioni. Come in tutti i simulatori la visuale che avremo durante il volo, è in prima persona e mostra la plancia dei comandi nella

parte bassa dello schermo; durante i combattimenti potremo selezionare l'obbiettivo, decidere se far sparare tutti i laser assieme o uno alla volta (come in "X wing"), variare velocità, cambiare arma e tutte le solite opzioni che hanno tutti i simulatori. La grafica è rigorosamente in alta risoluzione e questo permette di leggere addirittura le scritte appiccicate sui caccia avversari; nonostante l'elevato livello di dettaglio, il gioco scorre fluido (infatti, è richiesto minimo un 486/33). Quello che più mi ha esaltato è il sonoro; ok, ci

Grafica e sonoro eccellenti: ma il coinvolgimento... dov'è andato a finire?

sono voci digitalizzate, esplosioni fragorose, e (brutti) suoni di missili e laser che vengono lanciati, ma queste sono cose banali. Invece la colonna sonora è una vera e propria chicca: la potete scegliere voi fra tutti i cantanti e band che volete. Com'è possibile ciò? Semplice, mentre volate, schiacciando il tasto "insert", il programma si metterà in pausa e vi chiederà di inserire un vostro CD musicale (fico, no?); immaginate di inseguire un caccia nemico mentre sotto c'è Rotten che canta "Anarchy in UK", non è uno sballo? Comunque a parte questo, il gioco non è che esalti veramente: anche se la grafica è molto bella e fluida e il sonoro coinvolgente, quello che manca è l'azione vera e propria. Si ha come l'impressione di pilotare un camion e anche gli avversari sono lenti come lumache; addirittura si riesce a tenere sotto tiro un caccia nemico per uno, due minuti ininterrottamente (insomma, finche non salta in aria). Inoltre i caricamenti tra una missione e l'altra sono davvero lunghi e durante le missioni, ogni tanto si blocca lo schermo per un paio di secondi spezzando irrimediabilmente l'azione (un bug davvero fastidioso). Peccato perché la frenesia dell'azione è fondamentale per un gioco del genere; volete mettere con i duelli di X wing?

Riccardo Landi

RENEGADE
BATTLE FOR JACOB'S STAR™

Genere: Simulatore di volo
Casa: SSI
Sviluppatore: Midnight Software

Pro

Gran bella grafica.
Colonna sonora personalizzata.
Bella ambientazione tratta dall'omonimo gioco di ruolo.

Contro

Azione da "Moviolone".
Caricamenti esagerati tra una missione e l'altra.

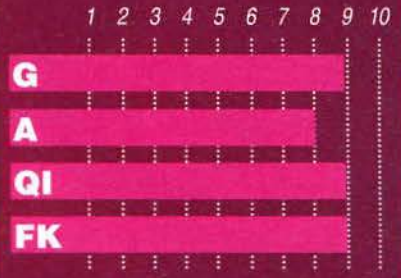
PC-CD ROM

Per arruolarvi nelle legioni di Renegade dovete essere dotati di almeno un 486/33 (consigliato un 486/66) con 4Mb di RAM e una SVGA da 1 mega. E' necessario inoltre un CD a singola velocità e almeno 15Mb di hard disk libero. Supporta tutte le SoundBlaster , la Sound Canvas, Soundscape e Gravis Native Mode.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

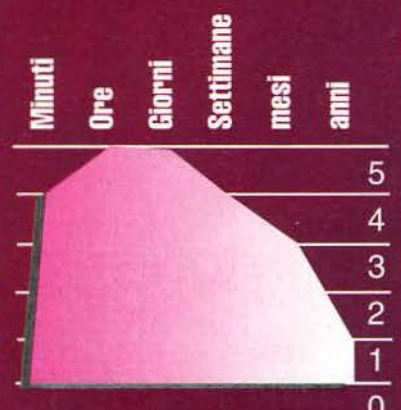


K VOTO 845



La prima cosa che mi viene da dire a proposito di questo gioco è: peccato! Infatti era stato tutto curato alla perfezione: grafica, audio, ecc.; ma proprio sul più bello, ecco la magagna. Un gioco può anche non eccellere per grafica oppure avere un sonoro appena accettabile, ma se è dannatamente giocabile, allora sarà comunque un bel gioco. Se invece è il contrario allora viene messo in discussione il divertimento stesso che si prova giocando a quel gioco e, si sa, i giochi sono fatti per divertire. Comunque questo Renegade può essere apprezzato da tutti gli amanti del genere e soprattutto dai fan dell'omonimo gioco di ruolo.

CURVA D'INTERESSE



BUREAU 13

Ammettetelo, fin da piccoli non desideravate altro che diventare agenti segreti o investigatori (io volevo diventare astronauta). Con questa avventura entrerete a far parte addirittura di un'agenzia specializzata in crimini paranormali.

Già non è un lavoro facile fare l'agente speciale, se poi bisogna indagare su fenomeni paranormali, le cose non possono che complicarsi, ma non disperate: anche voi non siete molto normali! Come reagite se vi dico che la vostra squadra è composta da un vampiro, una strega, un hacker, un ladro, una donna nuda chiusa dentro ad un esoscheletro (?) e un esorcista? Ma andiamo con ordine e cominciamo dal principio. Come avrete già capito, voi fate parte di una squadra non proprio comune, perciò siete costretti ad agire nell'anonimato e non svelare assolutamente l'esistenza dell'agenzia che deve rimanere segretissima. Adesso, però, è successo un fatto strano che pregiudica la segretezza e quindi l'esistenza della vostra agenzia. Qualche giorno fa, lo sceriffo di Stratusburg è stato vittima di un attentato a base di esplosivo; fortunatamente per lui, la trappola non ha funzionato e se l'è cavata con qualche giorno di ospedale. Fino a qui niente di paranormale, allora perché disturbare la vostra agenzia? In effetti un collegamento c'è; si dà il caso che il vostro capo abbia scoperto che l'attentatore è un vostro ex collega, l'agente J.P. Withers. Se le autorità venissero a conoscenza della sua identità, potrebbero risalire fino alla vostra agenzia rendendo pubbliche le vostre attività. Questo non gioverebbe di sicuro all'agenzia, perciò è vostro compito ritrovare l'agente Withers e

Un tuffo nel paranormale con tanto di strega inclusa nel prezzo: cosa desiderare di più!









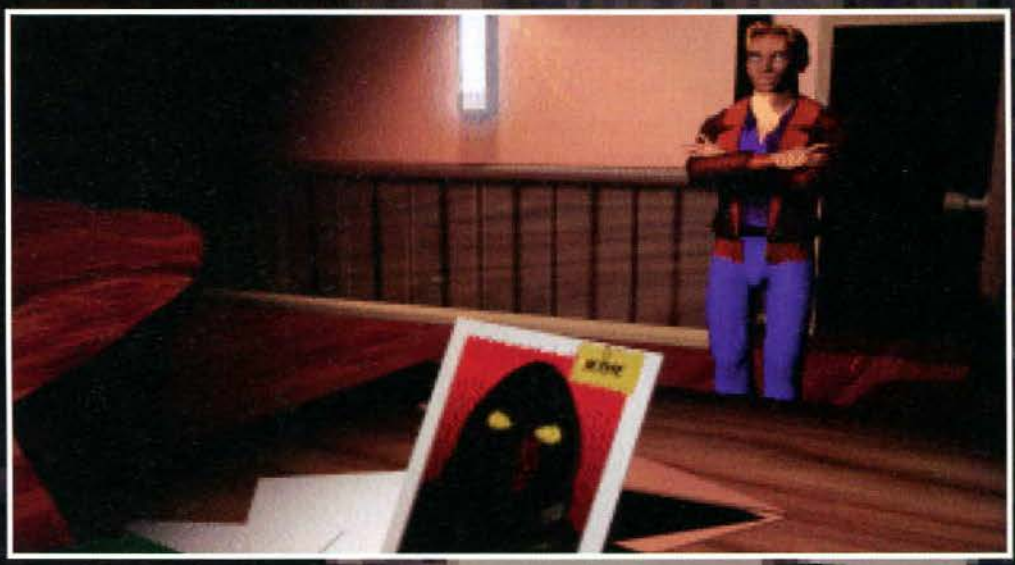




Bureau 13 è una classica avventura punta e clicca in stile grafico molto definito, si inserisce nel filone dei recenti: Dragon Lore e Hell della Gametek con cui ha diverse cose in comune, a cominciare proprio dall'atmosfera soprannaturale che pervade tutto il gioco.

fare in modo che nessuno sappia niente. Qui comincia il gioco vero e proprio, per prima cosa dovrete scegliere con quali personaggi giocare; potrete sceglierne due fra i sei disponibili, ma se siete dei duri (o pazzi?) potrete affrontare l'avventura anche con un solo personaggio. Ogni personaggio, oltre alle azioni comuni, ne ha tre speciali che possiede solo lui (vedi box), perciò non sottovalutate questa operazione e sceglieteli con criterio. Bene, sapete chi siete, sapete cosa volete, non vi resta che mettervi alla ricerca di Withers. Sullo schermo non troverete nessun riquadro con l'inventario o con l'elenco delle azioni, ma solo i vostri personaggi circondati da un mondo completamente in treddì. Per interagire con il mondo circostante, avrete a disposizione un piccolo cursore rosso che cambierà forma premendo il tasto destro del mouse. Ogni volta che sposterete il cursore su un oggetto con il quale potete interagire, il cursore si illuminerà; a questo punto voi potete preme il tasto destro fino a quando non compare l'icona dell'azione che intendete compiere (interfaccia identica a "Sam e Max"). Se non vi piace questo metodo di controllo potrete usare la barra dei comandi che compare cliccando sul margine alto dello schermo. Questa barra mostra l'elenco delle azioni, l'inventario, e il personaggio selezionato in quel momento (se ne può controllare uno alla volta); ma se ancora non siete convinti della comodità dell'interfaccia, allora vi dico che si può usare anche la tastiera (direi che ce n'è per tutti i gusti).
La grafica come già accennato, è tutta in 3D, sia gli ambienti che i personaggi e anche le luci sono "reali", cioè illuminano gli oggetti come se fossero realmente all'interno dell'ambiente. Se questa tecnica

La vita dell'investigatore? Anonima all'insegna dell'anonimato... Peggio di così..





"E JAMES BOND DOV'E'?"

Isaac Richards, THE HACKER - Ovvero il cervellone; dategli in mano una tastiera e sarà capace di tutto. Le sue azioni speciali sono: collegarsi alla Rete, combattere e costruire apparecchi elettronici. Delilah Littlepanther, THE MECH - E' il personaggio più forte del gruppo, con il suo esoscheletro è in grado di distruggere tutto quello che la ostacola; comunque non ho capito come mai sotto l'esoscheletro è nuda. Le azioni speciali sono: combattere e... distruggere. Father Jonathan Blank, THE PRIEST - Questo è il prete, lo vedrete andare in giro per lo schermo continuando a farsi il segno della croce. Non ci crederete, ma l'unica azione speciale che possiede è.... pregare! Jimmy Suttle, THE THIEF - Per lui le porte chiuse non esistono, tutte le serrature meccaniche devono arrendersi alle sue mani, ma quando trova una serratura elettronica fa la figura dello scemo. Le azioni speciali sono: combattere, muoversi silenziosamente e, naturalmente, scassinare: Alexander Keltin, THE VAMPIRE - Ha quasi trecento anni, ma ne dimostra venti, va in giro vestito da Dracula (be', è un vampiro...) e beve sangue. Le azioni speciali che possiede sono: combattere e Trasformarsi in una nube di fumo. Ah, dimenticavo; ha anche una forza disumana e muore solo se colpito con il mitico paletto di frassino. Selma Gray, THE WITCH - Poteva mancare la strega? No, infatti c'è. Cosa si può dire, come tutte le streghe lancia incantesimi, infatti senza farlo apposta tra le sue azioni speciali c'è quella di lanciare incantesimi; le altre sono: combattere e...basta.

The Vampire ha quasi trecento anni ma ne dimostra venti: Un po' come il nostro caporedattore!



applicata agli ambienti, li rende molto realistici, applicata ai personaggi, li fa sembrare "di legno", insomma non si può dire che abbiano dei movimenti sciolti. I programmatori hanno sfruttato appieno le capacita audio del CD; il gioco infatti è pieno zeppo di parlato digitalizzato, ce n'è così tanto che il testo è completamente assente. Vedo già migliaia di giocatori non anglofoni che si disperano; in effetti anch'io, che conosco



abbastanza bene l'inglese, a volte facevo fatica a capire che cosa stava dicendo il mio personaggio, questo perché quasi tutti i personaggi parlano in slang americano! No, no, aspettate a girare pagina; sul manuale non c'è scritto (ahi, ahi, ahi!), ma io ho scoperto che togliendo il CD dal lettore, scomparirà il parlato digitalizzato per lasciare posto al più comodo testo (certo è sempre in inglese, ma non è detto che non lo traducano). All'inizio del gioco vi aggirerete per locazioni normali (ospedali, uffici, palestre, etc.), ma andando avanti, vi spingerete in luoghi sempre più incredibili popolati da personaggi ancora più inverosimili. I puzzle che vi troverete ad affrontare non sono quasi mai impossibili e seguono sempre una logica ben precisa, ma non per questo vi sarà facile completare l'avventura. Una cosa molto interessante, è il fatto che potrete risolvere la stessa situazione in più di un modo grazie anche alla variabilità dei personaggi; questo rende il programma molto più longevo, infatti una volta finito potrete ricominciarlo con altri due personaggi. Non sono tante le avventure che una volta finite possono essere rigiocate con rinnovato entusiasmo.

Riccardo Landi

Genere: Avventura
Casa: ReadySoft
Sviluppatore: Interno

Pro

Longevità assicurata.
Voci digitalizzate che possono sostituire il testo.
Trama avvincente.

Contro

Animazioni non all'altezza.

PC CD - ROM

Per giocare a B13 serve almeno un 386 33mhz, 520k di RAM libera, MS DOS 5.0 e 1,5 di EMS libera. Inoltre serve un lettore CD double speed e 13 Mb di hard disk. E' caldamente consigliata una scheda sonora (supporta tutte le più diffuse)

K VOTO 900

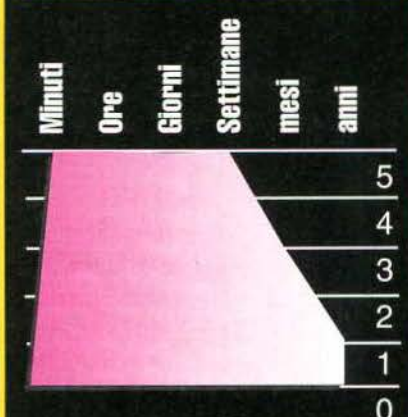


Bisogna dire che il programma è stato realizzato con molta attenzione, infatti non sono riuscito a trovare grosse sbavature. La possibilità di risolvere i puzzle in vari modi a seconda del personaggio utilizzato, ha fatto lievitare di parecchio il voto; bisogna riconoscere che è una caratteristica che lo rende molto più vario e giocabile. Molto probabilmente, infatti, vi ritroverete a portare avanti due partite differenti (con personaggi differenti) contemporaneamente. Chi conosce bene l'inglese potrà pure dire addio ai testi per godersi degli splendidi dialoghi perfettamente digitalizzati. A tutti gli appassionati di avventure, consiglio di godersi questo Bureau 13 in attesa delle imminenti uscite della LucasArt.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



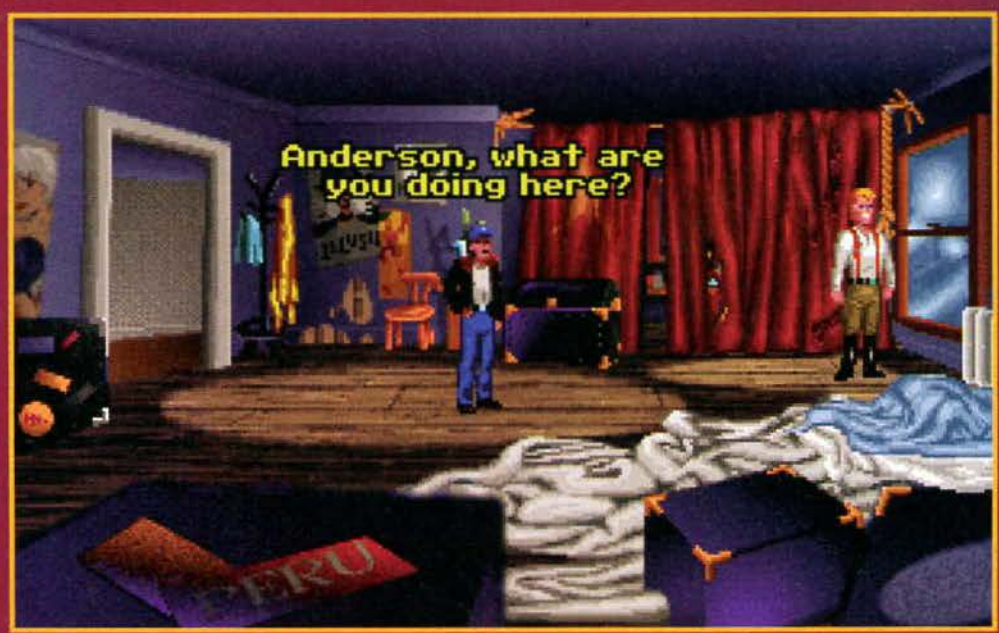


Le amazzoni sono in pericolo... uno scienziato pazzo vuole trasformarle in donne-drago! Questa è una situazione davanti alla quale è difficile rimanere indifferenti, infatti qui in redazione, sconvolti dal precipitare degli eventi, abbiamo deciso di rinunciare alla solita flipperata post-pranzo in segno di solidarietà...

E' un periodo in cui le avventure tipo "punta e clicca" certo non mancano, anzi...
In particolare questa Flight of the Amazon Queen mi ricorda molto da vicino Guilty e lo stesso protagonista di FAQ assomiglia in modo davvero inquietante al mitico Jack T. Ladd.
Caso? Fatalità? Trend?
Chissà forse un po' di tutto questo. E proprio il fatto che FAQ esca in un periodo di iperaffollamento non consente forse di manifestare tutti quei sani entusiasmi che altrimenti non mancherebbero di sottolineare un avvenimento del genere.
Flight of the Amazon Queen narra le gesta dell'intrepido Joe King un pilota stile Mister No, l'epico eroe bonelliano, (ebbene sì in questa recensione sono proprio in vena di trovare somiglianze...).
Joe pilota un bi-motore da turismo con cui scorrazza su e giù per la giungla amazzonica, del resto il nome dell'aereo: la Regina delle Amazzoni non lascia molti dubbi sulla zona di utilizzo.
Bene, in uno dei suoi tanti viaggi, Joe trasporta una notissima attrice, dal caratterino non facile: Faye Russel.
Purtroppo mentre il suo aereo sorvola la verdeggiante distesa amazzonica un temporale lo costringe ad una deviazione improvvisa e ad un atterraggio di emergenza.
Qui comincia l'avventura, anzi la disavventura a seconda dei punti di vista.
Infatti Jack (pardon Joe, capirete che recensire Guilty e FAQ nel giro di due numeri può ingenerare confusione) si troverà coinvolto in uno spaventoso disegno criminale ordito dal solito scienziato pazzo di turno, che vuole trasformare con un raggio di sua invenzione tutte le amaz-



Donne amazzoni?!? Se sono carine non c'è problema





FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Terribili donne dinosauro minacciano di conquistare il mondo... Ehi, ma non l'hanno già conquistato?



zoni in terribili donne-dinosauro da utilizzare per la conquista del mondo - come se il gentil sesso non avesse già di fatto sottomesso l'intero genere umano...- . Ahiiii... Ehm scusate, Silvia ha letto la mia disquisizione filosofica e ha provveduto a punirmi fisicamente, dimostrando tra l'altro che avevo perfettamente ragione... Ahiiii!!!

Bene questa è il preambolo, per il resto come già abbondantemente detto

Flight of the Amazon Queen è il classico "punta e clicca" che ripropone grosso modo tutte le caratteristiche di questo tipo di giochi.

La grafica è molto divertente, fluida e ben delineata, decisamente "al passo coi tempi", in grado di seguire i trend e le tendenze del momento.



L'interfaccia piuttosto semplice e lineare, è evidenziato nella parte inferiore dello schermo e permette di interagire con i numerosi personaggi che popolano l'affollato universo di FQA.

Le opzioni sono quelle caratteristiche, selezionando una delle otto icone riportate potrete parlare, raccogliere oggetti ecc. ecc.

Inoltre esiste un'icona a forma di taccuino che consente di effettuare ben 100 salvataggi del gioco ove lo spazio lo consenta e di definire le varie opzioni come il volume del sonoro, presenza o meno del parlato e così via.

Terminare FAQ non è poi un impresa terrificante, ben più impegnative sono in questo senso le avventure della Lucas, come Sam & Max hit the Road, tanto per fare un nome.

NOTA BENE NB NOTA BENE

Per tutti gli amanti del classico "punta e clicca", carta e penna perché ho in serbo una lista di suggerimenti moooolto lunga. Non dovete assolutamente perdere: Discworld, Woodfruff, Guilty, Sam & Max hit the road. Se invece amate le atmosfere "giunglesche" vi consiglio vivamente Pitfall!

Flight of the Amazon Queen

Gli enigmi sono piuttosto semplici e lineari... si risolvono in fretta!

Genere: Avventura
Casa: Renegade
Sviluppatore: Binary Illusions



Gli enigmi da risolvere sono piuttosto semplici e immediati, gli oggetti si utilizzano tutti a poca distanza dal luogo in cui si trovano: non bisogna lambiccarsi troppo il cervello.
Inoltre, gli enigmi sono lineari e non richiedono una forma mentale contorta; certo in qualche caso la soluzione è legata a combinazioni demenziali per esigenze di copione: ovvero di dialoghi, ma i casi sono davvero limitati, nulla a che vedere con Woodruff, tanto per citare un altro gioco del genere.
L'umorismo dei dialoghi è di buon livello, insomma gli ingredienti per un buon K voto ci sarebbero tutti, però... Già però chi vuole spendere il proprio esiguo capitale per l'acquisto di un "punta e clicca" di grande livello, in questo momento non ha che l'imbarazzo della scelta e se proprio dovessimo trovare un elemento diverso rispetto alle altre avventure del genere, forse potremmo dire che è un'avventura verde ed ecologica... un po' pochino perché in Discworld, tanto per citare un terzo gioco...



Pro

Buona grafica.
Interfaccia semplice.
Dialoghi molto divertenti.

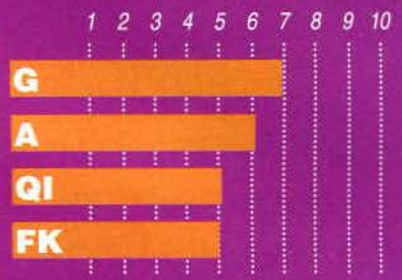
Contro

Enigmi troppo facili.
Non apporta novità sostanziali rispetto agli altri giochi dello stesso genere.

PC CD-ROM

Flight of the Amazon Queen gira su un Qualsiasi 486 che abbia almeno 4 Mb di RAM.
Richiede la scheda grafica VGA e supporta come schede sonore: Adlib, SoundBlaster e Roland.
Attenzione, inoltre FAQ richiede ben 620 K di memoria convenzionale per girare.

K VOTO 790

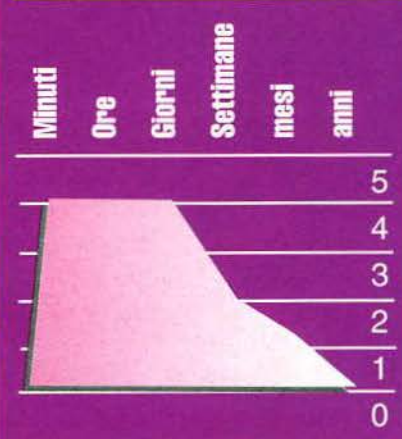


Avventura stile Guilty, FAQ pur avendo tutti i crismi per essere considerata un buon adventure non supera la soglia di indifferenza. Si potrà dire che la grafica è buona, che l'interfaccia è semplice che i dialoghi sono divertenti, ma in un periodo in cui il "catalogo" dei "punta e clicca" è particolarmente affollato da ottimi titoli, è evidente che tutto ciò non basta a consacrarlo come un grande classico.
Inoltre, gli enigmi sono tra i più semplici che sia mai capitato di incontrare in una avventura del genere.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



BIOFORGE

Il vostro corpo è stato trasformato in un ammasso di ferraglia e muscoli, che ricorda da vicino quello che rimane dopo un frontale a 180 all'ora con una Panda (lo so la Panda non va a 180 all'ora ma già che si parla di fantascienza ne approfitto): a questo punto dovete farvi forza, scacciare pensieri tremendi del tipo: "Mio Dio, ma tutta questa ferraglia non arrugginirà mica?" e cercare di riportare a casa la pelle con annesse viti e bulloni.



ELEMENTI SALIENTI:

L'ANTEFATTO

Siete stati trasformati da uno scienziato pazzo in una specie di pastamatic semovente, e questo vi secca non poco. Il vostro corpo ha subito delle trasformazioni tremende, che a confronto quelle dell'epoca puberale sono una sciocchezzuola.

IL CATTIVO

Ammesso e non concesso che l'androide che rappresentate sia l'espressione del bene, allora il cattivo è con ogni probabilità il dottor Mastaba che ha in mente un progettino ambizioso: creare un esercito di uomini bionici per conquistare l'Universo.



LA SCENARIO

L'ambientazione è quella della base/laboratorio del dottor Mastaba: molta tecnologia, lunghi corridoi alla System Shock e una serie di creaturine cibernetiche che cercheranno di ostacolarvi in tutti i modi.

GLI OBIETTIVI

Quello principale è di uscire immediatamente dalla cella in cui vi risvegliate rinchiusi e in cui prendete coscienza della nuova situazione fisica che vi caratterizza.
In seguito potrete anche preoccuparvi di fuggire dalla base prima che salti per aria e di sconfiggere il dottor Mastaba e i suoi aguzzini.





GLI OPTIONAL

Come uomo bionico avete una serie di sconcertanti vantaggi:
- Una forza mostruosa (la forza di dieci uomini, più o meno come una Pastamatic, appunto!)
- Un dispositivo video fissato al polso che vi da la situazione vitale e vi consente di gestire in grande libertà gli oggetti che raccoglierete nel corso del gioco.

L'ENERGIA VITALE

Andate a pile, e anche se questa può sembrare la battuta migliore di questo irriverente inizio di recensione, si tratta della dura realtà!
Per ricaricarvi dovrete, nel corso del gioco

Ambientazioni alla System Shock e il solito "dottorino folle" sono gli ingredienti di Bioforge

inserire delle comuni batterie nella vostra gamba, il fatto che sia stato scelto un orsetto per la pubblicità della Duracell non deve offendere la vostra suscettibilità: verrà anche il vostro momento!

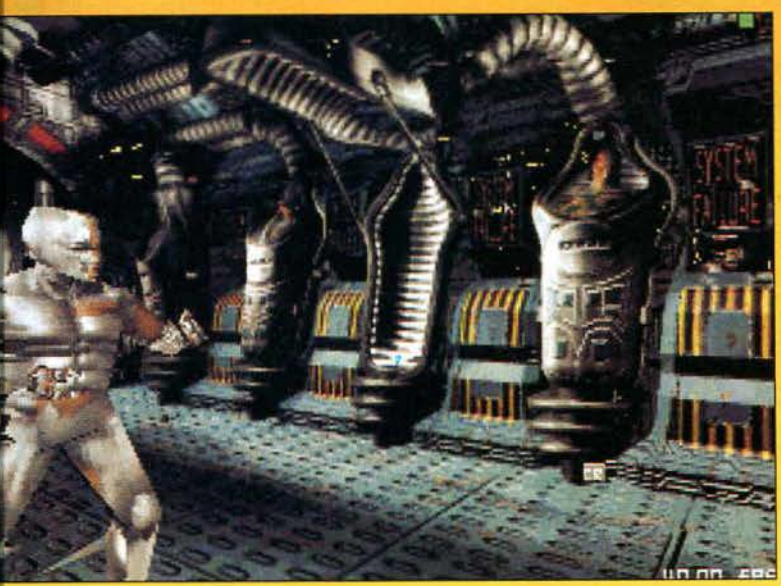
Bene, avete i sei elementi salienti di questo gioco, provate a tagliarli e a incollarli a caso sulle recensioni di System Shock oppure Cyberwar, o ancora Creature Shock.
Ora provate a leggere le recensioni con i nuovi inserimenti e noterete con grande sorpresa che non cambiano poi di molto, anzi, la loro linearità sembra non esserne per nulla turbata. Morale della favola: Bioforge non apporta novità determinanti nel genere bionico/cibernetico tanto ben rappresentato da System Shock, tanto che la trama, lo svolgimento, le ambientazioni, sembrano simili, insomma nulla di nuovo sul fronte di questi arcade/futuristici. Poteva però la Origin realizzare un prodotto che, seppur non originalissimo, non fosse all'altezza della sua fama? Risposta: no!
Infatti Bioforge pur concedendo l'inevitabile tributo di grafica e giocabilità ai titoli già citati, presenta non pochi elementi migliorativi. Innanzitutto la grafica, di grande livello con sprite a pieno schermo impressionanti, e poi un sonoro veramente invidiabile.
Naturalmente la definizione grafica, godibilissima, richiede una configurazione di hardware piuttosto impegnativa: almeno un 486 DX2 con un chiaro consiglio per un bel Pentium!
Le problematiche che dovrete affrontare giocando Bioforge sono di due tipi: enigmistico, con la soluzione di enigmi più o meno impegnativi risolvibili in diversi modi; e "fisici", non nel senso di attinenti alla forma





personale oppure a quella branca della scienza di cui è stato pioniere Newton, ma di scazzottate da scambiare con gli androidi di turno che troverete sulla vostra strada. Le scene di combattimento sono state realizzate in una prospettiva simile a quella di Alone in the Dark, e risultano piuttosto efficaci; inoltre, le mosse disponibili sono davvero numerose: probabilmente l'engine utilizzato potrebbe costituire la base di partenza per un bel picchiaduro tecnologico... Chissà che la Origin non sfrutti questa drittata. Il realismo è notevole, infatti se nel corso del gioco la vostra armatura verrà danneggiata, incomincerà a deteriorarsi pregiudicando gravemente la vostra mobilità, inizierete ad avere qualche problema di deambulazione, a cadere con una certa frequenza e alla fine sarete costretti a strisciare

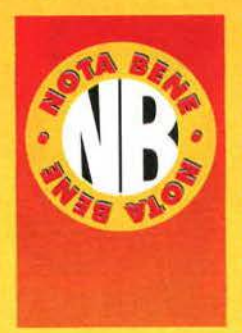
Avrete la forza di dieci uomini: più o meno come una "Pastamatic"











Atmosfere cibernetiche, creature bioniche e quant'altro catturano da sempre il vostro interesse? Bene, allora troverete sicuramente quello che vi sollazza in: System Shock, Creature Shock e Cyberwar: buon divertimento!

Il realismo è notevole se vi sparano sull'armatura s'incendia la T-shirt



come un invertebrato senza possederne la sufficiente abilità... Insomma state attenti a preservare in buone condizioni le parti metalliche perché se no sono guai!
Ma torniamo al filo conduttore di Bioforge: alla trama, che in genere nelle recensioni come si deve viene snocciolata all'inizio, mentre in questa, a causa delle continue interruzioni per telefonate e della stupenda



giornata primaverile che concilia i voli pindarici, ha trovato una sua collocazione proprio alla fine.
Come dicevamo, il personaggio bionico che muovete è il frutto di un'aberrante esperimento compiuto dal professore Mastaba, che ha come obiettivo quello di creare un esercito di umanoidi dotati di forza prodigiosa per dominare l'Universo. Questi "innesti" di derivazione botanica, che prevedono l'inserimento di organi meccanici in un corpo umano, sono il frutto di una tecnologia aliena che si era insediata sul tranquillo pianetino e che per sfortuna di tutti è stata scoperta dal dottor Mastabe.
Inoltre, come se le sfighe non bastassero, il pianetino in questione è altamente sismico, e la base dove vi ritroverete prigionieri, sempre per cause fortuite, sta per saltare in aria.
Come quadretto generale non c'è proprio male. Possiamo concludere dicendo che Bioforge, anche se non originalissimo, supera a pieni voti la recensione e si guadagna anche due bollini per la grafica e per il sonoro... Perché anche se non ve ne ho ancora parlato, il sonoro è veramente uno degli aspetti più riusciti di questo gioco: ascoltare per credere!

C. M.

Genere: Avventura
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Origin

Pro

**Grafica impressionante con numerose texture.
Ottimo sonoro.**

Contro

**Trama non originalissima.
Richiesta di hardware impegnativo.**

PC-CD ROM

Per far girare Bioforge avrete bisogno almeno di un 486 DX2 a 66Mhz e 8 MB di RAM, inoltre sono richiesti 30 MB di spazio sul disco rigido. Tuttavia per gustare appieno la grafica occorre almeno un Pentium!

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

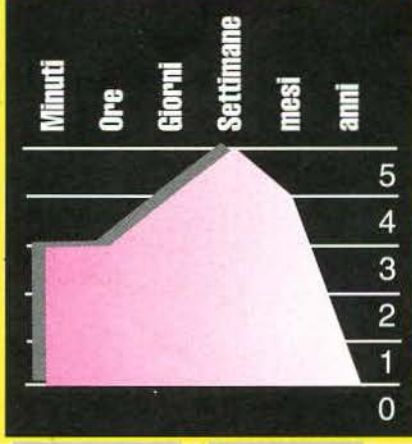


K VOTO 903



Bioforge a mio avviso si inserisce nel filone bio/cibernetico di System Shock e Cyberwar, tanto per fare dei nomi, ma con una grafica nettamente superiore che gli conferisce uno spessore notevole e ovvia in modo determinante alla scarsa originalità della trama e dell'ambientazione. Buono il mix tra la sezione arcade e quella di combattimento che sfrutta un engine davvero sofisticato considerando che non si tratta di un "picchiaduro" puro! Il sonoro rappresenta un altro punto a favore, mentre qualche problema può derivare dalla configurazione di hardware richiesta!

CURVA D'INTERESSE



I Belée GIOCHI PER VOI — CONSOLES department Exetera

I Belée GIOCHI PER VOI — CONSOLES department Exetera

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

EDUTAINMENT

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



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

SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM

VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

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

TUTTO A L.298.000. IVA

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

Sei un rivenditore? DIVENTA ANCHE TU **CONSOLES DEPARTMENT® POINT** TELEFONA AL 02-4222684

CONSOLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

GAMES CD





11th Hour	Telefonare
1942 Pacific Air War-Gold	108.000
7th Guest -OEM-	48.000
Apache Longbow	95.000
Armored Fist	98.000
Beneath a steel sky	59.000
Best of Microprose	79.000
Bioforge	139.000
Call of Cthulhu	Telefonare
Club Football	Telefonare
Collezione 10 CD Vol.1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Collezione 10 CD Vol.3	109.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Conspiracy -OEM-	59.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Cyber Race -OEM-	39.000
Cyberwar L. Man II (Ita)	148.000
Cyclemania	98.000
Dark Forces	89.900





Dawn Patrol	98.000
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent	95.000
Delta V	79.000
Discworld	138.000
Doom Companion	39.000
Doom II	79.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Doom Mania II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Dragon's Lair -OEM-	69.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Fifa Soccer + Joystick	98.000
Football Glory	88.000
Frontier First Encounter	98.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Guilty	118.000
Harpoon Classic	118.000
Hell	128.000
Inca	59.000
Inca II (Ita)	148.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Iron Assault	92.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
King Quest 7	118.000
Kyrandia III	118.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Lost Eden	95.000
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	Telefonare
Mega Race -OEM-	38.000
Microcosm	148.000
Monkey Island I (Ita)	49.900
Monkey Island II (Ita)	49.900
Myst -OEM-	89.900
Myst	138.000
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	99.000
NBA Live 95	135.000
NHL Hockey 95	Telefonare
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare

GAMES CD





Pinball Deluxe	88.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault - Ribassato!	49.900
Return to Zork -OEM-	49.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Sea Wolf	148.000
Secret Weapon of Luftwaffe	49.900
Sim City 2000 (Ita)	99.000
Spiru Patatrac	109.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	69.000
Star Trek Technical Manual	Telefonare



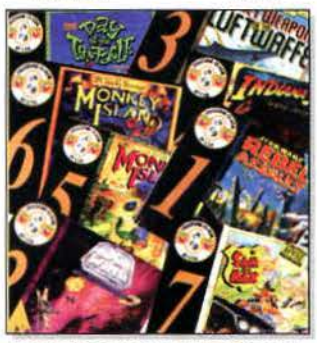


Star Trek Next Generation	Telefonare
Super Karts	135.000
Tank Commander	88.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
The Orion Conspirancy	95.000
Theme Park	108.000
Tornado -OEM-	59.000
Transport Tycoon	88.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon (ita)	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
War Craft	Telefonare





Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	49.000
Wolf	Telefonare
Wood Ruff	Telefonare
World Hockey 95	95.000
X Com - UFO 2	95.000
X Wing Enhanced	49.900
Zio Arcibald	89.000



8 GRANDI TITOLI IN ITALIANO A SOLE L. 49.900

GAMES FLOPPY

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

ADULTS CD

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Electro Sex	99.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Toys not...Boys	59.000
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Tel. 02 - 42 300 10

PIZZA TYCOON

Di tutto avrei pensato, tranne che di vedere e di provare il primo simulatore di pizzeria nella storia dei videogames. Leggete l'articolo e capirete che nel vostro futuro e nel vostro "io" c'è stata sempre una pizzeria.

Quando il Capo Redattore, alias Massimo Carboni, mi propose questo gioco non volevo crederci, o per lo meno non volevo pensare che mi stesse proponendo di esaminare un "Sim Pizza", o qualcosa del genere. Mi sono dovuto ricredere quando mi è arrivata la confezione riportante sul fronte un nerboruto pizzaiolo che con aria minacciosa propone a due clienti una non meglio identificata pizza... Allora non ho avuto più dubbi. Era proprio un simulatore di pizzeria.

"Bene!", ho pensato, "vediamo cosa si può fare, e se sono veramente capace di fare il pizzaiolo!". Bisogna saper fare di tutto oggigiorno... non si sa mai, visti i tempi... Praticamente (si potrebbe brevemente riassumere) siete un novello libero professionista, che ignaro di quello che potrebbe succedervi decidete di buttarvi nella gestione di una pizzeria.

La questione potrebbe sembrare alquanto semplice, ma non è tutto oro quello che luccica. Difatti il gioco si svolge proprio come se doveste veramente aprire un locale, con tutte le difficoltà che incontrereste nella realtà.

Ci sono tutti gli ingredienti (è proprio il caso di dirlo!) per rendere questo gioco interessante e divertente. Le scelte che il giocatore deve effettuare sono realistiche, e rispecchiano integralmente quelle che i veri gestori di locali devono affrontare quotidianamente con "certosina" pazienza.

Il gioco va personalizzato, nel senso che dovrete (e avrete) la possibilità di libera scelta per quanto riguarda i parametri di giocabilità, oppure potrete scegliere degli obiettivi già stabiliti dal computer.

Prima di tutto dovete scegliere il luogo dove aprire il vostro primo locale, e avete una vasta scelta di nazioni sparse in tutto il mondo; poi la città, e anche qui la scelta non manca dato che dieci importanti località sono pronte ad accogliervi; ed infine la via, effettuando una ricerca capillare (con tanto di "zoomate") tra le strade cittadine e analizzando in dettaglio gran parte degli edifici, sperando di trovare la zona più idonea per aprire l'attività. Incredibile il traffico cittadino totalmente gestito dal computer, con tanto di macchine in movimento, stop ai semafori e clacson nervosamente premuti per svegliare l'automobilista imbranato. Un effetto decisamente realistico, che ci permette di apprezzare ulteriormente il panorama offertoci.

Scelta a grandi linee l'ubicazione più brulicante di gente, che apprezzerebbe sicura-

Per risvegliare il pizzaiolo che si nasconde in ciascuno di voi..

mente la vostra pizzeria, dovrete trovare i locali ideali per iniziare l'attività, e decidere se comprarli o affittarli. Allo scopo potrete affidarvi a numerosi agenti immobiliari coi quali potrete stipulare un contratto. Il consiglio è di scegliere quello che ha una faccia che ispiri più fiducia, anche se non lo distinguereste (ne sono sicuro) da un bidone della spazzatura da come sono brutti. Se non avete abbastanza soldi (il vostro patrimonio varia a seconda del personaggio che sceglierete e dalla difficoltà del gioco) potrete chiedere un prestito ad una delle Banche della città. I tassi sul prestito sono quelli che potreste incontrare ovunque nella vita di tutti i giorni, e quindi sono da



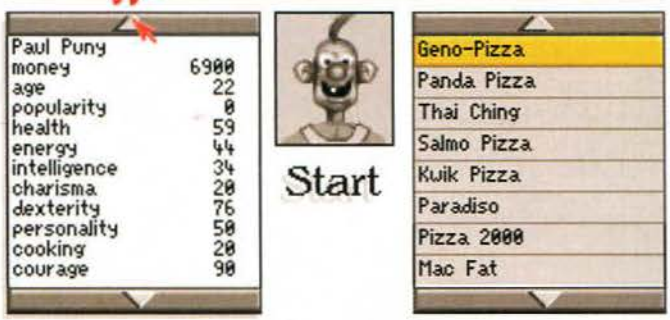
Sarete davvero capaci di diventare il "Boss delle Pizze" di tutto il mondo? Cimentatevi in questo simulatore, e dimostrate tutta la vostra abilità nel gestire una pizzeria.

Inventare nuove pizze è divertentissimo, mangiarle forse un po' meno...

strozzinaggio puro. Comunque, se l'attività prenderà piede, potrete restituire il prestito senza preoccupazioni. Altrimenti (strozzini per strozzini) se non volete chiedere aiuto alle Banche a causa delle irripetibili allergie davanti agli sportelli, potrete chiedere aiuto finanziario a dei veri e propri malviventi, che al posto del pignoramento (in caso di mancata restituzione del prestito) vi faranno diventare il "pilastro" portante di una lussosa villa di periferia. Non so dove sia la convenienza, ma sono contento che sia solo un gioco!

Non è mica finita, però! Anche qui dovrete fare i conti con la burocrazia, richiedendo la licenza per ristoratore, altrimenti "nisba", niente locale.

Ottenutala, dovrete arredare al meglio la pizzeria, acquistando ogni tipo di supelletile necessaria allo svolgimento della vostra attività. Scegliete le sedie, i tavoli, ed arredate la cucina con il forno a voi più congeniale. Ci sono vari arredamenti, da quello moderno a quello più classico, e ci sono vari forni, da quello elettrico a quello a legna, e di varie misure per contenere più o meno pizze. E' logico che se scegliete un grande locale potrete usufruire di più tavoli e quindi potreste avere molta gente che di conseguenza richiederebbe un gran numero di pizze. Se non avete un forno capiente la gente dovrebbe aspettare troppo a lungo e, a breve, non tornerebbe più nel vostro locale.



Il personaggio che dovrete interpretare ha, oltre alla scelta di un nome, anche una faccia. Quelle che il programma mette a disposizione non sono proprio le più belle, ma che importa... tanto è solo un gioco!

NOTA BENE

Pizza Tycoon in pratica è Sim-Pizza, ovvero un gioco strategico legato alla deliziosa specialità di origine napoletana. I giochi di strategia non mancano, però noi vi consigliamo in particolate Theme Park, perché a nostro avviso presenta alcune similitudini con il titolo della US. GOLD

Scegliete, poi, il personale. Prima di tutto un buon cuoco, altrimenti le "pizze" ve le tirano i clienti sul "coppino". Scegliete un buon cameriere ed una cassiera, che sappia amministrare i vostri quattrini, senza dare più resto di quello che vi da il cliente.

Ora, ecco la parte più complessa; quella dello stoccaggio del magazzino alimentari. In relazione alle pizze che sceglierete, dovrete effettuare prima di tutto un contratto con un fornitore che vi proporrà le sue condizioni di fornitura merci. Ad esempio ci sono fruttivendoli che sono disposti a consegnarvi verdure ed affini per un totale minimo di un "tot" di dollari, con pagamento a 28 giorni. Scegliete quello che più si addice al vostro fiuto imprenditoriale. Se doveste basarvi sulle fisionomie siete fritti. Tutti i fruttivendoli sono dei "cessi" di prima categoria (nel gioco, s'intende) e sinceramente non me la sento di consigliarvi nella scelta.

Acquistato il materiale, dovrete accingervi nella compilazione del Menu della pizzeria, scegliendo le pizze più appetitose da proporre alla clientela, aggiungendo, se ne siete capaci, alcune di vostra totale invenzione, rendendo così il vostro locale interessante al pubblico.



Il gioco, totalmente scritto e parlato in inglese, ha tradotto i nomi delle pizze in maniera tremenda. Ad esempio si può trovare la pizza "Andrea Doria", che se va come la nave vi farà passare notti insonni; oppure la pizza "Salami", che di salame ne ha uno solo... I gusti, insomma, sono quelli tipici americani, che mettono, tanto per intenderci, il pollo alle cipolle e il ketchup persino sulla meringata o nel caffelatte.



Questo è lo scenario nel quale potrete selezionare la località dove aprire la vostra pizzeria. Sono ben dieci le città candidate ad ospitarvi.

PIZZA TYCOON

Si può trovare la pizza "Andrea Doria" che se va come la nave...



E' possibile analizzare da lontano la città prescelta per decidere la locazione migliore della vostra pizzeria. Cercate un posto ricco di discoteche, cinema, e così via...

Dato che all'inizio del gioco potete scegliere se effettuare una "missione" solitaria e gestita completamente dalla vostra abilità, oppure decidere se essere guidati anche nelle scadenze dal computer, se raggiungerete l'obiettivo di fare una montagna di dollari vi sarete aggiudicati l'Harvard della ristorazione, e potrete aprire più locali ed incrementare in maniera illimitata i vostri guadagni. Potrete, addirittura, ottenere il monopolio della pizza nel mondo (facendola in barba alla "par condicio"), stroncando la concorrenza, che in questo gioco è veramente spietata ed attenta alle vostre mosse.
Decine di altre opzioni, che lo rendono decisamente più realistico, completano questo simpatico simulatore, offrendoci illimitate possibilità di gioco e di creazione di nuove e incredibili pizze, che saranno, tra l'altro, esaminate da una attenta e golosa giuria.
La confezione del gioco si compone di due dischetti da 1.44 Mb, un manuale di spiegazione e di installazione (tutto in inglese), e il "Grande Manuale del Pizzaiolo", dove sono contenute le ricette delle pizze più comuni.
Mi sono davvero divertito a giocare a Pizza Tycoon, soprattutto ad interagire con una realtà che non ho mai vissuto di prima persona. Ho imparato cos'è lo strozzinaggio e quanto pesa sul bilancio aziendale, ho imparato a non fidarmi delle Banche e, soprattutto, ho imparato che i fruttivendoli sono carissimi.
Naturalmente, ora, faccio delle pizze buonissime!

Luca Monticelli



Genere: Strategico
Casa: Microprose
Sviluppatore: Software 2000

Pro

Idea di simulazione originale e giocabilissima.
Divertenti le maschere dei personaggi e i dialoghi.
Grafica e sonoro avvincenti.

Contro

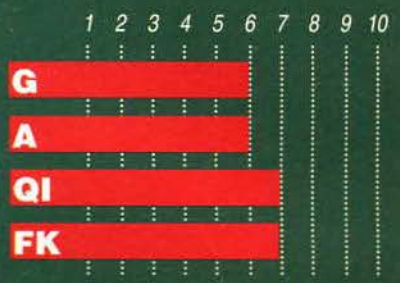
Dialoghi e manuali in inglese.
Per i "non addetti ai lavori" il gioco può sembrare difficile all'inizio.

PC

Si consiglia almeno un 486, anche se il gioco gira su configurazioni inferiori. Pizza Tycon richiede, inoltre, 4 Mb di RAM e 6 Mb di spazio su disco. Supporta le principali schede sonore, comprese naturalmente: SB, SB pro e SB 16.

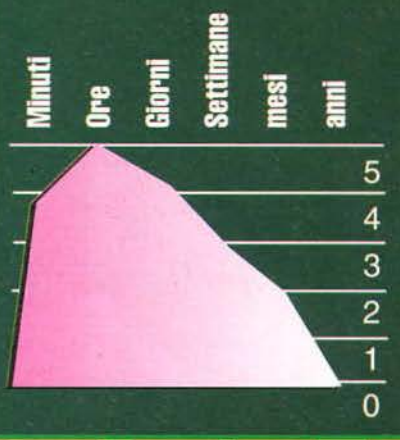


K VOTO 783



Pizza Tycoon è un buon gioco di strategia che fa dell'originalità proprio la sua caratteristica migliore.
Certo muoversi nel mondo delle pizze non solo è inusuale, ma anche molto divertente.
I personaggi sono molto ben caratterizzati e la grafica e il sonoro accattivanti.
Certo non raggiungerà le punte estreme di Theme Park, però ha diversi vantaggi, tra cui il fatto di risiedere "solo" su due floppy. Per un periodo in cui furoreggiano solo CD-ROM zeppi di Mega, non è male avere un gioco di 6 Mb divertente e giocabile.

CURVA D'INTERESSE



FULL THROTTLE™

AVVINCENTE
INTRIGANTE
MOZZAFIATO

PC - CD
PARLATO IN ITALIANO
COLONNA SONORA "HARD ROCK"
DIGITALIZZATA



LUCAS Arts

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

The Fortress of Dr. Radiaki

Un gioco in stile Doom? Una bella ideina non c'è che dire! C'è gente che in redazione ha commentato questa notizia con la seguente esclamazione: "Seee, e magari in questo ci sono dei coccodrilli tipo quello della Lacoste!".
Quando ho risposto di sì si sono gettati giù dalla finestra... siamo al pianterreno ma il gesto di disperazione è significativo!



I cloni di Doom li stiamo pubblicando un po' per volta senza seguire un ordine cronologico, ma cercando di farci guidare dal buon senso per non realizzare anziché un giornale un catalogo di sparatutto 3D, vista la grande prolificità delle case di produzione in questo senso.

Una buona grafica tanto per cominciare, e poi... Poc'altro purtroppo...

Ma veniamo al nostro caro dottore e ai motivi che dovrebbero indurci a comprarlo, lui e la sua fantomatica fortezza.
Diciamo subito che se motivi ve ne sono, sono pochi, infatti rispetto al più citato sparatutto in 3D della storia videoludica, che sottointendo solo per rispetto, c'è poco da stare allegri.

Comunque, l'intento di ogni gioco di questo tipo è di partire dall'engine di Doom (ooops, l'ho detto) e cercare di apportare qua e là dei miglioramenti.
Uno degli aspetti meno riusciti del gioco della id Software, era indubbiamente la grafica, mostri che partono come tali e mano mano che si avvicinano diventano una montagna di pixelloni indecifrabili, tanto che potreste avere la sensazione di combattere contro qualsiasi cosa: anche una macedonia assassina.
Partendo da questo primo elemento va detto che i programmatori della Merit hanno senz'altro cercato di migliorare la grafica realizzando una grafica 3D molto apparentemente ben delineata, ma i punti positivi si fermano qui.
Anche se la grafica realizzata in 3D studio dovrebbe garantire risultati di un certo livello, si può dire che Dr Radiaki rappresenta la perfetta sintesi di come il 3D Studio non



Vi volete divertire veramente con uno sparatutto in soggettiva? Allora acquistate: Dark Forces, Doom 1 & 2, Descent, Rise of the Triad e Wolfenstain, tutto il resto non vale la pena di essere preso in considerazione.





va utilizzato: gli effetti sono molto mediocri, gli sprite finiscono per confondersi con le textures degli sfondi generando una confusione grafica totale.
Ma veniamo a quello che veramente non funziona in Dr Radiaki:
A) I movimenti laterali non possono essere eseguiti, grave mancanza che avrebbe fatto di

Si rimpiange un po' il vecchio fucilone a pompa di Doom

Doom un gioco di categoria media se anch'esso avesse avuto questa vistosa lacuna.
B) La rotazione a 360 gradi avviene a scatti e questo non facilita certo il sistema di puntamento che rimane pessimo: mettere a fuoco un avversario (in tutti i sensi) è una di quelle imprese che riescono raramente, specialmente con i Ninja saltellanti che proprio non ne vogliono sapere di farsi impallinare!
C) Le armi non sono niente di più e di meglio di quanto Doom possa offrire. Divertente la mazza da Baseball, e anche efficace, simpatica la spada da samurai che risulta efficace proprio con i succitati Ninja, però il fucile da caccia non ha nulla a che vedere come godimento con il fucilone a pompa di Doom (scusate le ripetizioni ma ce ne saranno altre!)
Per il resto niente di nuovo sotto il sole: ci sono 15 livelli di gioco enormi da visitare e una serie di 20 nemici tutti tracciati in 3D studio, di cui ricordiamo con particolare affetto i coccodrilloni formato Lacoste.
Una cosa che ci ha ulteriormente intristito è l'impossibilità di affrontare il nemico a mani nude, si parte comunque con la mazza da baseball, e per dei balordi di strada come noi della redazione questa ci pare una limitazione insostenibile.
Insomma se proprio volete inoltrarvi nella fortezza del famigerato Dr. Radiaki, fatelo pure, ma a vostro rischio e pericolo... Quale pericolo? Di buttare via dei soldi!

Claudio Poli

Genere: Sparatutto in 3D
Casa: Gem
Sviluppatore: Merit

Pro

Grafica in 3D ben delineata. Non è male la spada da samurai nell'arsenale personale.

Contro

Nemici poco competitivi. Impossibilità di muoversi lateralmente e movimento a 360 gradi poco fluido.

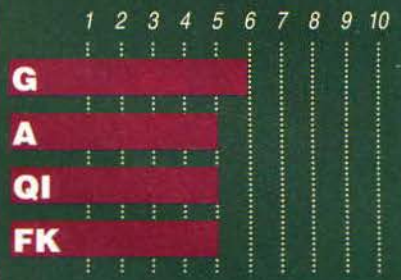
PC CD-ROM

Dr. Radiaki necessita di un 386 a 33Mhz con 4 Mb di RAM e un Mb disponibile su disco rigido. Tuttavia si consiglia un 486 a 33 Mhz. Supporta le seguenti schede sonore: Sound blaster, AWE, Pro audio e Roland.



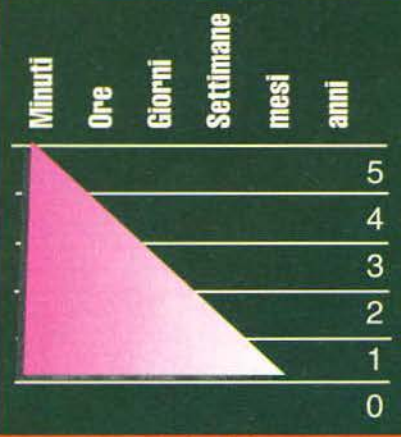


K VOTO 621



Recensire o non recensire, e, nel caso, stroncare o non stroncare, questo il dubbio amletico di cui tutti i giornalisti di settore sono vittime. In questo caso però non possiamo che consigliare Dr. Radiaki solo ai maniaci appassionati del genere che non possono vivere senza avere tutti gli sparatutto in 3D o similari in circolazione.
L'unica cosa che ci pare opportuno segnalare di Dr. Radiaki è una grafica un po' più sofisticata, per il resto è normale amministrazione...

CURVA D'INTERESSE





"E' tutto nelle tue mani, ora!". Dite la verità, vi sentite un po' più responsabilizzati, anche se non sapete di che cosa...
Cominciamo col dire che siete un "OverLord", il regnante di un piccolo impero del medioevo, che apparentemente vive la sua tranquillità grazie ad un popolo generoso e devoto.
Come in tutte le belle favole, però, c'è sempre qualcuno che "rompe le scatole", che

Niente sarà più paragonabile quando proverete Dominus, il nuovo gioco di simulazione di guerra strategica.

Siete un "OverLord" ovvero il titolare di un piccolo impero medioevale: contenti?

pretende con la forza di imporre il proprio dominio sugli altri. A questo punto, visto che non sopportate questi "villanzoni", sarete chiamati in prima linea per difendere con tutte le forze (e le pozioni) ciò che possedete.
Avete capito bene, le pozioni! In realtà non lo sapevate, ma siete anche un alchimista, pronto a sfogliare un importante e segreto libro di arti magiche, col quale potrete creare le pozioni più incredibili per sconfiggere una volta per tutte le forze del male che vi minacciano, e salvare così il vostro regno.
Vedo che vi state chiedendo da chi vi dovete difendere. Ebbene, da orde di barbari che vivono vicino ai vostri appezzamenti. Il perché dell'interessamento nei vostri confronti è presto detto: avete tante risorse che abbondano in ogni dove del regno (grazie anche al vostro fiuto imprenditoriale e al vostro "savoir faire"). I poveri "barbarelli", quindi, si sentono emarginati dalla vostra ricchezza, e presto decideranno di farvi visita (naturalmente tutta a vostre spese). Ma gli ignari non sanno che avete il potere della Magia. Non sanno che possono dissolversi dentro le fiamme dell'inferno, o che possono essere trasformati in esseri indescrivibili, e chi più ne ha...
Come se non bastasse avete il potere, nel vostro regno, della



NOTA BENE NB NOTA BENE

Vi siete sentiti abbastanza "OverLord"? Bene, allora altri giochi strategici sullo stile di Dominus sono Warcfraft, recensito sul numero 69 di K e, naturalmente Master of Magic, forse il miglior gioco della serie, e uno dei più belli di sempre!





selezionare le opzioni di gioco, selezionando il livello di dofficoltà. Questo livello aumenta o diminuisce il numero di barbari che man mano tenteranno di attaccare il regno.
Una volta selezionato il livello di gioco, e selezionata una nuova partita, si passa direttamente nella "War Room" dove, in compagnia di quattro terrificanti mostri, deciderete le tattiche di battaglia, e potrete

Un nuovo mostro? Niente di più facile, basta una scekerata e...









accedere alla sala delle Magie, oppure direttamente alla Mappa del Regno.
Continue pergamene vi terranno informati, come in un briefing, sull'andamento degli attacchi da parte di truppe avversarie.
La Mappa del Regno si suddivide in 72 settori, quindi il gioco può essere molto interessante sotto il profilo strategico.
Per default partiamo già con un numero di magie pronte all'uso, ma limitate nelle quantità. Risulta perciò necessario integrare o aggiungere altre importanti magie che permetteranno di sconfiggere i nemici.
Tutte le magie possono servire a determinati scopi, quali ad esempio confondere, o catturare i nemici.
A proposito di catturare i nemici... E' troppo bello poterli interrogare, utilizzando un terribile mostro come deterrente, veramente impressionante alla vista. Non farà nulla (ma l'interrogato non lo può

Creazione. Potete quindi creare i combattenti più potenti della Terra, semplicemente combinando le creature dai poteri fantastici che tenete nascoste nelle vostre segrete.
E non è finita. Avete, inoltre, il potere della Giustizia. Molti prigionieri possono essere torturati per far sì che "cantino come allodole" tutti i piani segreti delle loro truppe (forse qui non siete poi così "signorili").

Purtroppo per voi non sapete che le truppe nemiche imparano dalle vostre magie, e preparano dei contrattacchi che vi metteranno seriamente a dura prova.
I barbari possono attaccare da qualsiasi direzione. Se non vengono immediatamente fermati riusciranno a penetrare nel regno e si impossesseranno del castello.
Nella schermata di apertura si possono

sapere) e direte tutto quello che vi verrà chiesto.
Troppo divertente l'opzione di "missaggio" dei mostri, creando nuove e terrificanti creature che aiuteranno a tenere lontani gli intrusi.
Insomma, è un gioco strategico veramente divertente e impegnativo, con una grafica davvero avvincente. Non necessita di un hardware troppo impegnativo. Basta un 386



Dovrete trattare con i poveri "barbarelli" emarginati da cotanta richezza!



a 25 MHz, 30 Mb di Hard Disk, una scheda VGA o superiore, un mouse e una scheda sonora.
Conviene leggersi tutto il manuale ed armarsi di un buon vocabolario d'inglese, in quanto tutto il gioco è in lingua anglosassone, con terminologie talvolta complicate.
Nel complesso si può dire che Dominus è uno dei più bei giochi strategici che mi sia stato presentato, dalle opzioni insolite, dai personaggi dalle caricature divertenti e allo stesso tempo mostruose, dalla tematica avvincente. Mi sono divertito troppo a creare pozioni sempre diverse e terrificanti, dall'effetto devastante. Sono convinto che gli appassionati lo reputeranno il migliore dell'anno.

Luca Monticelli

DOMINUS

Genere: Strategico
Casa: US Gold
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica eccezionale e tematica di gioco avvincente.
Divertente l'opzione di creare di proprio pugno magie invincibili.
Interfaccia immediata.

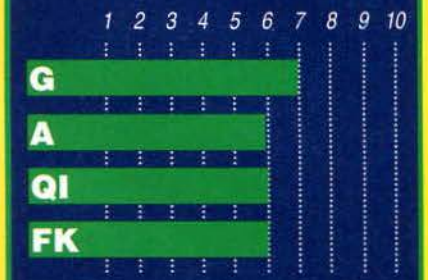
Contro

Dialoghi e manuali in inglese.
Risulta difficile riuscire a tradurre velocemente i dialoghi proposti, anche se si intuisce lo svolgere del gioco.

PC CD - ROM

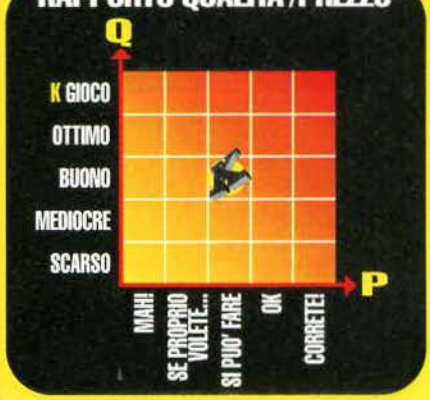
Per girare Dominus necessita almeno di un 386 o superiore a 25 Mhz (se ne raccomandano però 33), DOS 5.0 o superiore, scheda grafica VGA e CD drive a doppia velocità.

K VOTO 760

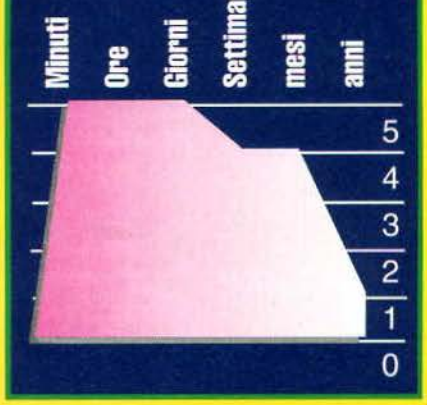


Dominus è un classico gioco di strategia con ambientazione alla "Dungens & Dragons", la grafica è davvero ben realizzata e il gioco offre una serie di opzioni davvero sterminate che mantengono molto elevata la linea d'interesse.
Nel complesso la possibilità di creare magie e armate invincibili è talmente varia da coinvolgere in modo decisivo il giocatore per mesi e mesi. Da consigliare soprattutto agli amanti del genere Warcraft...

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



E' IN EDICOLA



Pearl Jam
Aerosmith
Nirvana
Megadeth

IL MEGLIO
DELL'HEAVY-METAL

SCOTTISH OPEN

Un campo da golf ha diciotto buche, più o meno come la strada che porta alla redazione... abbiamo fatto presente la cosa al comune e ci hanno mandato una sacca piena di mazze e diciotto bandierine...



Nick Faldo e Jack Nicklaus, alias lo squalo bianco, ecco, la mia conoscenza del golf si ferma qui... certo so che si gioca con una serie di mazze su e giù per un prato verde contrassegnato da morfologia diversificata: c'è la sabbia, il prato inglese, lo stagno paludoso e porzioni di zone erbose stile giardinetti a luglio, quando cioè gli interventi del comune si diradano e l'erba per controtendenza, anziché diradarsi cresce rigogliosa come nella giungla amazzonica.
Certo, il golf non è tutto qui, sarebbe troppo riduttivo... c'è anche la pallina butterata e un delizioso veicolo, che raggiunge più o meno la stessa velocità di una Panda lanciata in autostrada, che trasporta i golfisti da una buca all'altra.
D'accordo sto scherzando, il golf è una cosa seria, volevo semplicemente farvi capire che non sono un grande appassionato di questo sport, forse perché non ho l'opportunità (i soldi?) per poterlo praticare, forse perché non è molto trasmesso in televisione. Eppure...

Sulle orme del mitico Jack Nicklaus, alias, lo squalo bianco

Già eppure sono uno stramaledetto appassionato di simulazioni golfistiche, mi divertono, mi appassionano, mi rilassano...
Inutile studiare le implicazioni psicologiche e patologiche legate al mio modello comportamentale, vorrei, invece, soffermarmi su questa ennesima simulazione di golf: Scottish Open, sottotitolo Virtua Golf.
In realtà proprio il sottotitolo esprime in modo efficace il contenuto di SO, infatti la grafica del terreno di gioco è realizzata con una serie di texture che delineano molto bene le diverse asperità del percorso di gioco, riproducendo in modo efficace avvallamenti, dossi, declivi del terreno e tutto quanto si ritrova su un vero campo da golf. Sparisce la sensazione di trovarsi su una specie di moquette verde perfettamente lineare e piatta che si ravvisa in altri simulatori di golf.
Le opzioni sono parecchie, si comincia con la possibilità di selezionare il giocatore e il tipo di partita: torneo, pratica ecc. E fin qui nulla di nuovo, la cosa divertente è che una volta selezionato il giocatore dovrete colorarlo utilizzando delle palette appositamente disposte, qui la fanta-

NOTA BENE NB NOTA BENE

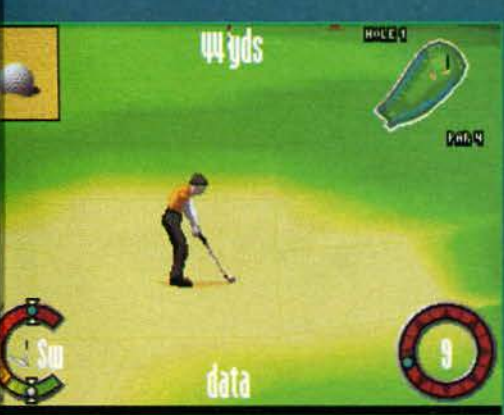
Si dice in giro che la migliore simulazione di golf esistente sul mercato sia PGA Golf Tour della Elettronic Arts. Vi segnalo, inoltre, Picture Perfect golf della Lyriq, il vecchio immarcescibile, e recentemente rivisitato in chiave CD, Link 386 e Jack Nicklaus Signature Edition.

sia ha il sopravvento: la prima partita l'ho giocata con un giocatore di pelle blu, come il grande puffo, con capelli viola e abbigliamento completamente rosso... a ben pensare i capelli viola erano la cosa meno fuori posto nel complesso...
L'abbigliamento, com'è intuibile, non condiziona affatto lo svolgimento del gioco, altrimenti il mio giocatorino avrebbe collezionato una serie di penalità impressionanti, invece me la sono cavata subito piuttosto bene.
La modalità di gioco è uguale a quella di tutti gli altri simulatori di golf, una piccola pallina corre lungo un indicatore circolare: cliccando una prima volta con il mouse si determina la potenza, cliccando una seconda, l'effetto.
Fin qui nulla di nuovo sotto il sole, ma quello che rende Scottish Open giocabile e divertente è l'estremo realismo: non dovrete fare i conti solo



con le pendenze, ma anche con il vento che spira insidioso soprattutto nelle traiettorie giocate con i "ferri" pesanti.
Tra le opzioni è prevista la possibilità di cambiare la visuale di gioco zoomando sul giocatore, oppure allargando la visuale del terreno con un'inquadratura dall'alto.
La difficoltà è alta, proprio per il gran numero di variabili che rendono insidiose e poco controllabili le traiettorie della pallina.
Se vi piacciono i simulatori di golf, Scottish Open vi darà parecchie soddisfazioni, qualcuno potrà obiettare che forse non è PGA Tour Golf486, però per chi non si fa impressionare dai paragoni, questo simulatore di golf rappresenterà una lieta sorpresa.

Massimo Carboni





Genere: Simulazione di Golf
Casa: Core Design
Sviluppatore: Interno

Pro

Realismo notevole.
Grafica molto curata.
Estrema difficoltà.
Gran numero di opzioni.

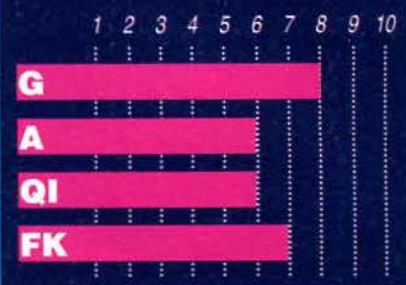
Contro

Estrema difficoltà.

PC CD-ROM

Abbiamo provato Scottish Open su un 486 a 33 Mhz e non si sono registrati problemi particolari. Richiede 4 Mb di RAM e supporta le principali schede sonore. La scheda grafica supportata è la SVGA a 256 colori.

K VOTO 881

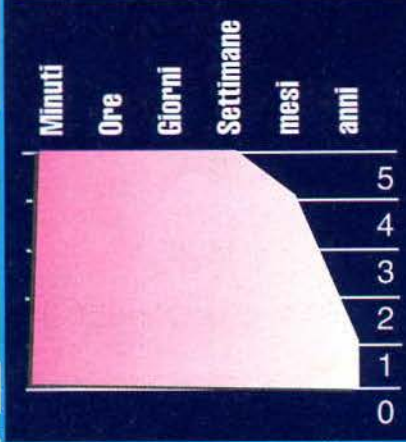


Con Scottish Open mi sono proprio divertito, ha tutto dalla sua per diventare un piccolo oggetto di culto per gli appassionati di simulazioni golfistiche: grafica, realismo, difficoltà.
Proprio per queste sue caratteristiche che Scottish Open registra una curva d'interesse piuttosto alta nel tempo, anche perché con i simulatori di golf non si smette mai di giocare, rappresentano in ogni momento un ideale passatempo per scaricare le tensioni, e Scottish Open in particolare non sfugge a questa prerogativa...

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



STALINGRAD



Secondo episodio della serie "World at War". Questa volta vi troverete nel freddo inverno russo a combattere per la conquista di Stalingrado.

Più precisamente potrete determinare le sorti del conflitto noto come "Battaglia di Stalingrado"; un complesso di operazioni militari tra forze tedesche e forze sovietiche svoltosi durante la Seconda Guerra Mondiale. Questo conflitto cominciò nell'agosto 1942, quando la 6ª armata del generale tedesco Friedrich von Paulus attraversò il Don a Kalac e investì le prime difese di Stalingrado. Durò sei mesi e svolse un ruolo determinante nel conflitto mondiale, infatti fu l'inizio della fine della Germania. Chiariamo subito una cosa: questo è un wargame (un di quei giochi pieni di esagoni) perciò tutti gli amanti dell'azione possono pure girare pagina, questo gioco non fa per loro. Bene, adesso che tutti quei casinisti sono scappati via, siamo rimasti solo noi, gli appassionati di strategia, quelli a cui piace riflettere per ore prima di passare all'azione e siamo davvero in pochi; comunque passiamo al gioco. Lo scenario ve l'ho già accennato, ma se volete saperne di più basta prendere una qualsiasi enciclopedia e lì troverete tutti i dettagli che volete (anche il manuale del gioco è una buona fonte di informazione). All'inizio del gioco potrete scegliere se prendere il comando delle truppe tedesche o di quelle sovietiche dopodiché avrete a disposizione un menu col quale potrete settare tutti i parametri della simulazione. Avrete la possibilità di





scegliere con che condizioni atmosferiche giocare (quelle che ci furono realmente oppure casuali), la configurazione generale dei due eserciti, l'intelligenza avversaria, la missione da compiere (ci sono 7 scenari differenti) e il livello di realismo della simulazione. Adesso che vi siete modellati la simulazione su misura, potete pure aprire le ostilità verso il nemico. Durante il gioco, sullo schermo vedrete la pianta dell'area che vi interessa divisa in esagoni, sopra invece si trova la barra delle icone con le quali sarà possibile ogni azione; nella parte bassa dello schermo si aziona una barra di controllo che cambierà a seconda dell'icona scelta. Tramite le icone potrete: esaminare lo stato dei nostri HQ, sferrare un attacco aereo, esaminare l'andamento del conflitto, dare un'occhiata al calendario, guardare la mappa generale, vedere la gerarchia secondo la quale agiscono le nostre truppe, ecc. Le vostre unità vengono rappresentate sulla mappa da un quadrato che indica la loro identità, se si clicca su una di esse, nella parte bassa dello schermo comparirà un menu di icone con le quali potrete comandargli qualsiasi azione: muoversi, difendere (ad ogni costo o ritirarsi quando attaccati), attaccare, costruire una trincea, ecc. Il gioco si divide in tre fasi: pianificazione, esecuzione e post esecuzione. Durante la prima dovrete assegnare i compiti alle vostre truppe e prendere tutte le decisioni che dovrete, durante la seconda assisterete semplicemente alle conseguenze delle vostre azioni; nella terza fase avrete la possibilità di esaminare unità per

unità l'esito dei combattimenti e poi si tornerà alla fase uno. Questo programma rappresenta una simulazione molto fedele e precisa, la quantità di azioni che potrete svolgere è talmente elevata che avrete completa libertà di azione. Anche se gli scenari sono solo sette, non sarà facile da finire, inoltre una volta finito potrete rigiocarci schierandovi dall'altra parte del fronte e se ancora non vi basta allora che ne dite di sfidare un vostro amico? Sì, mi ero dimenticato di dirvelo, ma c'è anche l'opzione per giocare in due (via modem o sullo stesso computer). Questa opzione aumenta notevolmente lo spessore del programma. Immaginate il gusto che si può provare battendo un uomo in carne ed ossa con un vero cervello (non un ammasso di circuiti al silicio); ne trae vantaggio anche la longevità: ogni volta che si sfida un amico sarà una nuova, entusiasmante sfida. Parlando della grafica non c'è molto da dire, fa bene

Trovate un vostro amico e scaricategli contro tutto il vostro materiale bellico



il suo dovere e niente più, in fondo non è la grafica l'aspetto più importante in un wargame. Il sonoro invece, è completamente assente e anche se vale lo stesso discorso fatto per la grafica, si sente un po' la sua mancanza. Comunque non me la sento certo di consigliarlo a tutti, ma di sicuro si rivelerà un acquisto azzeccato per tutti gli amanti del genere...sempre che possediate 8Mb di RAM (eh, si! controllate pure sul fianco della confezione se volete, ma purtroppo è così).

Riccardo Landi



Genere: Strategia
Casa: Avalon Hill
Sviluppatore: Atomic

Pro

fedele ricostruzione storica
buona intelligenza artificiale
opzione multyplayer

Contro

sonoro assente adatto solo agli amanti del genere

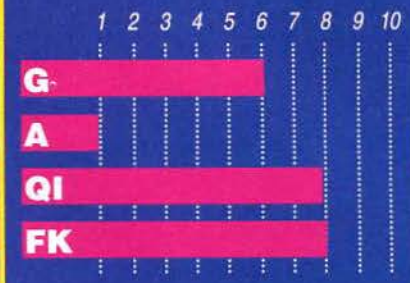
PC CD-ROM

Per conquistare Stalingrado avete bisogno di un 386sx, una scheda SVGA-VESA e un mouse; supporta tutte le maggiori schede sonore. Fino a qui niente di straordinario, ma non è finita, tenetevi forte perché fra le altre cose sono richiesti 8Mb di RAM!!! Sullo stesso CD risiede anche la versione per Macintosh.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

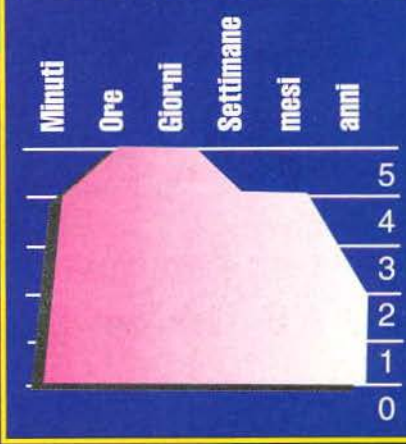


K VOTO 896



Vi piace calarvi nei panni dello stratega? Avete almeno 8Mb di RAM? Allora correte a comprarlo. Questo programma fa parte di quel genere di giochi che "o vi appassiona o non ci farete nemmeno mezza partita", insomma se siete amanti del genere, Stalingrad vi terrà incollati al monitor ore ed ore a tentare di annientare le truppe nemiche, ma se i wargame non vi "acchiappano", allora non sarà certo questo programma a farvi cambiare idea. Personalmente ho trovato molto appassionante l'opzione per giocare in compagnia di un amico e lo consiglio a tutti i cultori del genere.

CURVA D'INTERESSE





BRETT HULL HOCKEY '95

Ghiaccio bollente... no, non è il titolo di una canzone di Tony Dallara, che molti di voi non sapranno neanche chi è, ed invece il nostro caporedattore che ha 106 anni portati malissimo, sì... Ma una nuova simulazione di Hockey su ghiaccio.

Il ghiaccio riflette i volti distorti dietro i caschetti di protezione di due giocatori di hockey, pronti a realizzare l'ennesimo ingaggio... Due temperature assai diverse caratterizzano l'ambiente: il freddo glaciale della lastra di ghiaccio che assomiglia ad un pavimento marmorizzato, si stempera nel fuoco interiore che arde in ciascun giocatore.
L'arbitro scodella il dischetto nero, si incrociano le mazze... Brett Hull Hockey è cominciato!
In genere le simulazioni di Hockey finiscono per interessare due categorie di pubblico, gli appassionati e quelli che amano incodizionatamente ogni sport che ha come obiettivo quello di far terminare una palla o qualsiasi altro oggetto surrogatorio in una porta con tanto di rete affissa.
Scartando i primi che saranno si e no due o tre, passiamo ad illustrare il gioco ai neofiti dell'hockey, cioè a coloro che sono attratti solo ed esclusivamente dalla rete che si gonfia e tra cui rientriamo anche noi della redazione.
Bene, Bret Hull Hockey rappresenta una lieta sorpresa soprattutto per tutti i calciofili, i vari amanti di Sensible Soccer e compagnia. Se è vero che Sacchi ha mutuato la famosa gabbia per gli allenamenti proprio dall'hockey, giocando BHH si capisce anche per quale scopo: la velocità di manovra.
Le azioni di BHH si susseguono ad una velocità pazzesca, quasi non c'è tempo di pensare, eppure il controllo dei giocatori è piuttosto semplice e naturale, quasi istintivo, roba da non cerdere.
Vedendo guizzare la squadra avversaria all'inizio del gioco verrebbe da chiudere e tornare al prompt del DOS dicendo: "Seeee... figurati se riesco a giocarci!". Ed invece no, una volta preso possesso del disco nero, vi accorgerete che dribblare gli avversari e puntare la rete avversaria non è poi così difficile.
Un altro pregio del gioco è che non occorre leggere ingombranti manuali per capire il funzionamento di questo gioco, basta caricare e via, l'immediatezza rappresenta proprio uno dei suoi punti di forza.
Quello che lascia un po' perplessi è la grafica: intendiamoci per una simulazione sportiva probabilmente non è una cosa fondamentale però se si confrontano le immagini di BHH con quelle, ad esempio, di altri titoli dello stesso genere in uscita come: "Alex Dampier World Hockey 95" il paragone risulta un po' impietoso.
La visuale è da dietro la porta, lungo il lato corto del campo e questo consente una buona visuale di gioco, tanto che la campagna pubblicitaria di BHH fa chiaramente intendere che l'obiettivo del gioco è quello di trasportare il giocatore proprio sul campo.
Non fatevi tuttavia ingannare dalla facilità di gioco e dalla estrema manovrabilità dei giocatori disposti sul campo, in realtà la difficoltà di BHH è molto elevata, segnare è molto difficile, molto più facile subire segnature su segnature.
Nonostante la dimensione ridotta delle porte, quella avversaria, come sempre accade, sembrerà sempre più piccola, e non è solo un problema di prospettiva trovandovi voi sul lato corto più vicino.
Mentre la vostra porta sembrerà enorme da difendere nonostante le prodezze del portiere spesso proteso in tuffo, come, e meglio di Peruzzi.
Il realismo, comunque è buono e la giocabi-







NOTA BENE NB NOTA BENE

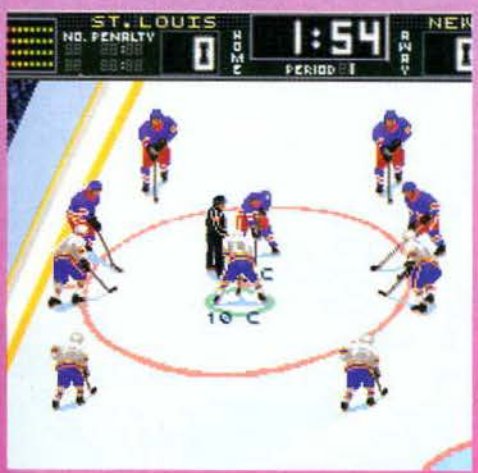
Altre simulazioni di hockey "di livello", sono: Alex Dampier World Hockey 95, di prossima uscita e l'ormai mitico Wayne Gretzky Hockey 3 e NHL Hockey 95.

Il ghiaccio riflette il volto distorto dei giocatori dietro il caschetto di protezione...





La velocità di Brett Hull Hockey è veramente impressionante



lità, finisce per essere il grosso pregio di questa simulazione di hockey, quindi impugnate la mazza e sulle note di "Giacciooooo Boleeeenteeeé" gettatevi sul dischetto nero e che Wayne Gretzky sia con voi...

Claudio Poli



Genere: Simulazione sportiva
Casa: Accolade
Sviluppatore: Interno

Pro

Molto giocabile. Realistico e veloce.

Contro

Grafica non eccezionale. Visuale di gioco migliorabile.

PC

BHH gira con una configurazione minima di un 368 a 33 Mhz e 4 Mb di RAM, ma è molto lento, si consiglia almeno un 486 a 50 Mhz con 8 Mb di RAM. Inoltre necessita di 4 Mb liberi su disco rigido. Il Joystick è caldamente consigliato.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

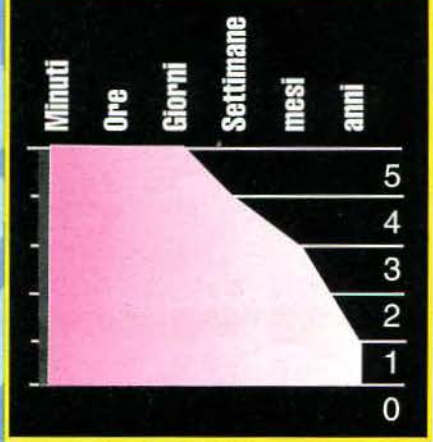


K VOTO 860



Riassumendo Brett Hull Hockey '95 è una buona simulazione di hockey, veloce, divertente e piuttosto impegnativa. La consiglio oltre che agli appassionati dell'hockey, non molti a dire il vero, anche gli appassionati di calcio che si divertiranno a giocare a velocità vorticosa. La grafica non è fantastica, ma la giocabilità basta e avanza. Proprio per questo BHH mantiene una curva d'interesse piuttosto alta nel tempo.

CURVA D'INTERESSE



ACTION Soccer

Dalle vostre analisi risulta una preoccupante carenza di calcio? Bene, abbiamo la cura che fa per voi: Action Soccer, la nuova simulazione pallonara della Ubi Soft.



Il mito è Sensible Soccer, non si discute, forse non è la simulazione calcistica più avanzata, ma sicuramente è la più diffusa, chiunque desideri giocare una sana partitella pallonara sicuramente pensa a SS. Però è anche vero che tutto si evolve: gli aerei che una volta andavano a motore



vanno a reazione, il tonno si taglia con un grissino, ed altre centinaia di meraviglie incredibili.
Poteva il mondo del calcio videoludico rimanere insensibile a tutto ciò? Certo che no, ed infatti vi stiamo proponendo quella che a nostro modesto parere sarà la simulazione di calcio più forte del '95 e forse degli anni a venire (anche se a fare i preveggenti si rischia sempre un poco).
La visuale del campo è a tre/quarti, sul genere di FIFA, con la possibilità di cambiare comunque l'angolazione delle inquadrature; questo consente di essere veramente dentro il campo e di gustare l'azione con un realismo mai visto prima.

Una simulazione dal grande realismo: occhio agli schemi e alle tattiche

All'inizio dell'incontro è possibile scegliere il modulo tra i 10 disponibili (442, 433, 352, 343, 523, 532, 244, 424, 334, 325) e la tattica di gioco da adottare; ve ne sono tre: difensiva, media e offensiva.
Dato il grande realismo della simulazione sconsigliamo vivamente di optare per combinazioni poco sagaci dal punto di vista tecnico, tipo modulo 244 con tattica difensiva, oppure 532 ed una tattica votata all'attacco. I risultati sarebbero assai peggiori di quelli che caratterizzano la gestione del Brescia da parte di Maifredi.
Quindi il punto primo è: fare attenzione alla tattica.
Per quello che concerne la giocabilità, è elevatissima, il controllo può avvenire solo attraverso l'uso del Joystick, altrimenti si

NOTA BENE NB NOTA BENE

I videogiochi "pedaori" più divertenti sono, Action Soccer a parte, Sensible Soccer e FIFA Soccer, due must assoluti in attesa del nuovo mirabolante game del celebrato Dino Dini.







rischia di perdere il controllo.
La grafica è molto ben definita a tutto schermo, con sequenze animate di buon livello.
E poi c'è molto folclore, mutuato direttamente dai campi di calcio più prestigiosi. Un esempio? Il giocatore che siglerà una rete si esiberà in festeggiamenti riscontrabili piuttosto frequentemente anche nel campionato italiano: la capriola all'Asprilla, il dito proteso alla Ravanelli, i passi di danza vicino alla bandierina del corner come

Mulinanti passi di danza nei pressi della bandierina...

Batistuta e Balbo, ecc. ecc.
Per il resto riaffiora tutto il repertorio del calcio videoludico dell'ultima era: tackle, fuorigioco, paratone in tuffo e, cosa molto gradita, una grande verità di conclusioni utilizzando diverse combinazioni dei tasti del joystick.
Quindi non rinuncerete né a tiri rasoterra di rara potenza, né a mezze rovesciate al volo alla Ruben Sosa.
Quindi buon divertimento e ricordate che la palla è rotonda e pure i nostri score contro il computer sono rotondi, hanno infatti l'aspetto un po' triste e struggente dello "O".



Genere: Simulazione di calcio
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Interno

Pro

Realistico ed avvincente. Grafica ed animazioni ben curate.

Contro

Per essere una simulazione di calcio richiede un "discreto" hardware.

PC CD-ROM

Action Soccer gira su un 486 a 33 Mhz, o superiore (per gustare pienamente la fluidità delle animazioni grafiche) con almeno 4 Mb di RAM. Supporta le principali schede sonore.

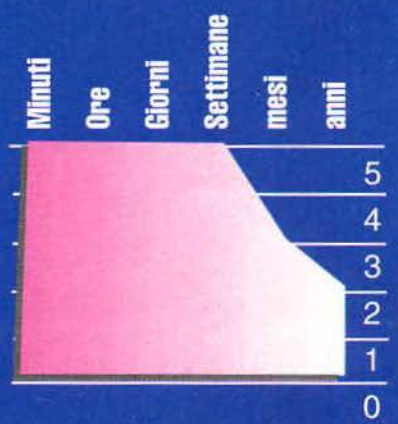


K VOTO 892



Non c'è che dire, Action Soccer è una simulazione di calcio come si deve, caratterizzata da una buona grafica a pieno schermo e da animazioni molto fluide e convincenti.
Inoltre la giocabilità è stata curata in particolare modo, ottenendo combinazioni di tiro diverse a seconda della sequenza con cui si premono i tasti del Joystick.
Completano la buona riuscita del gioco alcune piccole "finezze" che avvicinano molto Action Soccer, alla realtà.
Forse complessivamente richiede un hardware non proprio modesto, però in tempi da Pentium ci si può accontetare.

CURVA D'INTERESSE





Il Playboy miliardario dell'età della pietra Millstone Rockafella organizza una selvaggia e stravagante corsa di moto preistorica, il cui vincitore riceverà l'Ultimate Boulderdash Bike.

Il fighissimo e folle Cliff Ace ha iniziato a scorazzare su una boulderdash bike da quando arrivava all'altezza delle ginocchia di un piccolo di "diplodocus", quindi ha deciso di iscriversi alla gara assieme alla sua ragazza cavernicola Roxy! Ma dovrà vedersela con i duri come la roccia Sid Viscous, Granite Jackstone e altri otto avversari veloci e feroci!





Una moto giurassica? Ne abbiamo un vivido esempio in quella del nostro direttore!





Non so cosa potreste aspettarvi da BC RACERS, ma di sicuro posso dirvi che per qualche minuto suderete tanto, perché gli avversari sono decisamente preistorici in fatto di buone maniere.

Questo è lo scenario di Bc Racers, dove motociclisti più o meno corretti sfrecciano in lande desolate e inesplorate alla disperata ricerca di un piazzamento. Avete la possibilità di scelta tra sei moto e motociclisti.

Grazie a un blocco di pietra potrai vedere le statistiche di ogni equipaggio, decidendo così su quale effettuare la tua scelta.

Bc Racers è un gioco apparentemente semplice. Difatti consiste nell'effettuare otto gare su altrettanti circuiti, al termine dei quali riceverai dei punti, che verranno

aggiunti alla classifica lega, a seconda della tua posizione di arrivo in ogni batteria. Vincerai il trofeo solo se riuscirai ad arrivare primo nella classifica lega alla fine dell'8ª batteria di quella gara. Se arriverai primo della classifica lega al termine dell'8ª batteria nel livello "Difficile" di una Gara Bc non vincerai soltanto il trofeo Rockhard and Enormous, ma anche l'ambita Ultimate Boulderdash Bike!

Non bisogna percorrere un semplice percorso, almeno nella vecchia e gloriosa preistoria. Sarebbe opportuno gareggiare con colpi bassi, ma molto bassi, per potersi aggiudicare gli ambiti trofei in palio.

Allo scopo il giocatore ha la possibilità di colpire gli avversari facendogli perdere importanti e vitali forze, che se terminate lo metteranno fuori uso. Inoltre ogni giocatore ha un numero limitato di "nitro", il famoso e discusso carburante "Extra Sprint" che aumenta sporopositamente le prestazioni di ogni motocicletta. Usatelo con parsimonia, in modo da averne per l'ultima e decisiva gara.

Il carburante Extra-Sprint è molto ma molto difficile da reperire...

Ricordatevi che se eliminerete dei motociclisti vincerete dei punti bonus, quindi attaccate come mastodonti in calore! Provate, inoltre, a cercare le non-così-segrete e non-così-ben nascoste scorciatoie sparse per alcuni circuiti. E, naturalmente, cercate assolutamente di non perdere!

La grafica appare abbastanza accurata, con bitmap elaborati e originali. La tematica di gioco, invece, è veramente semplice, a prova di bambino.

Nulla da ridire sul divertimento finale, che appare vivace in ogni situazione. Il sonoro rende perfettamente realistica la scena che appare sullo schermo, dal fragore dei motori, allo screpitio delle gomme sulla terra, ai versi soffocati degli spettatori che immancabilmente riusciamo a "stirare" mentre cerchiamo delle scorciatoie, che ci portano posizioni più alte in classifica.

Un divertente programma, quindi, per gli amanti del genere "corsaiolo", con qualche variante inedita proveniente direttamente dal Giurassico.

Luca Monticelli



Genere: Simulatore di guida
Casa: Core Design
Sviluppatore: Interno

Pro

Velocità grafica e di azione.
Sonoro discreto e tema di giocabilità insoliti.

Contro

Gioco interamente in inglese.
Curva d'interesse bassa nel tempo.
Poche opzioni di gioco.

PC CD-ROM

Per fare girare BC. Racers, occorre un 486 a 33 Mhz, con 4 Mb di RAM e 1,5 Mb di spazio disponibile su disco rigido. La versione Floppy richiede appena un 386 con 12 MB di spazio disponibili sull'Hard Disk.

K VOTO 680

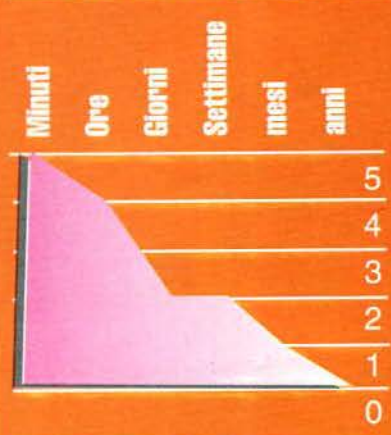


BC RACERS è un gioco simpatico, ma dalle caratteristiche non certo elaborate come in altri suoi simili. Simpatico il tema "Giurassico" nel quale il gioco è ambientato.
La grafica è abbastanza curata e veloce, il sonoro è discretamente accettabile.
Vi è la possibilità che la curva d'interesse sia piuttosto bassa, dovuta al fatto che le tematiche di gioco sono scarse.

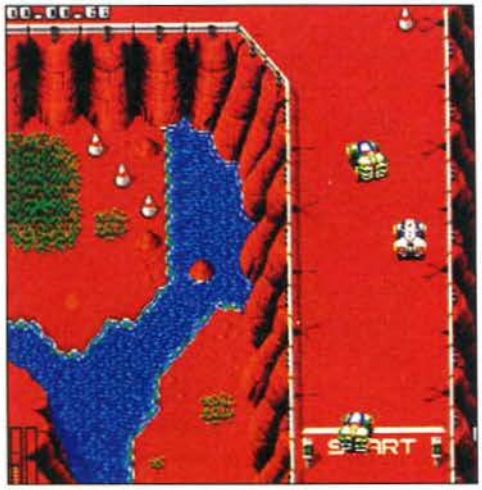
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



CURVA D'INTERESSE

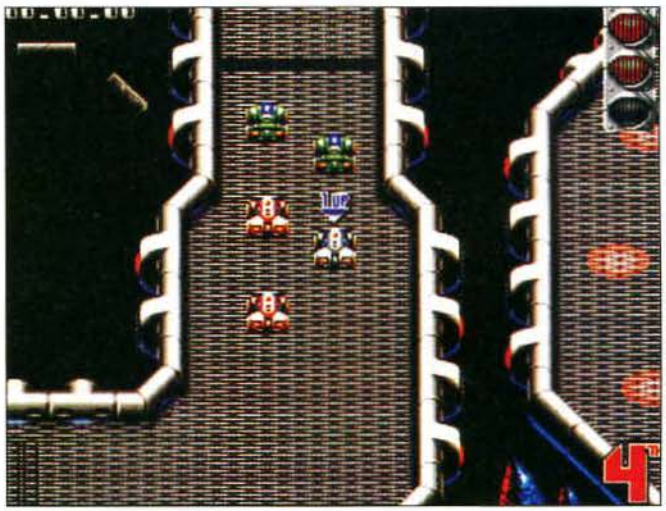


A.T.R.



Piccole macchine di alto livello. Per tutti i fanatici dell'accelerazione una serie di circuiti spaziali ed un parco macchine da fare invidia ai mitici garage a silos dell'Aga Kan.

Fu Massimo il primo a parlarci di ATR. Veniva da un'esperienza terribile, la sua nuova Punto, una "rossa" fiammeggiante era stata oscurata, nel corso di alcuni minuti agghiaccianti di un assolato pomeriggio di aprile da una sagoma gigantesca. La scocca mostruosa di una Nissan fuoristrada, e oltre il marciapiede, fino ad avvicinarsi e a sfiorare con il profilo cromato del pauroso paraurti antiutilitarie, la fiancatina traslucida della berlinetta, parcheggiata lì di fianco.
Negli uffici della redazione ci fu un momento di paura. Tutti potemmo assistere dalle finestre al significativo episodio... Anche per questo dopo una simile esperienza, decidemmo di darci al gippone.
Nel 2002, quando ai piloti della massima categoria venne imposta la "megasuper licenza", che li vincolava all'uso di fonemi al posto della parola, specie al momento della sottoscrizione di contratti-capestro, i più animosi, memori della famosa rivolta-happening del 1982. - Quella capeggiata da Niki Lauda, con Andretti che suonava la chitarra e teneva alto il morale dei rivoltosi, nel corso della notte di intense trattative con i dispotici patron della F 1 -, decisero che qualcosa doveva essere fatto, e si inferocirono. Fu di nuovo rivolta. Vennero modificate le scocche, i telai, e le carene delle monoposto. Furono montati giganteschi pneumatici vul-



canizzati, sospensioni da trattore. Le accessoriarono con micidiali missili e letali mine antiuomo (di fabbricazione italiana), e andarono di nuovo sui circuiti, nella strada, con prepotenti bolidi corsari. I proprietari delle case automobilistiche ed i dirigenti del circo dell'alta velocità si decisero a mettersi un po' da parte, con discrezione, lasciarono ai box un vecchio meccanico furiere equipaggiato di qualche sparabulloni, e un paio di taniche di diesel. Si relegarono ai margini, cedendo il proscenio a piloti dalla ruvida scorza di malviventi. In verità furono in pochi ad avvertirne la mancanza... Luca Cordero di Montezemolo ritornò a occuparsi delle sue molte attività. Le sue vongolare ripresero a veleggiare al largo di Aosta. Le stufe a kerosene prodotte dai suoi stabilimenti ripresero a riscaldare gli assolati pomeriggi nell'estate tropicale malgascia.
Insomma, per diversi motivi le "4 X 4", celebrate dalla grafica di A. T. R. divennero rapidamente un'alternativa accessibile. Anche per quelli che non potevano permettersi le costose Feroza. Macchine affidabili, aggeggioni robusti... Sulle prime non ci si accorse che si trattava semplicemente di un piccolo videogioco. Per Amiga. La potenza trasposita-va di AGA, un gioiello di grafica elettronica, aveva fatto il miracolo. By Team 17





TECNICAMENTE

Una classica corsa di macchinine in miniatura, a 3D isometrico, competizioni a due, ma estendibili fino a sei concorrenti, che si confrontano a due alla volta dando vita ad una competizione a punti...

✓ Vario e ambizioso il gioco propone tre tipi di veicoli differenti; alla stregua di

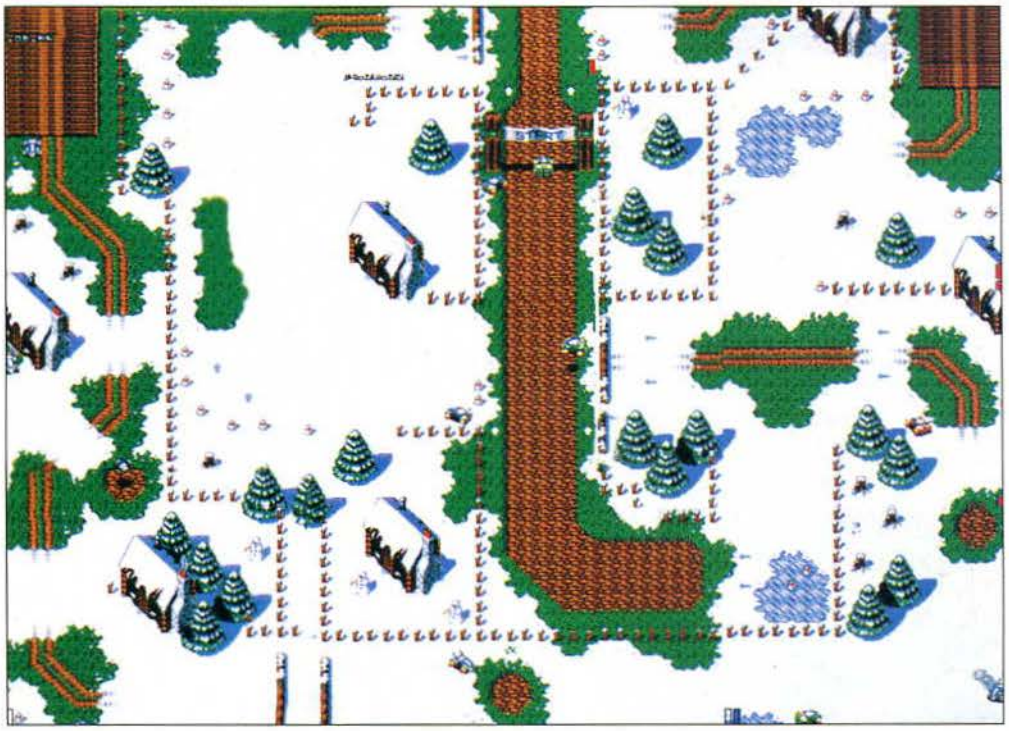
un autosalone avete la possibilità di scegliere tra diversi tipi di macchina, che con le loro caratteristiche di guidabilità, di tenuta di strada di accelerazione e di resistenza danno vita a situazioni di gioco molto diverse.

✓ I gipponi 4 X 4, potenti e dalla grande affidabilità, su qualunque percorso. Praticamente dei trattori.
I buggyes; "Godi sul Trampolino". Molto maneggevoli e docili.
Le monoposto di F. 1 con il ripresino che tramortisce.

✓ A. T. R. ovvero, "All Terrain Rancing". Canyon da palpitazioni, spiagge aride e polverose, circuiti spaziali, ardite carrarecce di montagna: 40 circuiti di difficoltà crescente per un gioco di notevole estensione, con ricchezza di scenari e di opzioni.

✓ Bonus: numerosi e immediatamente utilizzabili, i "power up"; accelerate spasmodiche, pneumatici nuovi fiammanti, velocità.
Non appena raccolti entrano in funzione e vi sostengono sino alla fine della corsa. Con i soldi raggranellati lungo il percorso potrete andare a sbevazzare alla faccia di chi vi vuol male, oppure, più oculatamente, condurre la vostra vettura, al termine di ciascun livello, a fare un po' di shopping e a rimettere in sesto la





Circuiti spaziali "senza rete": munirsi di paracadute

carrozzeria, o per una lustratina ai parafanghi. Tutta una gamma di accessori e optional che potranno rendere la vostra tigre, sempre più agguerrita e vincente.

✓ Simulazione. Va così: i vostri amici sono andati a mangiare la pizza; siete rimasti soli. Selezionate l'opzione "arcade", e vi trovate di fronte a quattro bolidi da Gran Premio, in una corsa ad eliminazione progressiva in cui è severamente vietato arrivare ultimi...



✓ Non mi toccare la macchina. Non vi sono stati ad ascoltare: ora il vostro prezioso bolide è "offeso". Odio e rancore; opzione armata. E il criminale che vi ha superato si ritroverà cannoneggiato da missili senza nessuna vocazione "chirurgica". La risposta del vile sarà sotto forma di infide e micidiali mine di fabbricazione italiana disseminate ad arte lungo la strada.

AGA-TEAM 17

Forse non rivoluzioneranno la storia dei videogiochi, ma con le loro trovatine e realizzazioni i "Team 17", lavorando alacremente su Amiga e sul mirabolante sistema grafico-pittorico AGA, continuano a fornire incoraggiamenti significativi agli amighisti. Se seguiteranno su questa strada forse, tra poco, qualcuno si farà sollecitare dal sogno di una disputa impossibile. Certo, di questi tempi qualunque gioco segue le vie di riadattamento e muta di fisionomia trasmigrando di macchina in macchina adeguandosi alle tendenze del mercato. Però non è assurdo pensare che qualche PCista si faccia prendere dalle fregole nell'accostare certi effetti alle straordinarie realizzazioni offerte dall'utilizzo esteso della grafica AGA. Eccellenti gli effetti sonori, il sonoro in generale, musiche comprese. Buono in assoluto lo sviluppo per quanto riguarda la riproduzione delle dinamiche di guida, derapate, comportamento dei pneumatici, molto affidabili anche in caso di sollecitazioni estreme. Nel caso di sgommate sul "circuito spaziale", è comunque consigliabile l'uso del parapendio.

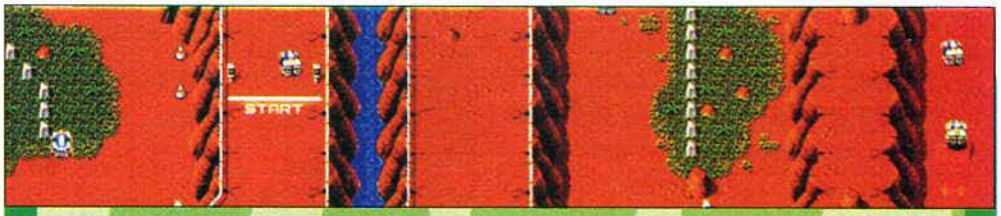


PISTA!!!

Le decorazioni e le scenografie, gli sfondi sono straordinariamente high tech, molto giovanili e moderni, calibrati su standard

Bolidi molto accessoriati; al posto dell'ABS un missile a lunga gittata





stilistici vari e mixati. Grafismi asciugati ed essenziali convivono nella scelta degli autori con "decor" in stile cartoon che spiccano in prospettiva falsata. Poi c'è l'inquadratura dall'alto. Magari per altri giochi farebbe un po' soffrire; e soffrire è un po' allocchire: ma per le macchinine è il massimo. Non si può immaginare un gioco di macchinine esclusivamente in soggettiva. Manca un naturale riferimento alle cose di una volta. Le simulazioni di guida sono un'altra cosa... Il bello con le macchinine è inacartarsi, spingerle contro le transenne... Emergono ricordi lontani: con il pulsante dell'acceleratore in pugno, spasmodicamente appiccicato alle mani sudaticce, e sotto di noi la pista grigia, quella con le corsie elettrificate a bassa tensione, e i modellini blu, e rossi, che sfrecciavano nelle rotaie. Ecco, in ATR, con in mano il joystick, si fa un passo indietro, al tempo dei pantaloncini corti, e delle feste di compleanno, con la pistona a 8 ancora incellofanata. Ah... la continuità dei videogiochi con i vecchi giocattoli...
Nuovi giocattoli, per gli stessi inguaribili bambinoni.

Danilo Rocca



Genere: Simulazione di guida.
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Team 17

Pro

Ottima qualità delle animazioni.
Oltre 40 circuiti differenti.

Contro

Molto difficile.
Il percorso di montagna è un po' confuso.

AMIGA

Gira su Amiga 500 e 1200, necessita di Joystick e di un Mb di RAM, non è installabile su disco rigido. E' prevista una versione per CD32.

K VOTO 901

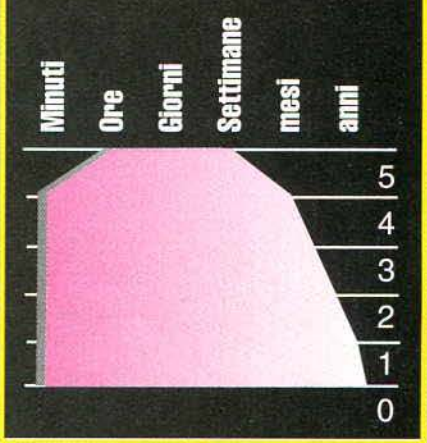


A.T.R. è una simulazione di guida esaltante caratterizzata da una grande fluidità e da una superba animazione. A.T.R. conquista per la grandissima giocabilità e per la verietà di circuiti. La visuale dall'alto, non consueta in questo genere di giochi, è divertentissima. L'unico neo di A.T.R. è l'elevata difficoltà che tuttavia trascina con sé un altro vantaggio: l'elevata curva d'interesse, che sottolinea la longevità del gioco.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



Sim Isle

Mission In The Rainforest

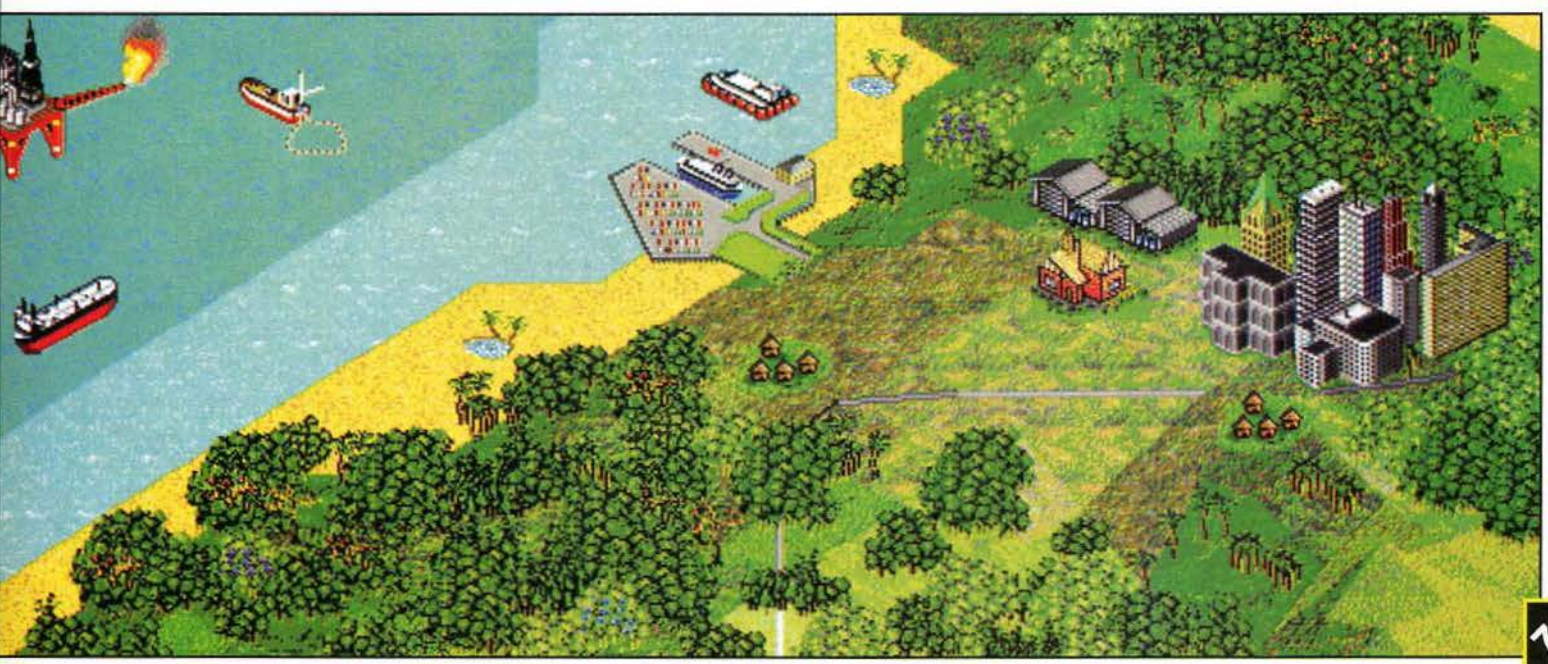
All'inizio era l'Eden. Il protagonista era un omino - un operaio, un minatore, un taglialegna - che vagava tridimensionalmente per l'isola a fare i



Se siete dei verdi convinti, più dell'incredibile Hulk quando s'incazza, allora potrete mettere alla prova la vostra abilità "naturalistica" progettando il piano di sviluppo di un'isola tutta vostra. Un'isola in cui bisogna mantenere integro l'ecosistema, o almeno non stravolgerlo troppo.

lavori richiesti. In un secondo momento, a visuale cambiata in favore della Sim-abitudine della prospettiva "a volo d'uccello", il gioco ha cambiato nome in favore di Sim Rainforest. Assomigliava però troppo a una Sim Farm con alberi siliconati, quindi, con ulteriori cambiamenti, si è giunti all'attuale SimIsle: Mission In The Rainforest. Rispettando la tradizione di quelli che ormai vengono chiamati *Sim-game*, SimIsle si rivela all'altezza dei suoi predecessori, superandoli di quel *quid* che piacerà tanto a critica e pubblico.
SimIsle è il risultato di una sinergia

All'inizio era l'Eden il protagonista un omino che vagava tridimensionalmente...



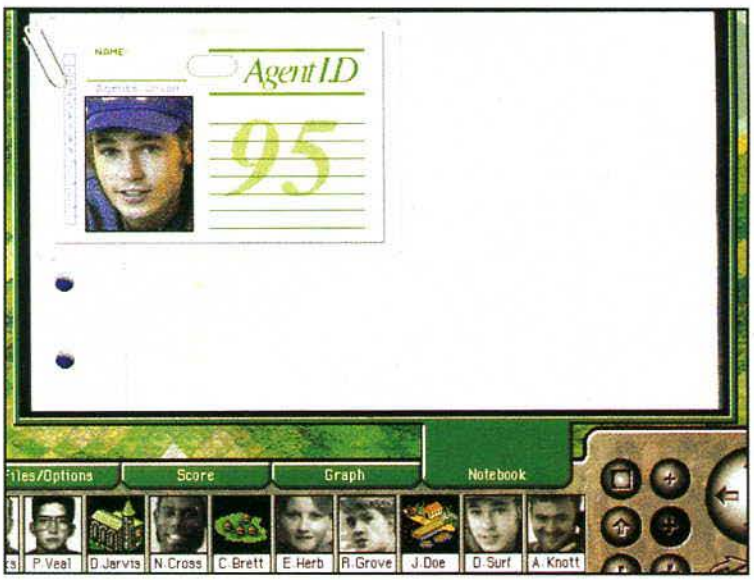
dell'ideatore, Matthew Stibbe con un suo amico, tale Jason Gathorn-Hardy, biologo laureato ad Oxford nonché studioso di foreste pluviali ed appassionato dell'ecosistema del Borneo. Il progetto è sfociato nella produzione inglese di un ristretto gruppo di grafici e programmatori formatosi solo due anni fa: l'Intelligent Games.

Il gioco si sviluppa su una serie di isole selvagge, interamente coperte di vegetazione e popolate dalle più svariate specie animali. Voi siete l'unico governatore delle isole, siete liberi di fare tutto ma le folli menti malate che si vedono già unici dittatore (che zittiscono le proteste degli autoctoni in un bagno di sangue e cemento) si scordino questo sottile piacere - sigh - SimIsle è comunque un gioco con uno sfondo educativo. A tal proposito è da notare un aggiornatissimo libro on-line - compreso nel gioco - contenente informazioni sulle foreste e sulle migliaia di creature e piante che troverete sulle isole. "Le informazioni" - specificano gli autori - non sono vincolanti al fine del gioco ma forniscono un piacevole e curioso contorno. In questa ottica, quindi, ogni amministrazione è ammessa: dal filo-ambientalismo alla più bieca speculazione edile, passando per una saggia amministrazione "a mezzavia", il tutto alla coscienza del Governatore.

Ulteriore innovazione è la rivoluzionaria gestione degli immancabili collaboratori (qui selezionabili in un numero vario da sei a venti, con la possibilità di scelta tra cinquanta differenti specializzazioni): botanici, ingenieri, boscaioli, negoziatori, tecnici, sicurezza, tutti gli addetti ai lavori di cui avrete bisogno verranno attivati tramite semplici icone e svolgeranno la maggior parte del - vostro - lavoro, evitandovi di cliccare su tonnellate di mini-icone, velocizzando piacevolmente il tutto,



Il gioco si sviluppa su una serie di isole selvagge interamente coperte di vegetazione



rendendo SimIsle giocabile anche dai "non Sim-lover maniaci".

Si può scegliere di giocare SimIsle liberamente o secondo unno dei molti scenari preconfezionati: salvare una specie in estinzione costruendole una riserva naturale; salvare l'isola dall'inquinamento causato da una petroliera affondata lungo la costa; scoprire un vaccino contro un male incurabile; portare alla luce un'antica civiltà aliena scoperta per caso durante una passeggiata nella foresta.

A differenza del pur ottimo Sim City, in questo gioco qui c'è più continuità: inizi ai limiti della povertà (tanto da non poter fare tutto quello di cui si ha bisogno) e sviluppi *à la* Paperone (con tanti soldi da fare tutto ciò che

NOTA BENE NB NOTA BENE

Tra i giochi di strategia che riprendono la giocabilità di SimIsle ricordiamo Sim City 2000, un po' il capostipite della serie, e poi Theme Park, anch'esso molto divertente e giocabile anche se ambientato in un contesto un po' "particolare". Da non dimenticare, inoltre, Transport Tycoon e Colonization, per cambiare un po' tema pur rimanendo nell'ottica del gioco strategico.



Dovrete mandare maldestri carpentieri a far sloggiare pescatori dai loro villaggi

vuoi), vengono qui sostituiti da un andamento più o meno costante. A voi ora la scelta di scavare miniere, promuovere il turismo, creare una città, una centrale elettrica, delle fabbriche, dei pozzi di petrolio. Prestate un minimo di attenzione, se non altro per l'accuratezza grafica, a come il paesaggio "reagisce" alle vostre manipolazioni. Qualche esempio: osservate le piante che moriranno lentamente nei pressi di



una fabbrica di diserbanti; spiate le reazioni di un villaggio di pescatori indigeni quando mandate un maldestro carpentiere a chiedere loro di sloggiare per far posto ad un cantiere navale. E allora mettete in campo i vostri tecnici, scegliendo sempre la giusta persona per il giusto compito, sguinzagliando i vostri migliori oratori, per convincere gli indigeni a traslocare o a lavorare per voi, o ancora ad accettare la vostra collaborazione per creare un mondo migliore e più vivibile per tutti noi. Ci rimettiamo alla vostra coscienza

Luca Fassina

Genere: Strategico
Casa: Maxis
Sviluppatore: Intelligent Games

Pro

Originale e divertente.
Ottima mappa isometrica in 3D.
Problematiche avvincenti.

Contro

Non sfugge al paragone con Sim City 2000.

PC CD-ROM

Abbiamo provato SimIsle su un 486 a 33 Mhz e non ci sono stati problemi. Richiede 4 Mb di RAM e supporta le principali schede sonore.

K VOTO 911

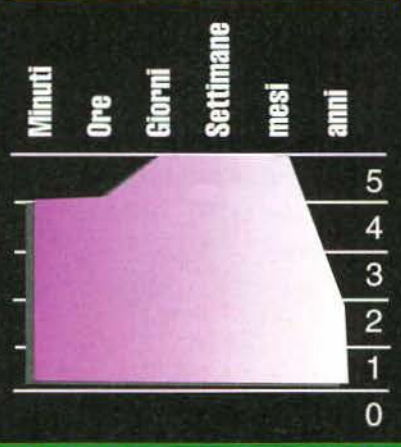


miei preferiti lo ammetto e SimIsle risulta veramente divertente e innovativo, sia come tematiche che come opzioni. Il paragone con Sim City 2000, il capostipite, non risulta inglorioso anzi, il divertimento è altissimo proprio in funzione dell'argomento originale, così come risulterà sempre alta nel tempo la curva d'interesse.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

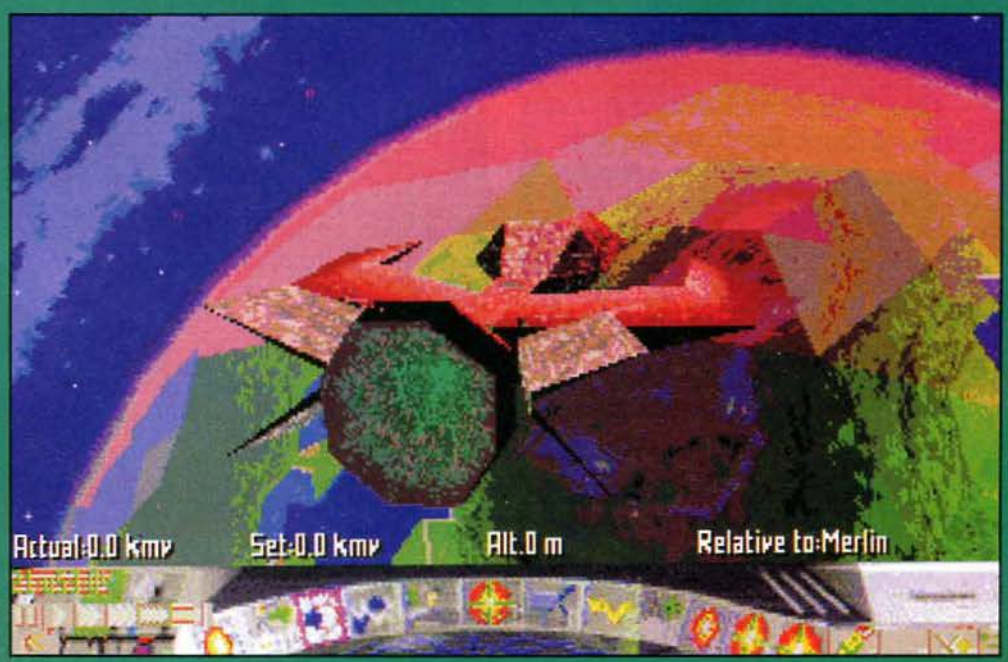
Ricordate le storiche imprese della Elite II del comandandante David Braben? Beh, l'avventura non è finita, anzi, continua, più appassionante che mai...

Data astrale 3250.04.25. Diario di bordo del Primo Ufficiale Medico dell'Incrociatore classe Gyr, Kilemal I°.

"Sono ormai passati cinquanta degli anni terrestri dalle imprese della Elite II del comandante David Braben, fondatore della Frontier Development Limited: l'associazione nata con lo scopo di raggiungere nuovi mondi, scoprire nuove tecnologie e preservare l'Universo dalla folle ambizione dei Thargoids. Eliminati ai tempi ormai remoti delle memorabili gesta della Elite I, gli alieni hanno trovato il modo e la forza di riorganizzarsi per vendicarsi dell'affronto subito. Sono infine ritornati, più agguerriti che mai. In tutto questo tempo le mappe spazio-politiche sono molto cambiate a causa dell'avvento di nuovi leader, nuove forze politiche e della scoperta di nuovi e più lontani mondi ritenuti inesistenti sino a pochi anni fa. Non più solo pianeti desertici e lune desolate: esistono - che ci crediate o meno - pianeti montuosi, altri completamente gelati, altri ancora con paesaggi da favola, ottimi per chi volesse intraprendere la lunga ma gratificante carriera del cartografo. In cinquant'anni i nostri scienziati, anche grazie alle avanzate tecnologie sottratte agli alieni, hanno compiuto passi da gigante nella modernizzazione dei nostri arsenali: innovazioni tecniche, nuovi e più potenti motori ad impulso e curvatura, nuove schermature e radar hanno permesso di potenziare tutte le nostre antiquate astronavi. Tutti i nostri missili sono ormai dotati di telecamere che possono catturare le immagini dei loro bersagli sino ad un microsecondo prima dell'impatto finale. Il raggio del computer di bordo è stato amplificato sino a trenta volte la sua precedente gittata, allungando notevolmente il nostro range di attacco. Gli interni di tutta la Flotta Stellare sono stati ridisegnati dall'Ingeniere Danny Flynn, che ha voluto aggiornare le navi agli standar odierni. Siamo riusciti a riprodurre gran parte degli incrociatori alieni, migliorandoli con le nostre conoscenze di biomeccanica, rendendo le nostre nuove navi 'parti di noi stessi'. I comandi, infinitamente più sensibili, reagiscono all'istante ad ogni decisione del pilota; consolle più pratiche e di immediata consultazione hanno sostituito gli obsoleti schermi sul modello dell'Elite II, garantendo anche in pieno combattimento una risposta in tempo reale ad ogni nostro interrogativo grazie alle minori chiavi di accesso nella strumentazione di bordo... ma non è stato abbastanza. Il Kilemal I° è stato vittima di un'imboscata dei caccia Thargoniani. Questo è stato il primo contatto con il nemico dalla sua



"Gli interni di tutta la flotta sono stati ridisegnati dall'ingegnere Danny Flynn"





ormai storia sconfitta e, per sottrarci alla completa distruzione, siamo stati costretti a creare una breccia nel continuum spazio-temporale, tuffandoci nell'ignoto. Ora ci siamo accorti che la direzione intrapresa dalla Kilemal è la via del passato. A tutti quelli che riceveranno questo messaggio sub-spaziale affidiamo le nostre sorti e quelle dell'intera umanità del XXXIII° secolo: sono nelle vostre mani. Il comandante è morto, la plancia è stata distrutta e lo scafo sta ormai per collassare. La nostra unica speranza siete voi... armate velocemente la vostra nave e correte in nostro soccorso prima che sia troppo tardi. Le coordinate che vi stanno arrivando in questo momento assieme alle nostre ultime parole indicano il varco nello spazio-tempo. Non abbiate paura, entrateci impostando rotta 213.895 e, una volta arrivati, raggiungete immediatamente il più vicino distaccamento della Flotta Stellare. Consegnate una copia di questa registrazione assieme ai dati criptati, codice di decifrazione A/70CX. La Flotta sarà ben felice di apportare le dovute modifiche alla vostra astronave per permettervi di combattere l'invasore. Sono inoltre disponibili dei bollettini periodici (una via di mezzo tra il quotidiano e l'E-mail) che vi aggiorneranno su tutto quello che dovrete sapere di quel mondo a voi così oscuro. Riportano tutte le novità sulle missioni, sulle imprese eroiche, sulle carriere dei vostri futuri commilitoni e - perché no - anche sulle vostre speriamo gloriose azioni. Sono cinque: tre politicizzati (ognuno controllato da una delle grandi potenze politiche del XXXIII° secolo, in piena attuazione di un decreto antidiluviano chiamato Par Condicio) e due indipendenti. Non preoccupatevi troppo dell'irreversibilità del vostro viaggio nel tempo... l'universo di Frontier: First Encounters vi piacerà troppo per farvi sentire la voglia di tornare.

Luca Fassina





Genere: Simulatore di volo 3D
Casa: Gametek
Sviluppatore: Frontier Developments

Pro

Grafica 3D superba.
Missioni varie e divertenti.
Hardware abbordabile.
Grande manovrabilità delle astronavi.

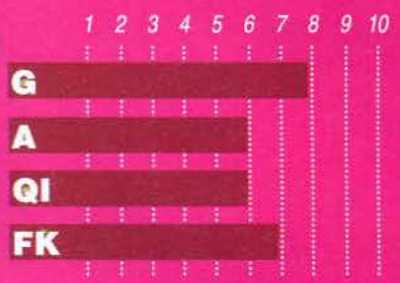
Contro

Ricalca un po' il precedente capitolo della saga: Frontier: Elite II.

PC CD-ROM

Frontier gira su un 386 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM, anche se si consiglia vivamente un 486. Riconosce le principali schede sonore.

K VOTO 891

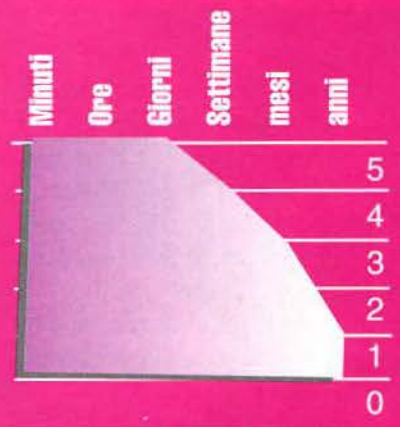


Frontier: First Encounters è il seguito di Frontier: Elite II, e rispetto al suo predecessore apporta una serie di varianti "tecnologiche" davvero di buon livello a partire dalla grafica in 3D molto ben realizzata.
Insomma un simulatore di volo tratto da un classico di sempre con delle aggiunte che promettono di farne un ulteriore classico.
inoltre, la richiesta di hardware piuttosto contenuta ne fa un gioco di grande diffusione, almeno potenzialmente.
Per tutti gli amanti del genere Star Trek.

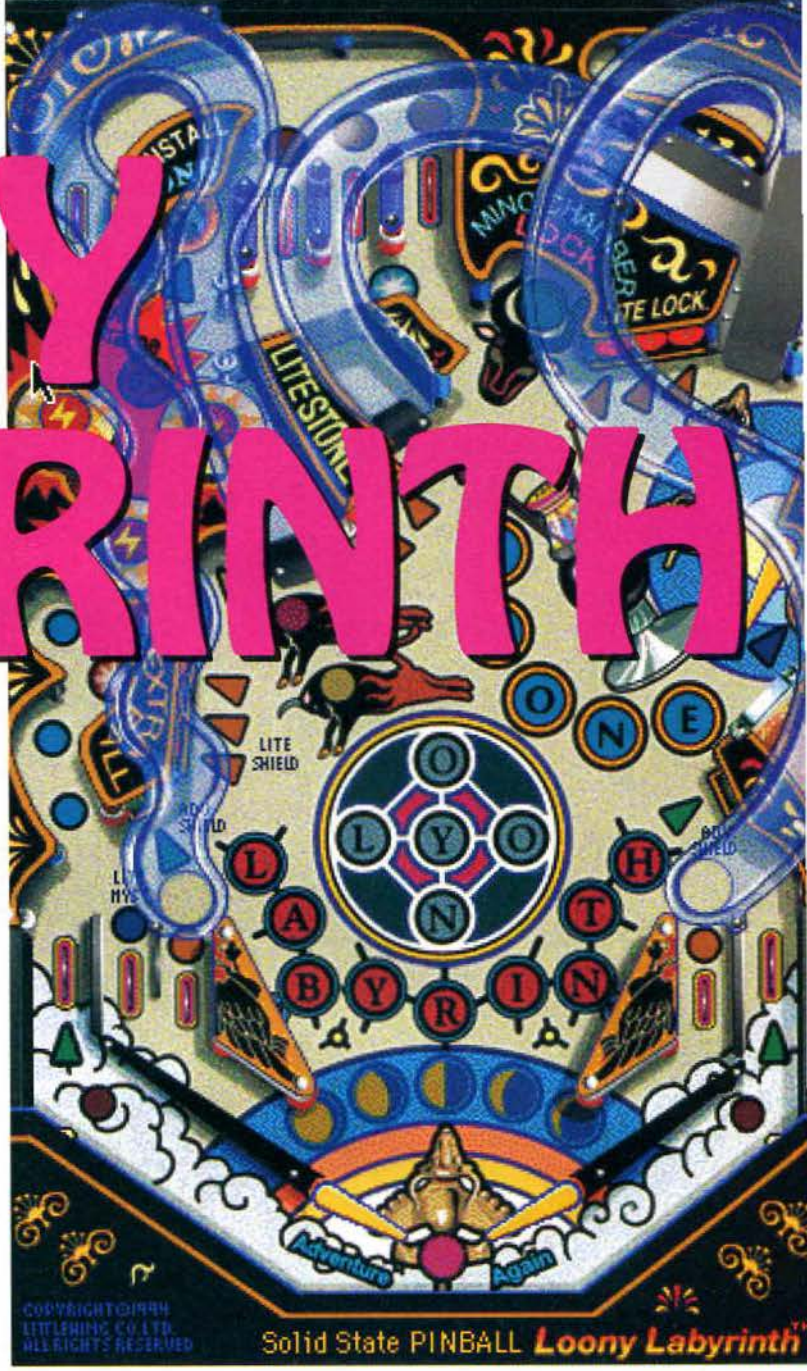
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



LOONY LABYRINTH



Un flipper per MAC coi contro fiocchi che riceve la pesante eredità di Tristan e Cristal Calibum per far girare le "bilie" freneticamente. Più freneticamente di quanto non ve le faccia girare il vostro prof. o capufficio.

"Uhm... là davanti mi sembra di scorgere qualcosa: della luce!
Mi ritrovo in questo stranissimo cunicolo apparentemente con una sola via d'uscita, e poi ho qualcosa puntato nella schiena, ammesso che una bilia, seppur di soli pixel, abbia una schiena.
Beh torniamo a noi, forse è vero sono una bilia un po' chiusa alle nuove esperienze, con scarso spirito di avventura, eppure non me la sento di esplorare questo cunicolo, di vedere cosa si cela là in fondo.
Una goccia di sudore (ma le bilie sudano?) mi imperla la sfericità riflettendo tenui luminosità che penetrano tra gli interstizi del cunicolo.
Finalmente il punteruolo che ho sulla schiena sembra allentare la sua pressione... un po' di sollievo, non ne potevo proprio più, adesso finalmente potr...
Uhaooooooooo!!!
Il maledetto punteruolo mi ha colpito con una grande violenza, sono scaraventata a velocità folle lungo la galleria... Tutto sembra scorrere a una velocità surrerale, ho appena il tempo di raccogliere i miei timori per quello che potrà spalancarsi oltre la fine del tunnell.
Ecco, la fine della galleria è lì davanti, una luce intensa, caratterizzata da cromatismi multicolori mi investe...
Sono entrata nel fantastico mondo di Loony Labirinth e devo dire che non è malaccio: chissà quante cose mi sono persa a causa della mia pigrizia...".
Chi meglio di una bilia può parlare di un flipper? Ma semplice il vostro carissimo



Claudio Poli che a detta della redazione ha un profilo che assomiglia molto da vicino a quello di una bella bilia di acciaio, a causa di una calvizie sempre più incipiente.
Bah, tutto sommato sono solo invidiosi...
Ma torniamo a Loony Labyrint. Scagli la prima pietra il possessore di Macintosh, magari LC, che non ha giocato almeno una volta nella vita al mitico Tristan e al suo degno successore Cristal Caliburn.
Due flipper di altro livello grafico con forse come unico problema l'essere dotati di una schermata piuttosto ridotta e non adattabile alle dimensioni del monitor, così che la visuale forse non era ottima.
Problema superato con Loony Labyrinth che si sviluppa a pieno schermo occupando tutti i 13 pollici del monitor di un clas-

NOTA BENE NB NOTA BENE

Se vi appassionano i flipper il catalogo Macintosh presenta due ottimi prodotti: Tristan e Cristal Caliburn, che come giocabilità non sono certo da meno rispetto a LL.

sico LC. Una bella sorpresa che tuttavia priva dell'emozione di giocare LL tutti i possessori di Macintosh classic a colori, che vedranno visualizzata solo una parte del flipper, rimanendo escluse proprio le palette con cui si controlla la pallina (un bel problema, però non si può avere tutto dalla vita!).
Il tema di Loony Labyrint è mitologico, ma non è questa la parte importante, quello che maggiormente interessa è la grande quantità di bonus.
Per ottenere una milionata di punti bisogna effettuare il circuito completo di una delle due rampe che si snodano nel flipper; ogni volta che si completa una rampa si accende una lettera della parola Labyrinth, e completata la scritta scatta il bonus milionario!!!
Un'altro sistema efficace per ottenere carrettate di punti facendo poca fatica è quello di centrare l'antro del minotauro, in questo modo il flipper selezionerà per voi - a caso- un bonus che in certe circostanze si concretizza in qualche migliaio di punti, in altre in palline - tre, che potrete "flippare" all'impazzata aumentando il vostro

Milionate di punti a go go con Loony Labyrinth e le sue "bilie"



bottino di punti. Insomma LL è un classico che rimarrà ben insediato nel disco rigido del vostro MAC per lungo, lungo tempo a venire...
Parola di Claudio "bilia" Poli!

Claudio Poli



Genere: Simulazione di flipper
Casa: Starplay
Sviluppatore: Interno

Pro

Ottima grafica.
Sonoro ineccepibile.
Una marea di bonus.

Contro

Per accedere ai bonus più "succulenti" bisogna avere un'abilità flipperistica notevole.

MACINTOSH

Loony Labyrinth richiede il System 6.0.7 o superiore (supporta il System 7) uno schermo di almeno 13 pollici, 256 colori e 4 Mb di RAM. Occupa 2,5 Mb sul disco rigido.

K VOTO 871

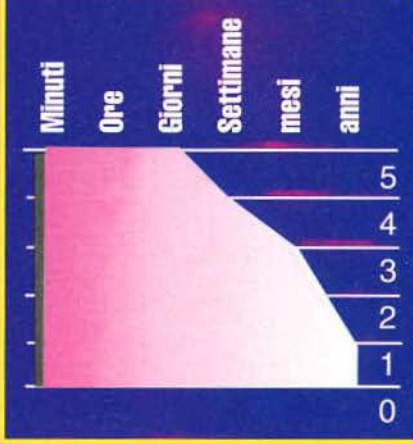


Loony Labyrinth è un ottima simulazione di flipper che grazie alle sue numerose combinazioni e ad una vera e propria marea di bonus ha una longevità praticamente eterna, è uno di quei classici giochi (un po' la caratteristica di tutti i flipper) che non occupando molto spazio sul disco rigido rimangono caricati per anni pronti a offrire in ogni momento qualche attimo di evasione. Il sonoro e la grafica sono ottimi.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE





Non potevo aspettarmi di meglio. Sono rimasto a bocca spalancata quando ho visto scorrere sul mio PC le prime immagini di Lost Eden, un film interattivo interamente disegnato dal computer, e mi chiedevo se il gioco avrebbe avuto la stessa grafica della presentazione. Non sono stato deluso!

Interamente scritto su Cd-Rom, Lost Eden offre all'utente una sequenza mozzafiato di immagini 3D renderizzate ad alta risoluzione, animazioni fluide come in un film e un sonoro veramente futuribile. L'opzione di poter visualizzare i sottotitoli dei dialoghi, parlati dai personaggi che man mano si susseguono nel gioco, in italiano risulta essere un toccasana per seguire al meglio l'incredibile storia del Principe di Mo e dei dinosauri, uniti per sconfiggere i Tirannosauri (che sono guarda caso dei "tiranni") che cercano di dominare il pianeta.

Decisamente non si può volere di più da un film interattivo. Grafica strabiliante, fluidità di animazione, il racconto veramente unico e intrigante. La storia del Principe di Mo con i dinosauri vi sorprenderà e, guardando lo schermo del vostro PC, non crederete ai vostri occhi.

Per molte generazioni, i pacifici abitanti di Eden hanno vissuto nel terrore del tiranno Moorkus Rex. Con le sue orde selvagge di spietati tirannosauri, Moorkus Rex ha scatenato una terribile campagna per la distruzione della razza umana e dei dinosauri con lo scopo di dominare tutto l'Eden.

Naturalmente il nostro scopo è quello di impedirglielo.

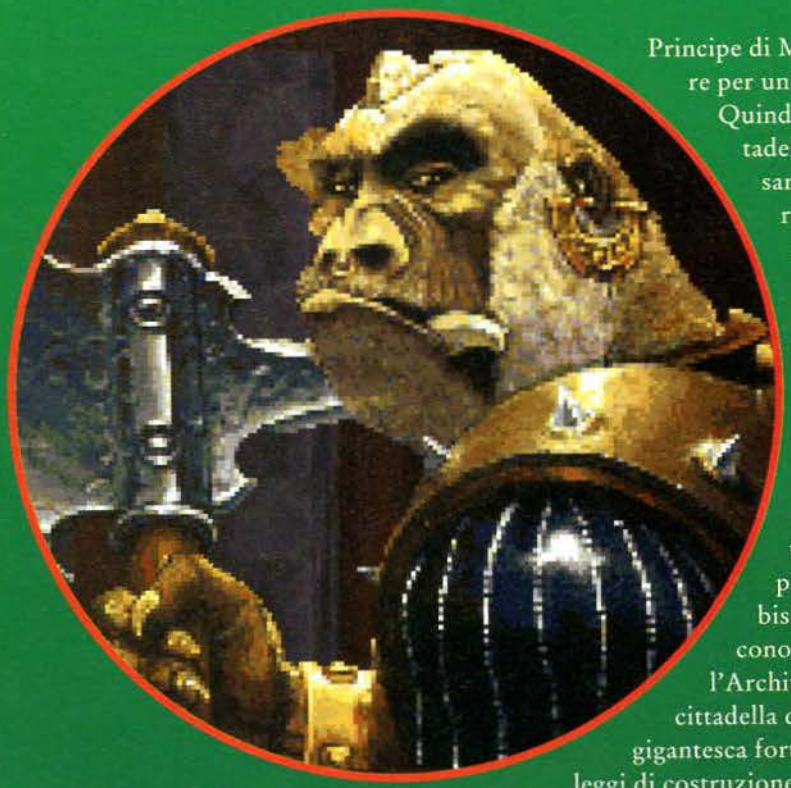
Una sequenza mozzafiato di immagini in 3D renderizzate ad alta risoluzione





I Brontosauri sono degli instancabili amici che aiuteranno il Principe di Mo a costruire le cittadelle per proteggersi dai tirannosauri.

Vita da dinosauri, in questo "come eravamo" del Giurassico avanzato



Nel gioco vestiamo i panni del Principe Adam di Mo, l'erede al trono del Regno di Mashaar. Adam è un giovane ambizioso e coraggioso principe impaziente di avere un ruolo determinante negli eventi, sia personali che quelli di tutto l'Eden. Sconfiggere Moorkus Rex è il credo di Adam, dato che il padre, Re Gregor, non ha più l'età e le forze per poterlo contrastare.

Il gioco inizia proprio il giorno del 18° compleanno di Adam. Fin da quando la madre e la sorella di Adam furono uccise da Moorkus Rex nelle pianure di Mashaar (almeno così ci hanno fatto credere...), Re Gregor aveva vietato al Principe erede al trono di lasciare la cittadella sicura di Mo.

Ma Adam non ne vuole sapere (e neanche noi...) e decidiamo di buon grado di dare una lezione definitiva al re dei Tirannosauri. Viaggeremo tra le immense terre di Eden, incontreremo decine di personaggi, e soprattutto dovremo risolvere parecchi (ma non impossibili) enigmi che permetteranno di risolvere al meglio la soluzione del gioco.

I tirannosauri, oltre che essere dei bravi "muratori", saranno ben disposti a trasportarvi sul pianeta, evitando di farvi stancare.

Il primo scopo è quello di edificare in tutte le valli che man mano ci si presenteranno davanti delle cittadelle fortificate, unendo le forze sia degli uomini che dei dinosauri.

La difficoltà del gioco sta nel convincere tutti i personaggi, che man mano nel gioco si presenteranno davanti al Principe di Mo, nel combattere per uno stesso ideale. Quindi, con diverse cittadelle nelle valli ci sarà di nuovo speranza per il futuro. Fiduciosi nelle nobili aspirazioni di Adam, tutti sosterranno la sua causa. Ma c'è un problema. Il grande segreto delle cittadelle è andato perduto! Priam, il bisnonno di Adam, conosciuto come l'Architetto, costruì la cittadella di Mo. Questa gigantesca fortezza sfida tutte le leggi di costruzione conosciute. La sua stessa esistenza rappresenta un vero e proprio mistero. Chissà come l'avrà costruita l'Architetto? Purtroppo questo grande segreto si è perduto nella notte dei tempi.

Tutto quello che si sapeva sulla costruzione delle cittadelle venne cancellato dalla storia proprio dal figlio di Priam, Vangor. Guerriero crudele, Vangor strinse una pericolosa alleanza con Moorkus Rex e distrusse tutte le informazioni necessarie alla costruzione delle cittadelle in suo possesso come prova delle proprie intenzioni. Vangor venne soprannominato l'Aguzzino.

Adam, del resto, sa benissimo di poter ritrovare il segreto delle cittadelle. Quindi la missione del Principe di Mo si divide in due fasi principali: la prima è quella di scoprire di nuovo grande segreto, e di imparare cioè a costruire le cittadelle, proprio come quella di Mo. Il segreto si può trovare all'interno della





NOTA BENE NB NOTA BENE

Se cercate un arcade, costruito come un film interattivo, con una grafica spaziale, e una storia che si regge in piedi, allora avete trovato il gioco che fa per voi. Lost Eden è il capostipite indiscusso di questo genere.



Una lotta all'ultima zanna tra Velociraptor e Tirannosauri









cittadella, risolvendo alcuni enigmi e parlando con i personaggi che troverà. Quindi dovrà visitare le valli dell'Eden, costruendo una cittadella in ognuna di queste, fortificandole e convincendo gli abitanti a combattere al suo fianco per sconfiggere Moorkus Rex. Ogni volta che si va avanti col gioco sulla mappa dell'Eden appare una nuova località da esplorare. Sarà dunque possibile cliccare col puntatore sulla località prescelta e automaticamente i dinosauri amici trasporteranno Adam ovunque egli vorrà. Per una sicura sconfitta dei tirannosauri è bene riuscire a convincere i "velociraptor", quelli (tanto per intenderci) di Jurassic Park. Difatti sono gli unici dinosauri in grado di contrastare la forza dei tirannosauri, grazie alla loro abilità nell'arte del combattimento. Ma per convincerli il Principe di Mo dovrà regalargli dell'oro e degli oggetti magici (niente per niente!), con i quali potranno mettere in fuga gli invasori. Attenzione che non tutti gli oggetti magici saranno adatti. Se darà quelli sbagliati, i velociraptor non riusciranno a scacciare i temutissimi tirrannosauri, perdendo preziose battaglie.

Per costruire delle solide basi per le cittadelle, nessun dinosauro si è reso più idoneo del "brontosauro", un mansueto erbivoro dalle dimensioni mastodontiche. Va ghiotto di funghi, ma non avvelenati! Convincetelo a lavorare grazie all'ausilio dell'inseparabile flauto magico, che per incanto risveglierà le voglie "edili" di questi nobili dinosauri.

Bisogna a tutti i costi farsi aiutare, infine, anche dai "triceratopi", abilissimi nel rendere una cittadella fortificatissima. Per

farlo il Principe donerà loro dei nidi di uccelli, dei quali sono ghiotti. Ma attenzione, non sempre i triceratopi sono presenti in ogni valle. Meno male che l'informatore di fiducia del Principe segnalerà costantemente la loro presenza.
Le possibilità di interazione tra le storie e i personaggi sono veramente tante e il gioco appare logico e lineare anche nella fase di risoluzione degli enigmi. Non bisogna mai dimenticarsi di parlare, talvolta, con i personaggi che sono con noi in un determinato momento. Questi, difatti, ci possono dare consigli utilissimi su come risolvere i quesiti. Esaminate spesso gli oggetti che avete raccolto, utilizzateli all'occorrenza anche con i personaggi che vi accompagnano nel viaggio; possono darvi parecchie notizie.
Oggetti magici, regalatici dai vari personaggi che si incontreranno nelle valli, ci daranno talvolta delle soluzioni, o saranno merce di scambio per ottenere quello che vogliamo.
Se non state attenti potrete essere uccisi in qualsiasi momento dai tirannosauri; cercate, quindi, di salvare di quando in quando il gioco, per non dovere ricominciare tutto daccapo.
La videata principale del gioco ä composta da diversi elementi, tra i quali troviamo: la mappa della valle, la posizione, la visuale del giocatore, i compagni attuali, l'inventario degli oggetti e il cursore. Quest'ultimo risulta essere utilissimo soprattutto per la scelta delle possibili direzioni da prendere, per gli oggetti da raccogliere o per parlare a qualcuno. E' composto da un cubo che rotea, e nel qual caso ci fosse qualche azione da fare, sulle sue facce appariranno una freccia per indicarci la direzione, una figura umana per parlare con qualcuno o una mano per raccogliere un oggetto.
Se ci fosse qualcosa da vedere e osservare, il cursore comincerà ad allontanarsi e avvicinarsi rapidamente, ed un occhio verrà rappresentato sulle facce del cubo.
L'interfaccia risulta quindi essere molto semplice ed intuitiva.
Il gioco è molto dinamico. La grafica e il sonoro permettono di godersi totalmente questo capolavoro software. Vi giuro che le immagini che vedete riprodotte in queste pagine, seppur fantastiche, non vi danno lo stesso effetto di gustarsele in movimento. Sono stato molto contento di giocare a Lost Even, e sono sicuro che la penserete come me appena lo avrete provato anche voi.
A presto con la soluzione.

Luca Monticelli



Genere: Avventura
Casa: Virgin
Sviluppatore: Cyro

Pro

Eccezionale grafica tridimensionale.
Fluidità degli ambienti e dei personaggi incredibile.
Ottimo il sonoro.
Sezione arcade avvincente.

Contro

Enigmi facili da risolvere, anche se bisogna "viaggiare" parecchio, e quindi il tutto sembra più lungo.

PC - CD ROM

La configurazione minima richiesta per far girare Lost Eden è un 486/33 Mhz e Cd Rom a velocità singola. Vi consigliamo un 486/66 Mhz con 8 Mb di Ram e un Cd Rom a doppia velocità. La memoria di sistema richiesta è al massimo di 520Kb.

K VOTO 900

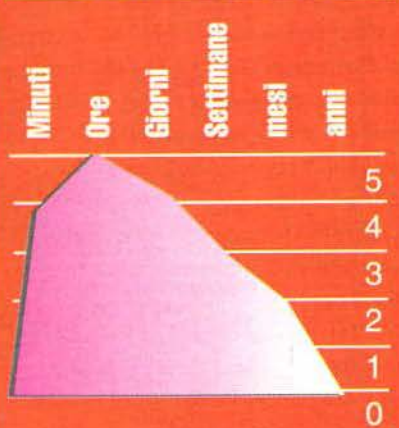


Lost Eden è una stupenda avventura di ruolo: un film interattivo. Il design scrupoloso e l'attenta programmazione della Cryo hanno creato un vero e proprio capolavoro dei giochi di avventura. L'azione di gioco è a videata completa, l'animazione è incredibilmente realistica, i comandi di gioco (l'interfaccia) non sono in nessun modo limitativi, e i personaggi sono stati creati con molta, molta cura.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



SIMON The sorcerer II

Siete un Mago? Vorreste diventarlo? Allora Simon the Sorcerer 2 è il corso propedeutico che fa per voi!

Simon è un "mago": con un motorino fa 2 Kilometri su una sola ruota

Per leggere con successo la recensione di Simon the Sorcerer 2, bisogna avere una serie di requisiti che non sono proprio da tutti, altrimenti si rischia di perdere qualche "sfumatura essenziale":

1) Occorre aver ricevuto in regalo entro il terzo compleanno una scatola di giochi di illusione del mago Silvan, ed essersi cimentati con la medesima nei successivi vent'anni per la gioia di parenti e amici!

2) Dovrete avere un'abilità particolare in modo che gli amici vi etichettino con frasi del tipo: "Sei proprio un mago!". Vale anche nel corso di una partita di biliardo, quando imbroccate in un colpo cinque sponde e boccia in castello.

3) Dovete credere nella magia, nei maghi e nei magoni che sono maghi extra-large e non groppi in gola al seguito della 678esima puntata de: "Anche i ricchi piangono".

Bene: se vi ritrovate in questo breve profilo allora potete accedere insieme a noi al fantastico mondo di Simon the Sorcerer 2.

A parte l'assonanza con "sorcio" che finisce per diventare fatale quando lo si pronuncia in redazione per più di venti volte, scaturendo in imprecazioni del tipo: "Aho! Tosto 'sto 'Sorcio'!".

A parte questo, dicevamo, STS 2 è il sequel del primo fortunatissimo episodio targato Adventure Soft.

Certo scalfire il regno adventure della Lucas, nonché della Psygnosis e della Sierra non è facile, però Simon the Sorcerer è riuscito a crearsi una nicchia di fedelissimi, tra cui noi, che non perderanno certo la seconda parte. Se ben ricorderete, la prima puntata di Simon si era conclusa con il nostro eroe di ritorno da un mondo fiabesco alla "Alice nel paese delle Meraviglie" ma estremamente più letale, in cui era stato trasportato da un libro magico.

Nel corso dell'avventura Simon aveva salvato il mago Calypso dalle grinfie di uno stregone malvagio: Sordid.

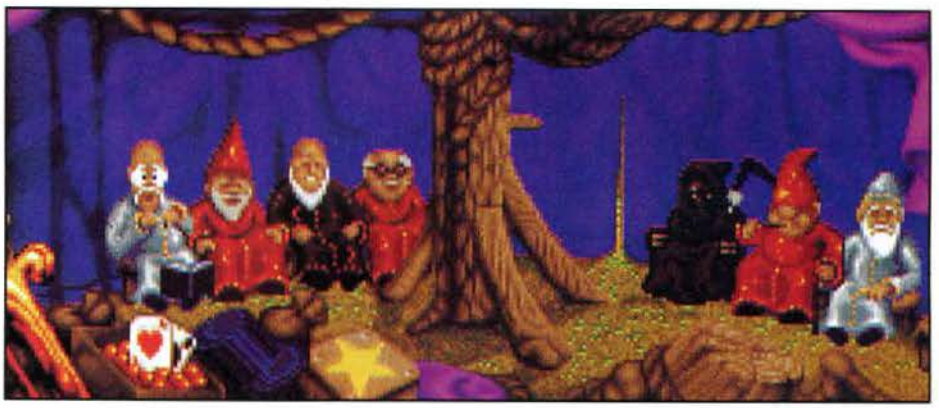
Tempo di godersi una più che meritata vacanza ed ecco Simon tornare in pista.

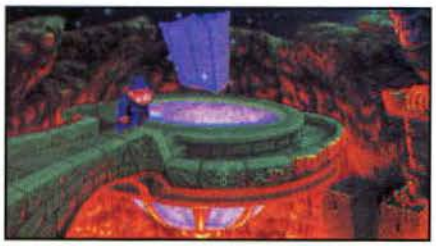
La storia incomincia con il figlio di un contadino "intrippato" di magia che casualmente entra in possesso del libro di Sordid, il libro degli incantesimi.

Mentre lo sta leggendo con attenzione, cercando di mettere in pratica qualche trucchetto riportato, fa il suo ingresso il padre -Runt- che inorridito dalle le letture preferite del figlio, fa a pezzi il libro magico, gettandolo per terra.

I frammenti del libro cadono proprio sul pentacolo precedentemente tracciato dal ragazzo: e la magia ha inizio!

Sordid torna dal suo universo malvagio e assolda il contadino per eliminare una volta per tutte il







NOTA BENE NB NOTA BENE

Avventure "punta e clicca" alla Simon the Sorcerer, certo non mancano. Consigliamo caldamente tutta la serie "Lucas on the rocks": Sam & Max, Days of Tentacle, Monky Island I e 2, e il recente Full Throttle, anche se quest'ultimo probabilmente si distacca un po' dallo stile fumettistico delle altre avventure Lucas.





buon Simon...
Sordid spedisce sulle tracce di Simon un guardaroba teletrasportante che porterà, però, il giovane apprendista invece che tra le sue grinfie, tra le braccia amorevoli del mago Calypso; che gli spiega come utilizzare il Guardaroba teletrasportante per tornare sulla sua amata terra.

In redazione circolava questo commento: Aho, tosto 'sto sorcio

C'è un unico problema, per far funzionare questa sottospecie di armadio viaggiante ci vuole un carburante speciale: il Mucozade, disponibile solo in una stanza segreta del castello reale, dove per fortuna cercano un Mago... E chi meglio di voi può ricoprire questo ruolo?
Bene, suppongo che non avrete capito molto fino a qui, però non è preoccupante, la parte interessante è invece il dettaglio grafico molto ben definito, anche se in risoluzione 320x200, e la grande quantità di locazioni, oltre 80.
Il cast è nutritissimo e comprende più di cento personaggi.
Le animazioni e la musica superba non possono che richiamare alla mente lo stile Lucas Arts prima maniera.
Naturalmente con tutte queste credenziali Simon the Sorcerer non può che essere uno dei grandi successi del '95 che oltretutto renderà felice il popolo di amighisti. Infatti, udite, udite, STS uscirà anche per Amiga 1200 e per CD32, un fatto davvero storico, considerando la scarsa produzione di giochi per Amiga di questo periodo. Ma quando c'è di mezzo la magia, allora tutto è possibile...

C.M.





Genere: Avventura punta e clicca
Casa: Adventure Soft
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica fluida e animazioni notevoli.
Grande sonoro.
Nutrito cast di personaggi.

Contro

Enigmi spesso un po' difficili.

PC CD-ROM

Abbiamo provato Simon the Sorcerer su un 486 a 66 Mhz, senza alcun problema (dovrebbe bastare un 486 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM).
Supporta tutte le schede sonore principali.
Nella versione Amiga gira su A1200.
Sono previste versioni per CD32 e Sony Playstation.



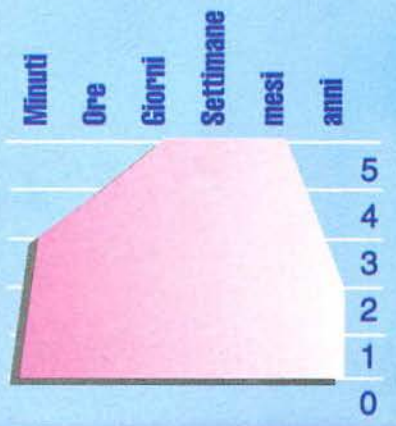
K VOTO 902

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Simon the Sorcerer è un grande "punta e clicca" in stile Lucas, che si fa apprezzare per la buona qualità grafica e per la musica sempre all'altezza. Può essere considerato degno di entrare a far parte dell'"Arca della Gloria", con i vari Sam & Max, Days of Tentacle, Monkey Island ecc.
Tra le cose da segnalare la sterminata serie di personaggi che affollano l'avventura del buon Simon: oltre 100!
E se ciò non bastasse a convincervi della bontà del gioco, aggiungiamo anche una elevata curva d'interesse: ovvero divertimento assicurato per molto tempo...

CURVA D'INTERESSE



Official Advanced Dungeons & Dragons®

Un classico tra i giochi di ruolo è approdato su Mac. Potrete finalmente vivere insieme a draghi alati e condividerne le gustose abitudini...



Per parlare di questo cofanetto da collezione di Advanced Dungeons & Dragons va fatta una importante premessa: sapete cosa è un Gioco di Ruolo? Se la risposta è sì, saltate questa introduzione; se la risposta è no cercherò di essere rapido e conciso: un GdR è l'immedesimazione di una persona in un *personaggio* (ad esempio un nano, un paladino od un elfo-mago). Attraverso l'interpretazione di un ruolo, appunto, si diventa parte integrante - od interattiva - del gioco stesso. Agli esperti conoscitori di AD&D il gioco in questione risulterà la semplice traduzione computerizzata di una partita canonica; per i nuovi adepti sarà un fantastico nuovo mondo tutto da scoprire. Per comodità faremo finta che siate tutti alle prime armi.

In questo CD sono contenute cinque avventure con scenari differenti e vari che permettono un buon quadro di insieme nella visione dei mondi fantasy di Forgotten Realms e Dragonlance.

L'utilizzo è davvero facile, basta seguire attentamente il fascicoletto (quattro facciate sole) allegato, chiamato Installation and Interface Operating Instructions: con un doppio 'click' sull'icona chiamata Start Here (trad: incominciate da qui) sarete già 'dentro'.

PREPARAZIONE AL GIOCO

La personalizzazione dei personaggi-base (il plurale è d'obbligo, visto che non andrete in giro da soli ma con un team affiatato di diverse persone) è un po' lunga, inconveniente dovuto al continuo uso del mouse per clickare sulle numerose icone necessarie ad ottimizzare le abilità di ogni singolo personaggio ed il suo equipaggiamento (dai suoi vestiti, alle armi, ai tratti somatici). Estremamente specifiche dovranno essere anche le direttive sull'allineamento (comportamento e/o natura) che si vuole conferire ad una creatura: come in ogni Gioco di Ruolo, un personaggio guadagnerà tanti più punti esperienza (in gergo PX, necessari per salire di livello, cioè per crescere) quanto le sue azioni si saranno dimostrate in linea con le proprie caratteristiche. Per ogni scenario è inserito nella scatola un libretto di istruzioni contenente una guida dettagliata alla creazione dei personaggi, un prologo all'avventura in questione, un diario di appunti utili durante il gioco, una serie di tabelle riprese dal GdR vero e proprio (non a volte superflue), un bestiario dei mostri, dei pericoli che nascondono, delle loro abilità e vulnerabilità.

SCENARI

1 - Pool of Radiance

La città di Phlan si è finalmente ribellata al nemico che la tiene in pugno: un manipoli di eroi dovrà combattere il Male porta per porta, quartiere per quartiere sino a che non avrà raggiunto lo scopo: costituire la Nuova Città di Phlan.



2 - Curse of the Azure Bonds

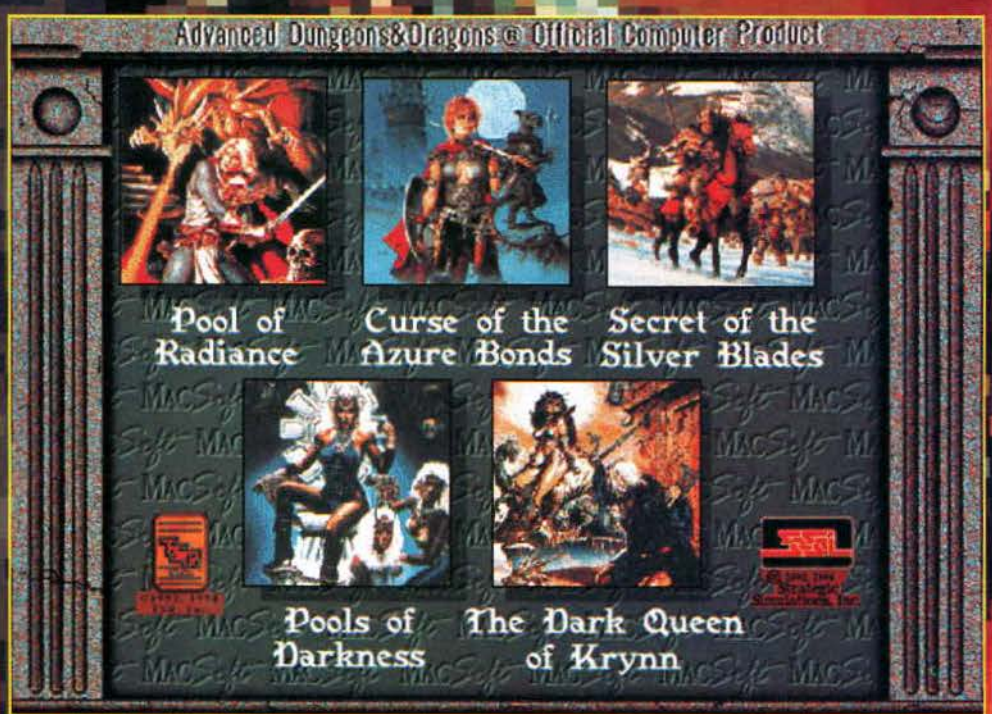
La principessa Nacacia di Cormyr è scomparsa e la Compagnia deve ritrovarla. Ma sulla strada per Tilveron accade qualcosa e tutti si ritrovano uno strano tatuaggio sottocutaneo che sembra muoversi per vita propria...

3 - Secret of the Silver Blades

In pieno stile D&D un'avventura che si perde nei meandri di tetri labirineti, alla ricerca di amuleti magici e spade incantate. Può continuare la precedente e farvi raggiungere alti livelli dalle potentissime magie.

4 - Pools of Darkness

Gli Elfi Oscuri sono una gran brutta gatta da pelare. Se poi vi aspettano nei meandri della terra, nascosti nella - buia - camera del tesoro, la missione può trasformarsi in un funerale collettivo. Il viaggio per tornare alla luce è lungo, ma anche una volta in salvo nulla è come sembra.



"Enter at your own risk" cit. Rocky Horror Picture Show.

5 - The Dark Queen of Krynn

Il Generale Lauranthalasa vi invita al suo cospetto nella città di Palanthas. La Regina Oscura ha architettato una nuova missione ed ha bisogno di volontari. Indovinate un po' chi sono gli unici eroi disoccupati al momento? I nemici sono estremamente crudeli e... grossi. Come sono grossi...

TIRANDO LE SOMME

Quello che il gioco guadagna con i PNG (personaggi non giocanti, tutti quegli incontri, esclusi i mostri ed i nemici, che durante la partita vengono gestiti dal computer) e con la completezza di informazione viene messo in discussione dalla grafica limitata e dall'estrema banalità dei combattimenti. Portare tutte le regole del gioco "canonico" su computer può rivelarsi controproducente: se da un lato è

Andrete in giro con un team affiatato di maghi, gnomi, santoni e guerrieri.



apprezzabile la fedeltà alla versione originale, dall'altro la scarsa manovrabilità appesantisce il tutto. E' il problema di voler rendere, anche solo bidimensionalmente, un Gioco di Ruolo, trasformandolo in un board game da tavolo: inevitabilmente perde di spessore, appiattendosi. Quando Advanced Dungeons & Dragons sarà disponibile in realtà virtuale potremo anche ridiscuterne, per il momento lasciatemi alle partite nel salotto di casa mia: attualmente la fantasia supera ancora la realtà, anche se computerizzata.

Luca Fassina

Official Advanced Dungeons & Dragons®

Genere: Rolegame
Casa: Macsoft
Sviluppatore: Interno

Pro

Estrema fedeltà alla versione originale.
Grande assortimento di personaggi non giocanti.

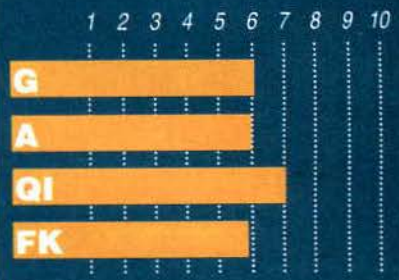
Contro

Grafica limitata.
Banalità dei combattimenti.

MACINTOSH

Advanced Dungeons & Dragons richiede per girare un Macintosh con System 7.0 o superiore (escluso PowerPC), 4 Mb di RAM e CD-ROM drive.

K VOTO 750

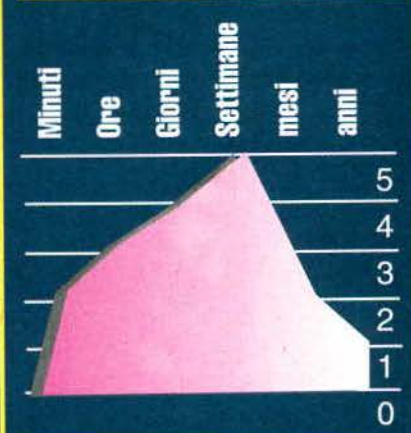


Dungeons & Dragons è un classico rolegame da consigliare solo agli appassionati del genere e che in generale non apporta vistose migliorie alla versione originale. Grafica e combattimenti sono un po' sottostimati e anche la vasta galleria di personaggi non giocanti e la fedeltà all'originale non bastano ad aumentarne il giudizio globale.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



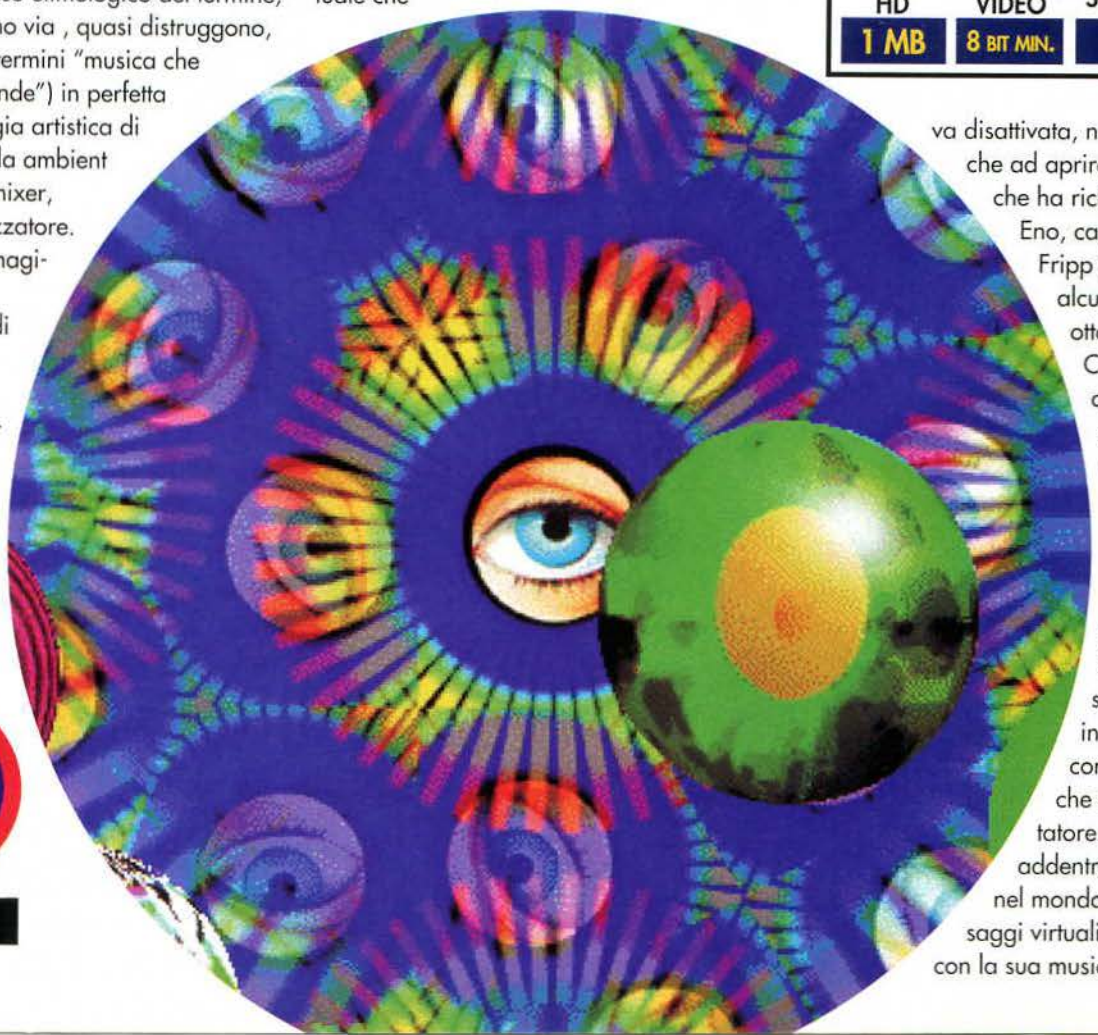


E' uscito anche in Italia, finalmente, Headcandy, l'atteso lavoro di Brian Eno che raccoglie cinque esclusive ed originali canzoni nel formato CD-ROM. Circa quaranta minuti di musica digitale, fedelmente stereofonica, capace di generare atmosfere psichedeliche (nel senso etimologico del termine, cioè "che trascinano via , quasi distruggono, la psiche"; in altri termini "musica che intrippa, che ti prende") in perfetta linea con la tipologia artistica di Brian, creatore della ambient music, genio dei mixer, maestro del sintetizzatore. D'altra parte, l'immagine di un cervello umano illuminato di raggi colorati, con decine di occhi a contorno, che risalta in primo piano sulla copertina della confezione è, in un certo senso, altamente auto-esplicativa...

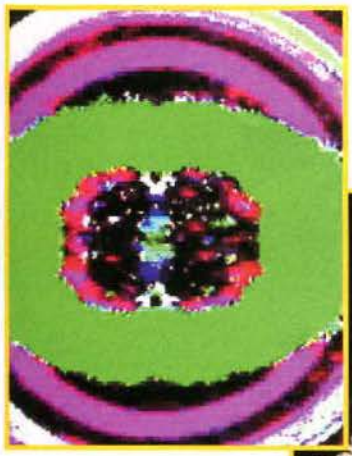
Headcandy è un lavoro imponente e complesso; ne è testimonianza anche la mastodontica richiesta di hardware (se non avete almeno cinque mega e mezzo di memoria RAM libera, senza contare la memoria virtuale che va disattivata, non riuscirete neanche ad aprire il programma) che ha richiesto all'equipe di Eno, capitanata da Robert Fripp (coautore anche di alcune musiche) quasi otto mesi di lavoro.

Cinque canzoni, cinque esperimenti, dunque. Ovvero cinque tracce musicali accompagnate da bagliori di luce variopinta, colori caleidoscopici e giochi prismatici che si susseguono e scorrono sul video in perfetta sintonia con le onde sonore che avvolgono l'ascoltatore. Non solo, per addentrarsi ancora di più nel mondo parallelo di paesaggi virtuali che Brian disegna con la sua musica, troverete nella

GENERE MUSICAL-INTERATTIVO CASA ION			
motorola 68040	DOUBLE SPEED	RAM 8MB	
HD 1 MB	VIDEO 8 BIT MIN.	SYSTEM 7.1	ACCESSORI MOUSE



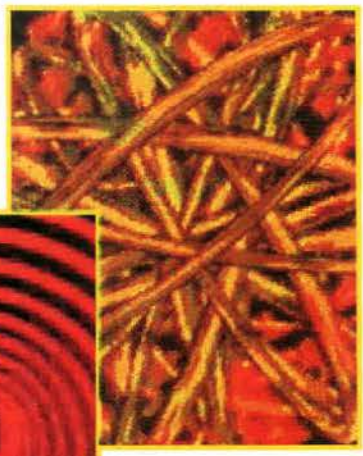
Musica del futuro









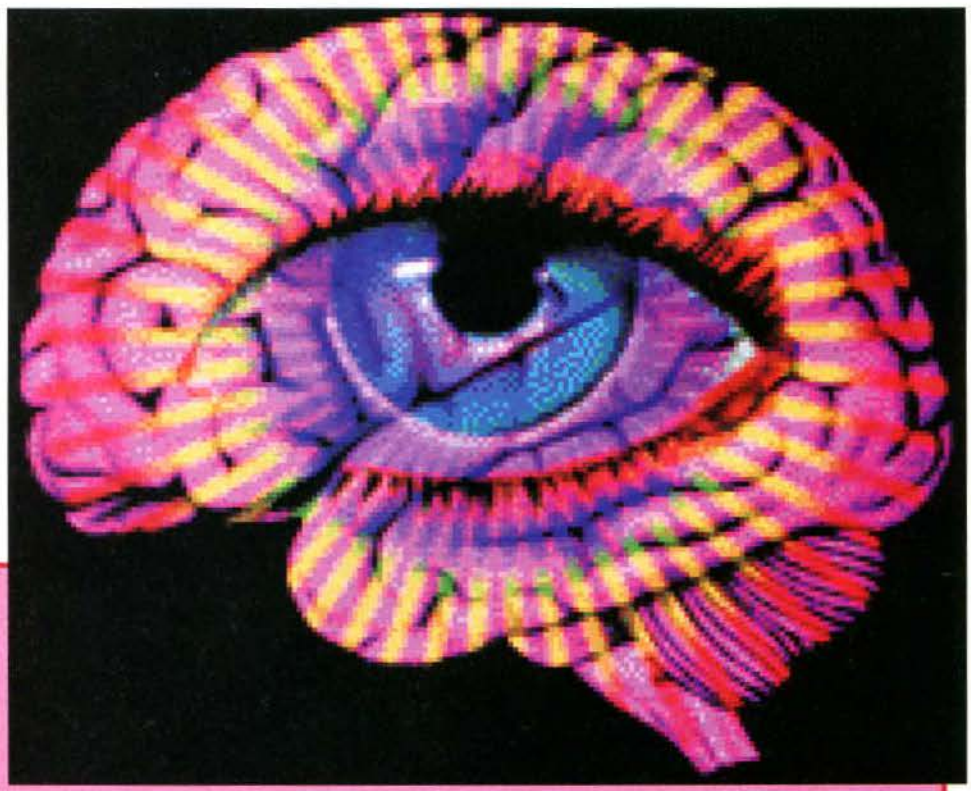


Cinque immagini psichedeliche tratte da ciascuno dei cinque brani musicali del CD-ROM. Si possono (certo con un po' di fantasia) individuare o quantomeno intuire "tematiche prevalenti" diversificate per ogni traccia: macchie e spruzzi di colore, girandole, forme geometriche regolari e non inscritte l'una nell'altra, spirali, cerchi e sfere in sincrono movimento.

confezione del CD due paia di simpatici occhialetti "prismatici" (sono scandalosi, neanche Elton John ne ha mai avuti così, mi raccomando, non andateci in giro...), uno per voi ed un paio se volete abbandonarvi nella visione del CD in dolce compagnia... La sensazione di immergersi in una seduta auto-ipnotica è davvero forte: musica ed immagini, infatti, catturano ed imprigionano come in una morsa l'attenzione uditiva e visiva di chi si sottopone come una cavia alla voglia di sperimentare di Brian. Ben presto vi abbandonerete completamente al CD ritrovandovi inconsciamente insensibili alla realtà esteriore. Sto esagerando? Mah... intanto il sottoscritto, oniricamente assorto ed imbambolato (più del solito, intendo), ripiegato sul video fino a toccare lo schermo con gli occhialini prismatici, è stato risvegliato dal trance solo dall'ultrasonico grido della segretaria di redazione: telefonooooo!!!

Max Pantani

Mente ed occhi sono il nucleo fondamentale di Headcandy ed il centro delle attenzioni musicali di Brian Eno. Un tentativo di catturare ed ipnotizzare l'ascoltatore non solo tramite la musica ma anche attraverso caleidoscopiche immagini dal senso incompiuto.



Chi è Brian Eno

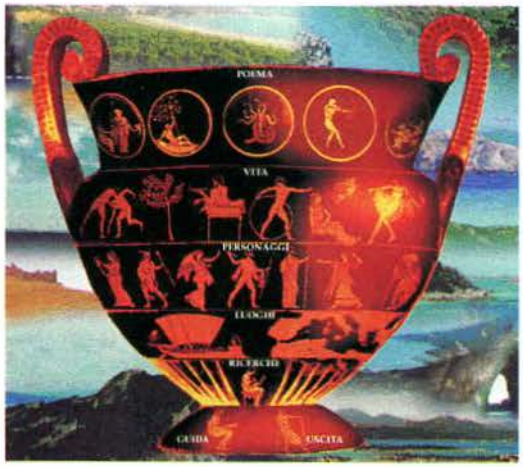
Geniale ed estroverso, Brian Eno è uno delle più grandi menti musicali della nostra epoca. Sempre proiettato verso il futuro, alfiere di una musica innovativa e sperimentale, lavorata con sintetizzatori e computer, mixer e campionatori, Brian si è però sempre auto-definito un "non musicista". Questo anche se già agli inizi degli anni Settanta poteva annoverare nel proprio carnet i primi importanti successi discografici con il gruppo dei Roxy Music. Più tardi, la sua genialità e la sua inventiva lo hanno portato a collaborare con artisti del calibro di Velvet Underground e David Bowie e, soprattutto, a scoprire e valorizzare il talento di gruppi emergenti come, ad esempio, i Talking Heads (di cui diverrà il produttore). Pur firmando numerosi album anche come solista, per Brian la celebrità vera e propria è giunta, a metà degli anni Ottanta e quasi in ossequio alla concezione di sé come "non musicista", in qualità di produttore ed arrangiatore - insieme a Daniel Lanois - di due capolavori musicali campioni assoluti di vendite: gli album "The Unforgettable Fire" e "The Joshua Three" degli U2. Cambiare, innovare, stupire, creare sonorità ed atmosfere sempre diverse... questo il credo di Brian. Non c'è da meravigliarsi se in questi ultimi anni Eno si è dedicato sempre più a sviluppare e progettare la "musica del futuro": eccolo dunque in prima linea, e non poteva certo mancare, tra gli esploratori e i padri fondatori dell'interattività a 16bit e del mondo digitale.

OMERO
ODISSEA

Un modo diverso per appassionarsi alla poesia. Un viaggio interattivo nella civiltà, l'arte, la musica greca attraverso Omero e la sua opera.

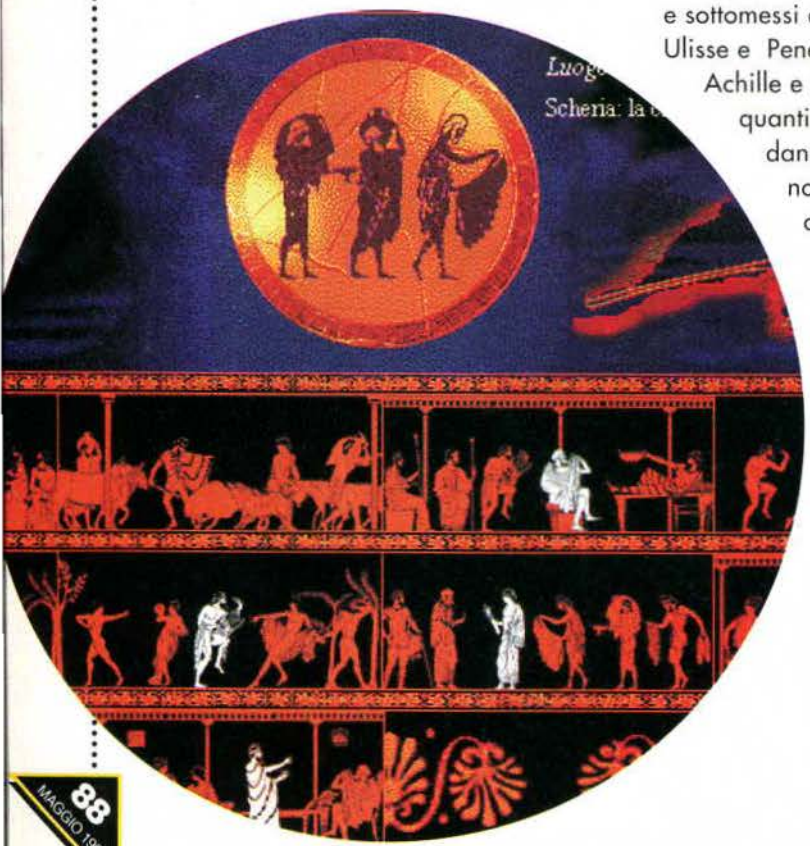
Poesia multimediale

GENERE EDUCATIVO CASA EDITEL			
CPU	CD-ROM	RAM	
386	150	4MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
-	SVGA.	8BIT	MOUSE



Odissea
Narrami o diva multimediale l'epico CD che novello vidi
sugli scaffali ammiccarmi a ricordo dei bei tempi andati
quando chino sul banco studiavo esametro e lingua antica
di popolo ingegnoso e colto, di dei capricciosi ed eroi mirabili,
natii di terre marine assolate rocciose e di alte scogliere.
Culla di ogni civiltà avrebbero i posteri riconoscenti acclamato
l'antica nobile Grecia che i natali dette all'immenso poeta
padre profeta delle sublimi arti e letterarie e recitative,
Omero ei fu, cieco lo vuole la leggenda, misterioso la storia,
Iliade prima ed Odissea poi le immortali grandi opere sue.
L'uomo ricco d'astuzie che a lungo errò dopo ch'ebbe distrutto
la rocca sacra di Troia racconta ivi il sommo poeta ellenico
in questo superbo interattivo CD-ROM sì di mirabil'effetto
curato con testo a fronte e traduzione di Rosa Calzecchi Onesti
che ruota su PC 386 o anche più agognando un Windows 3.1.
Suonano armoniose le arpe leggendo i versi del celebre poema
e immagini e animazioni raffigurano le arti e le beltà,
le armi e i duelli, il teatro e le danze, le gare e i sacri riti,
le navi e i carri, le feste e i banchetti, che tutti apparteneano
all'antica Grecia del prode Ulisse, re d'Itaca, esploratore del mondo.
Arcobaleni di schede multimediali adornano invero i personaggi
che quei tempi vissero e soffrirono come dèi e come uomini,
come eroi e poveri soldati, come mostri e spiriti dell'Ade,
come possenti sovrani e miseri sudditi, tutti ordunque fedeli
e sottomessi ad un unica più grande legge, l'incontrastabile Fato.
Ulisse e Penelope, Telemaco e Argo, Polifemo e le Sirene,
Achille e Menelao, Scilla e Cariddi, i Proci e Circe, Atena e Zeus,
quanti gli eroi, quanti gli dèi, quanti gli uomini che vita e mito
danno a luoghi e terre dell'antico mondo quando Alpitur ancora
non era e viaggiar per mare foss'anche solo semplice traghettar
da sponda a sponda era impresa ardita, viaggio epico, era Odissea.

Max Pantani





A cura di Luca Fassina

Fantasy FictioN

Ben arrivati alla seconda puntata di F'n'F ed al nostro viaggio interattivo tra i Giochi tradizionali ed i Computer Games. Oggi parleremo di Avalon Hill, Magic, Jihad e delle novità del mondo dei GdR (leggasi Giochi di Ruolo). "Che lo sforzo sia con voi"

cit. *Mel Brooks.*

AVALON HILL

Cosa accade quando un board game (gioco da tavolo bidimensionale) di guerra viene trasportato su computer? Un'idea - forse - la potete aver avuta leggendo la prova su schermo di Tac Ops (K anno VII numero 1). Parleremo qui di una gloriosa casa di produzione di wargames chiamata Avalon Hill, che ha firmato alcuni dei titoli più noti del settore: chi non conosce le ambientazioni storiche di Third Reich (la riproduzione della seconda guerra mondiale in quattro scenari dal '39 al '46) o Kingmaker (le vicende del trono d'inghilterra nella Guerra delle due Rose)? Eccovi alcune delle loro memorabili realizzazioni per PC.

5th FLEET

Un ipotetico ritorno bellico di una Russia ultranazionalista nel Golfo Persico e nell'Oceano Indiano del 1999. Sarete al comando dell'intera Quinta Flotta americana ed avrete la possibilità di sorvegliare le operazioni via satellite. Il gioco consente di misurarsi con il computer oppure con un avversario 'umano'. E se questo non vi basta è possibile giocarlo in rete... magari con un vero russo!

La configurazione minima richiesta è un 386 con 2Mb di RAM.

OPERATION CRUSADER

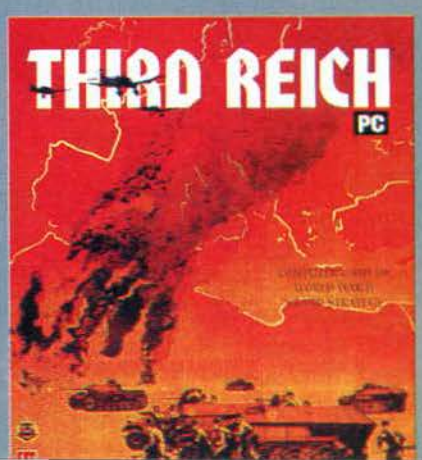
Sulle onde del successo di V For Victory, l'Avalon Hill ha congiunto le forze con l'Atomic Games per realizzare la serie World At War. Il primo titolo, Operation Crusader, vi permetterà di impersonare il feldmaresciallo Rommel od il generale Auchingleck negli infuocati deserti del Nord Africa.

Per IBM e compatibili, richiede una configurazione minima di un 386 con 4Mb di RAM. Per Macintosh servono 5Mb.

THIRD REICH

Il primo settembre del '39 un oscuro signore nato in quel di Vienna lancia la macchina da guerra tedesca alla conquista del mondo. Sta a voi riuscire a fermarlo. Il gioco che simula sia il livello operazionale che quello strategico, consente di sfidare il computer od un collega.

Per IBM e compatibili, richiede una configurazione minima di un 386 con 1Mb di RAM.



STALINGRAD

Seconda puntata della serie World At War, Stalingrad consente la ricostruzione dell'epica campagna culminata con la distruzione della sesta armata tedesca intrappolata nella morsa del ghiaccio e dell'Armata Rossa.

Per IBM e compatibili, richiede una configurazione minima di un 386 con 4Mb di RAM. Per Macintosh servono 5Mb.



KINGMAKER

XV secolo, l'Inghilterra è spaccata tra le fazioni di York e Lancaster. Voi dovrete assumerne il comando e tentare la lunga e faticosa scalata al trono; ma ricordate: il prezzo del fallimento è inevitabilmente la lama del boia...

Censurato in Gran Bretagna!

Per IBM e compatibili, richiede una configurazione minima di un 286 con 640K di RAM.

BLACKBEARD

Titolo veramente originale, un misto tra gioco storico e pura avventura nel Mar dei Caraibi. Che voi impersoniate il ruolo del pirata, dell'emissario del re o al limite entrambi nello stesso gioco (!), il divertimento è garantito.

Per IBM e compatibili, richiede una configurazione minima di un 386 con 4Mb di RAM.



IL COLORE DELLA MAGIA - BLU

Entriamo nel mondo di Magic - The Gathering ed impariamo trucchi e malizie per giocare al meglio il nostro mazzo contro qualsiasi avversario.

Amici magotti bentornati nel mondo di Magic. Per quelli di voi che non sanno di che cosa sto parlando male, molto male, una tirata di orecchie e via a leggere il numero scorso; per gli altri, da questo mese daremo una rapida occhiata ai colori magici usati nel gioco. Infischiandomene dell'ordine alfabetico o di qualunque altro sistema sequenziale comincerò con il mio colore preferito: il **BLU**. La magia Blu trae il proprio mana dalle isole e la propria forza dal potere dell'aria, dell'acqua e della mente. La mente influenza sopratutto le magie, tra le quali spicca la totale mancanza di incantesimi d'attacco diretto a favore di magie più subdole ed indirette, che agiscono secondo tre principi basilari. 1) **Impedire all'avversario di lanciare magie.** Questo avviene solitamente nel modo più frustrante possibile: si può fare in modo che prenda danni quando utilizza le proprie terre con il *Veleno Psichico*, prosciugare la sua riserva di mana con *Privazione del mana* o *Risucchia Mana*, oppure bloccare le magie appena lanciate con *Debolezza Magica*, *Esplosione Magica* o con l'odiatissimo *Contromagia*; la reazione e sempre un'occhiataccia carica di rabbia ed impotenza dallo sfortunato avversario. 2) **Cambiare le carte in tavola.** Altra capacita del blu e quella di poter mutare l'effetto di una carta già in gioco: si possono cambiare le terre con *Terreno Illusorio*, cambiare i bersagli di determinati effetti con *Falsificazione Magica* o *Prestigiatore Psichico* oppure fare si che il malcapitato nemico venga danneggiato dalle carte da lui controllate con *Feedback*, *Fuga di Energia* o *Legame Empatico*. Gli effetti sono solitamente tristi per l'opponente. 3) **Prendere il controllo delle carte dell'avversario**. E' possibilissimo con carte come *Rubare Artefatto* e *Controlla Creatura*, oppure copiare le carte che ha giocato con *Copia Artefatto*. Vi assicuro che se gli aveste impedito di giocarle si sarebbe adombrato di meno.



La forza bruta dell'aria e dell'acqua si rispecchia nelle creature blu, che sono normalmente grandi, grosse, incavolate nonché volanti, ma evocarle costa un patrimonio, oppure appaiono quasi patetiche nella loro debolezza: non esistono vie di mezzo. La cosa può essere svantaggiosa ma le finezze 'mentali' son sempre presenti grazie a creature come *Clone* e *Mutaforme Vesuvano*, che copiano altre creature in gioco.

Anche se forte, il Blu è comunque un colore difficile da giocare; bisogna avere tempismo e pazienza, o si può cadere preda delle forti magie anti-blu dei suoi colori avversi, il verde ed il rosso e le loro magie offensive sono davvero tante... alla prossima.



Roberto Zaghis

JYHAD™

No, tranquilli, non sto parlando della Jihad Islamica. Il nome è uguale, forse lo sono alcune condizioni che analizzeremo più avanti, ma questa Jihad è molto più "innocua" ed abbordabile. Basta non farci troppo la mano... sì, capisco: troppi misteri nelle mie parole. Bene, veniamo al dunque.



Stiamo parlando di Jihad Vampirica ossia di uno "stato di guerra" che esiste tra diversi Clan (chiamatele Razze o Famiglie, non cambierà nulla) di vampiri che devono lottare per sopravvivere in un mondo che li teme, li odia. Sì, perché i Vampiri esistono. E non sono solo quelli dei film, quelli che si scacciano con croce ed aglio e che non si riflettono negli specchi... i Vampiri sono da sempre tra voi, in ogni ceto sociale, in ogni città, in ogni periodo storico. Sono legati da un codice d'onore antico quanto la loro stirpe, che risale sino al mito di Caino: le sei Tradizioni. Seguendo questi pochi ma spietati insegnamenti degli Anziani si può sperare di sopravvivere - o soprammorire? - a lungo tra i comuni mortali. E' contravvenendo alla Prima Tradizione (*Non dovrai rivelare la tua vera natura a coloro nelle cui vene non scorre il tuo stesso Sangue...*) che io vi sto parlando di queste tetre verità. Una Tradizione più volte violata in passato, tanto che alcuni - pazzi - temerari hanno creato dei giochi sulla nostra Società, celando dietro il divertimendo i nostri segreti più reconditi. Come? Se non ho paura di incorrere nella punizione? Come recita la nostra Sesta Tradizione "*... il diritto di morte è prerogativa degli Anziani. Solo loro possono chiamare la Caccia di Sangue*" ed io non sono un problema per gli Anziani. Nessuno presta veramente fede alle mie deliranti parole, dicono che siamo una famiglia di Stambi. E se avessero paura di ciò che dico o faccio? Affascinante! Forse, però, un po' opprimente... Le nostre lotte sono un continuo scontro di forza, fisica e politica, che ha come ultimo scopo la sopravvivenza. Ad ogni costo. Che voi decidiate di avvicinarvi al nostro mondo con Masquerade (quello che voi mortali chiamate il Gioco di Ruolo di Vampiri), con uno degli innumerevoli GdR Live che disturbano le nostri notti di caccia o con i mazzi di questo gioco sfrontatamente chiamato Jihad poco importa. L'essenziale è che vi guardiate sempre alle spalle, perché la sera, per quanto lungo possa essere il giorno, arriva. E quando ci alziamo, al crepuscolo, abbiamo un insaziabile appetito.

Dr. Jest's Cousin



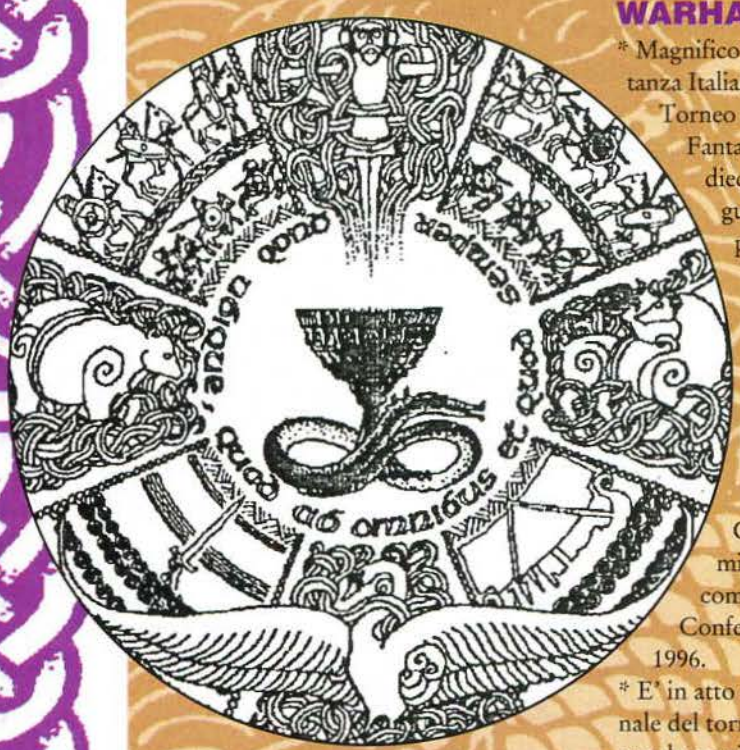
P.S.
Per ogni vostro dubbio, chiarimento, informazione, il "Cugino del Dottor Jest" ci ha convinti ad aprirgli una Casella Postale nella nostra redazione. Mi impegno personalmente a recapitargli ogni vostra missiva.

L. F.

News

ITALCON

Dal 28 aprile al 1 maggio si è svolta a San Marino la 21a ItalCon Fantàsia 1995 che ha ospitato leccornie per i numerosissimi appassionatii del genere Fantasy e Fantascientifico. Ospite d'eccezione Lorne Peterson, supervisore modellistico della Industrial Light & Magic, compagnia fondata da George Lucas per la realizzazione di effetti cinematografici. Nella manifestazione hanno trovato posto una mostra di merchandise di Guerre Stellari, una ludoteca con i principali videogames della LucasArts. La Sperling e Kupfer Editori ha presentato il romanzo conclusivo della nuova trilogia di Guerre Stellari, L'Ultima Missione. Presente anche la Stratelibri col gioco di ruolo di Star Wars e tutti i recenti moduli/espansioni Teneteci d'occhio, Mr. Peterson ha parlato per anni luce durante il week end, e non ci siamo persi una parola.



GENOVA ROLE PLAYNG

Il primo giugno 1995 aprirà a Genova il Blues Brothers, negozio di miniature & giochi di ruolo. Dove? In via Tommaso Invrea.

PROSSIME USCITE AVALON HILL

Un must per tutti i giocatori di wargame tattico ambientato nella seconda guerra mondiale: finalmente la versione per PC dell'arcinoto **Squad Leader**. Se invece preferite costruire un impero basato sulla civilizzazione più che sul mero scontro guerresco, **Advanced Civilisation** fa proprio per voi assieme alla nuova versione di **Diplomacy 2.0**, integrato per essere finalmente giocato in rete con i sette giocatori base. **1830**, infine, ripercorre la costruzione delle compagnie ferroviarie che hanno fatto la storia dell'America.

NECROMUNDA

Occhi aperti e puntati sulla Games Workshop: ha finalmente preso forma il tanto sospirato Necromunda, scenario per Warhammer 40.000. Necromunda à una città costruita su più livelli dove le bande dominano indisturbate. Una via di mezzo tra Bloodbowl e Ciberpunk.

WARHAMMER

* Magnifico piazzamento della rappresentanza Italiana (6 giocatori) al Primo Torneo Internazionale di Warhammer Fantasy Battle. Su 165 giocatori di dieci nazioni il nostro tricolore ha guadagnato un secondo posto parimerito nella classifica assoluta (Stefano Gemi con Ork & Goblin e Alfredo Marcarini con gli Imperiali) ed un decimo posto (con gli High Elves di Stefano Salvaderi); il secondo ed il terzo posto per l'armata meglio composta e meglio dipinta (Salvaderi e Gemi); il terzo posto come miglior generale (Luca Tricerri al comando degli Imperiali). Confermato il torneo anche per il 1996.
* E' in atto il riconoscimento internazionale del torneo italiano arbitrato da personale specializzato della Games Workshop. In data da destinarsi si terrà a Genova, a novembre e/o a febbraio. Per informazioni telefonate al giovedì allo 019/8336680.
* A fine aprile uscirà Warhammer Quest per la Games Workshop/Citadel: un vero e proprio gioco di ruolo tridimensionale completo di miniature e completo regolamento che permetterà di giocare sia a livello principianti che a livello champion.
* In luglio uscirà in Italia l'army list degli elfi oscuri.

MAGIC

Si è svolta a Milano il 23 aprile '95 la prima Olimpiade di Magic. Tra i 100 iscritti ecco i nomi dei premiati nei vari tornei: Marco Pezzali (individuale); Barbara Piras (capitano torneo a tre); Mariani/Di Ridolfo (a coppie) Andrea Fattori (Gran Melée); Neri Giacomo (con i suoi sette anni il giocatore più giovane). Una sola domanda: E' giusto che ragazzi-



ni che comprano le carte con la mancetta settimanale debbano competere con persone dai mazzi costosissimi (tranquillamente oltre il milione di lire)?
Le finali del Campionato Nazionale di Magic: L'Adunanza organizzato dalla Stratelibri S.r.l. si terranno il 17/18 Giugno 1995 presso lo Star Hotel Tourist di Milano nell'ambito della convention Immaginaria '95. Primo premio un viaggio negli stati uniti per partecipare al Campionato Mondiale.
Per informazioni contattate la Stratelibri allo 02/29.51.03.17

LIVE FANTASY

Il 20/21 maggio l'ARV di (Associazione Ruolo Live) organizzerà un live fantasy in costume dal titolo "Il Concilio" a Campo Dei Fiori, in provincia di Varese. La quota di partecipazione sarà di lire



50.000 e non comprenderà i pasti ma darà diritto di partecipazione anche al prologo che si terrà il giorno 7 maggio. Verranno effettuati sconti alle associazioni ed ai Regnanti con quattro persone di scorta. Per ulteriori informazioni contattare Stefano Almirante: tel 0332/948771; fax 0332/949131.

MB GIOCHI

Aggiornamenti
Tra le novità della MB Giochi troviamo, come di consueto, l'edizione dell'anno (1996) del gioco **Trivial Pursuit**. Disponibili a breve termine anche le edizioni "da viaggio" (leggasi *Travel*) di **Trivial**



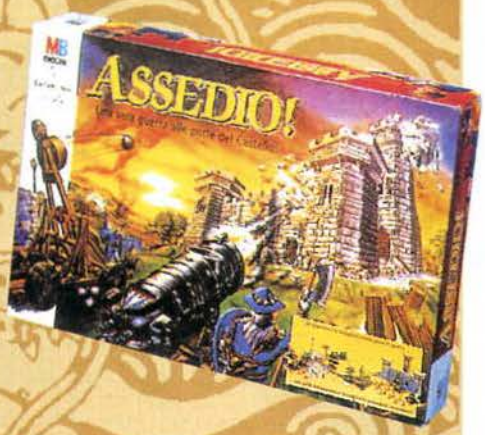
Edizione Football e di **Pictionary**, che vede anche l'uscita di un **Pictionary Junior**, dedicato ai giocatori tra i 6 ed i 10 anni. **Saltinmente**, infine, esce con l'espansione della seconda edizione, con 144 categorie di personaggi aggiuntive.

Novità
Zia Agata è morta e i suoi nipotini sono tutti uniti... per scoprire **L'Erede Misterioso**. Come si fa a vincere? Eliminate i vostri antagonisti nei moi più subdoli che trovate. **Assedio** potrebbe fare la gioia di tanti nostalgici e/o aspiranti generali. Un ritorno all'infanzia ed alle guerre con i soldatini. **Battle Masters** è un ottimo gioco di strategia e tattica da sviluppare su uno spazioso campo di battaglia. Oltre 100 miniature Citadel fanno da cornice allo scenario epic/fantasy. **Perudo** ha origini antichissime. Come suggerisce la grafica del gioco vede i suoi natali tra le montagne delle Ande. Un gioco di dadi e bluff, da giocare in due o più.



HOBBY & WORK

Ad agosto esce l'espansione Inquisition (175 nuove carte) per il gioco Mutant Chronicles (interessante la scherzosa carta Comune chiamata Reliquia, che permette di "caricare" care in gioco con artefatti e/o reliquie) che con i suoi 120.000 mazzi venduti in tre mesi nulla ha da invidiare al suo concprrente diretto, Magic. Un po' prima (maggio/giugno) sarà messo in circolazione un vero a proprio gioco di ruolo sul mondo di Mutant. State sintonizzati.



Prosegue la rassegna dei lavori "stellari" che verranno premiati con uno Star Wars Screen Entertainment originale della Lucas Arts. I premi sono ormai in fase di decollo... dobbiamo solo decidere se recapitarli con il teletrasporto prestatoci dagli amici dell' USS Enterprise o se paracadutarli giù da un X-Wing in volo. Se poi qualcuno che abita nei dintorni (forza, milanesi!) volesse venirci a trovare, Darth Vader e Luke Skywalker saranno lieti di consegnarveli personalmente...

Redattore stellare

Click...zzzzzz...Tuum!!

E così, dopo 17 confezioni di fragrante pop-corn, 13 aranciate ghiacciate, 4 piatti di salatini e 2 boeri, ecco che per la 103esima volta mi accingo mestamente a riporre la mitica videocassetta di "Guerre Stellari" nella sua dorata confezione... Con l'immancabile lacrimuccia che sgorga sul mio affranto viso, resto per ore ad osservare quella semplice "cosa" nera aspettando inutilmente che davanti a me si materializzino Han Solo e Luke Skywalker per poter prendere parte alle loro mitiche avventure....

Ripresomi per un attimo dal mio stato di catalessi, giro il mio sguardo verso il fido PC ed improvvisamente noto una confezione rettangolare color blu, con immagini di navi spaziali in combattimento ed un nome rosso bordato d'oro: REBEL ASSAULT... Mah!

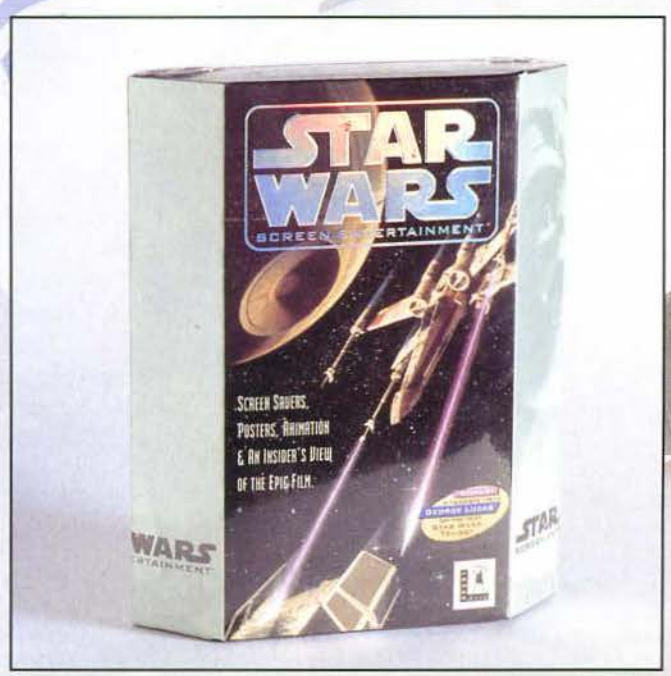
Trepidante e timoroso mi avvicino lentamente a quella strana confezione e appena toccata..... TA DAAA! Il mio fedele picchio, compagno di mille avventure, si anima da solo, lo sportellino del CD-ROM sia apre impaziente di ricevere quel misterioso oggetto contenuto nella scatola blu. Decido dunque di aprire lo scatolotto e una luce aurea esce illuminando tutta la mia stanza; un argenteo e luminoso CD mi aspettava al suo interno (intanto il monitor comincia a saltare impaziente), lo prendo con i polpastrelli sudati e lo ripongo neilo sportellino del lettore CD.... Diamo un'occhiata a questo misterioso oggetto venuto dal nulla! Digito REBEL e... sorpresa!!! Quello che ho sempre desiderato! Guerre Stellari sul mio computer! (...)

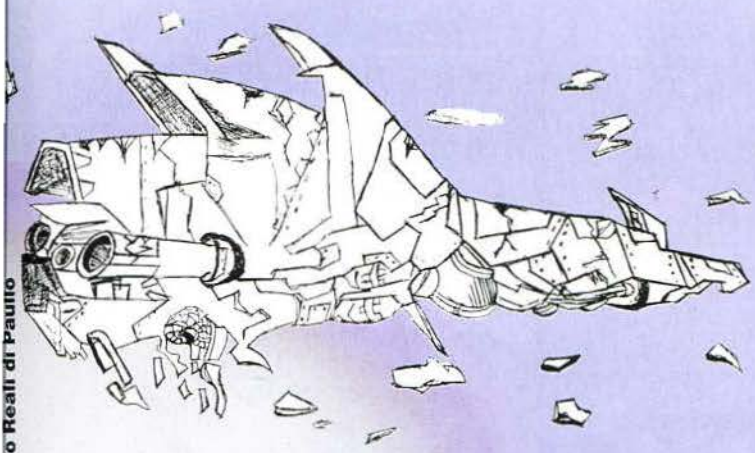
Danilo De Carli di Lecco

(...) Non capita tutti i giorni di scrivere per una rivista e poi, diventare addirittura "Redattore Stellare" è una cosa stupenda (vi assicuro che ho già pronta l'astronave in giardino) (...)

Quando il vostro word-processor vi frigge gli occhi per il troppo laloro o quando non riuscite più a distinguere i colori usando il Paint Brush, è ora di prendersi un momento di relax!

Come? Semplice, mollate per qualche secondo il mouse e verrete catapultati nel fantastico mondo di Guerre Stellari. Non sapete di cosa sto parlando? Ed

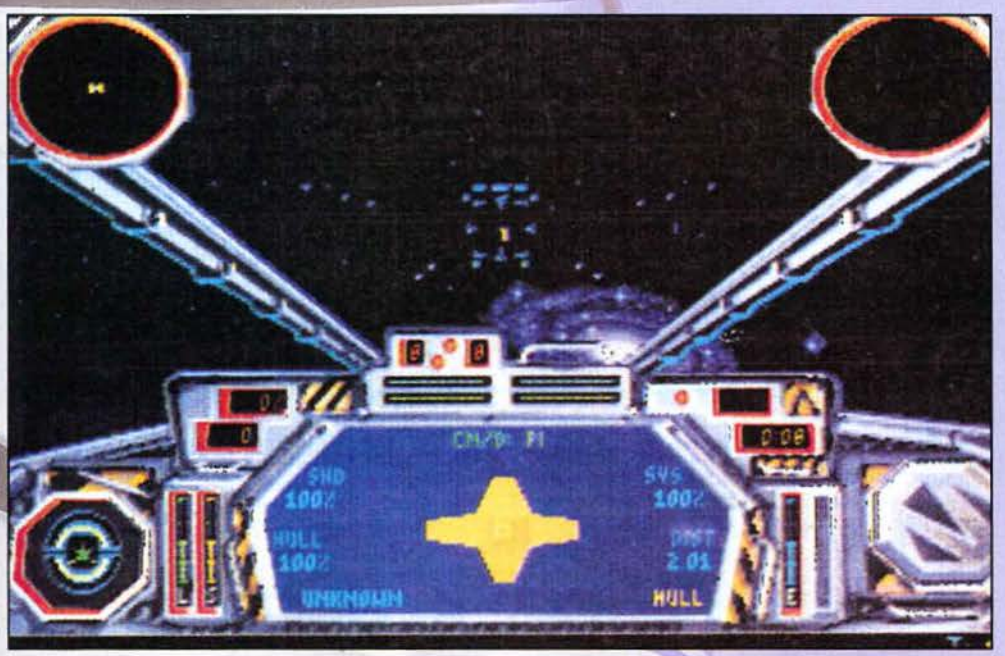




Nico Reali di Paullo

allora ve lo dico subito: il programma che fa tutto questo è il fantastico "Star Wars Screen Entertainment". Proprio così, i geniacci della Lucas Arts hanno conseguito un altro successo ma questa volta non si tratta di un gioco, nè di un, CD-ROM, bensì di un programma del tutto particolare, formato da immagini, foto, filmati tutti tratti dalla famosa trilogia.

I dischi si installano sotto Windows (la procedura è semplice e veloce) ed il programma gira su qualsiasi macchina; la confezione è di forma esagonale ed il suo aspetto sembra più quello di un nuovo gioco che di un semplice save-screen ma in realtà è qualcosa di più, infatti non troverete pesciolini colorati o bollicine su sfondo nero perchè lo scopo del programma non è quello di salvare l'utente dal troppo lavoro; questo screen entertainment ha il compito di farvi rilassare, concedendovi un attimo di divertimento. (...)



Fabio Totaro di Napoli



Luca Brussato di Mestre

STAR WARS (ricordi, amori e giustificazioni)

"Mi ricordo perfettamente che..." direbbe Numero Uno, il Grande Capo del gruppo TNT, a cui in questo momento, per età, mi sento affine, visto che son passati ben 18 anni da quella grande serata del dicembre 1977 quando, con pochi fidati amici, espugnai il cinema Manzoni a Milano e, grazie ad un attacco frontale riuscimmo a conquistare cinque posti centrali mooolto vicini allo schermo.

E poi cosa dire? Per uno come me, cresciuto a Fumetti & Cinema, Castagnaccio e Ghiaccioli, Colonia Estiva & Oratorio, era come entrare in una dimensione da sempre aspettata, desiderata e finalmente ritrovata nella realtà cinematografica. Dopo, per quanto tempo la mia 127 è stata il Millennium Falcon con i suoi fari abbaglianti che spazzavano via, in un sol colpo, le automobili dell'Impero che mi ostruivano la strada? Per quanto, la colonna sonora, orribilmente remixata anche in versione Disco, ha riempito le mie membrane timpaniche in fibrillazione? Quante volte ho rivisto il primo episodio, spesso in cinemini (allora ancora esistenti) di secondo o terz'ordine? Quante bancarelle hanno sopportato le mie incursioni alla ricerca di fumetti, Urania e riviste contenenti qualsiasi informazione sulla Saga che potessero temporaneamente soddisfarmi? Quante volte ho gridato: "Che la Forza sia con me - con te - con noi?"

E poi, finalmente, dopo ben tre anni, ecco il Secondo Episodio.

Avevamo già conosciuto la triste verità. Qualche "stronzo malefico" (si può scrivere "stronzo malefico"?) l'aveva saputo dal solito amico ("stronzo pure lui) che, in vacanza negli USA aveva già visto il film. La notizia era stata fatta trapelare volontariamente e velocemente: Dath Vader era il Padre di Luke Skywalker!

La verità che, sopita nel nostro animo, si rifiutava di esplodere, veniva oscurata solo da un altro gravissimo assioma: Han Solo era stato bio-refrigerato-ibernato e sembrava un bastoncino Findus durante un gioco di prestigio di Silvan. Era come morto!

Non era possibile! Il mio Universo mi si stava disgregando sotto gli occhi e non potevo farci niente. Unica grande risorsa, attendre il terzo episodio. Ma intanto cosa fare?

Grazie a Thor arrivava sui mercati italiani il VIC 20 e, grande sballo, il COMMODORE 64!

Le mie notti si riempirono di Space Invaders, Defender e Pac Man. Ricordo di essere riuscito a trovare uno Star Wars da Pergioco quando ancora i videogames occupavano un solo espositore nel negozio. (...)

Fernando Cordua di Milano

Tricks 'n' Tactics

TERZA PARTE

UFO Enemy Unknown

Finisce in questo numero la sterminata soluzione di Ufo Enemy Unknown. Siamo sicuri che dopo avervi tenuto compagnia per tre numeri un po' vi mancherà... coraggio, stiamo pensando ad una hot-line con un alieno appositamente stipendiato che risponda a tutti i vostri problemi e vi dia conforto! Contenti?

CARATTERISTICHE DELLE RAZZE ALIENE

Il gioco contrappone alle forze terrestri dodici tipi differenti di invasori, la maggior parte dei quali si suddividono a loro volta in sei "specializzazioni": soldato, navigatore, ingegnere, medico, capo e comandante. Ecco un rapido riassunto delle loro principali caratteristiche.

Celatid - Blobboni capaci di volare, inviati solitamente in missione assieme ai Muton. Non sono particolarmente intelligenti, ma hanno una volontà di ferro, che resiste molto bene agli attacchi psionici. La loro tattica di combattimento consiste nell'identificare un bersaglio, avvicinarglisi in volo, atterrargli vicino e colpirlo con un potente "sputo" corrosivo. Il modo migliore di affrontarli è con armi a lungo raggio di tipo non incendiario, scappando quando si avvicinano troppo.

Chryssalid - Granchioni velocissimi, con la pessima abitudine di deporre le loro uova all'interno di civili innocenti, dopo averli trasformati in Zombie per mezzo di una tossina particolare. I Chryssalid accompagnano solitamente gli Snakeman: fra le due razze, bisogna sempre occuparsi per primi dei Chryssalid. In combattimento, è meglio attaccarli con armi incendiarie o incapacitanti, che ottengono gli effetti migliori. Per evitare di essere trasformati in incubatrici semoventi si deve cercare di sfuggire a questi alieni in ogni modo - le armature volanti sono uno dei sistemi più efficaci.

Cyberdisc - Più che una razza biologica, i Cyberdisc sono delle armi meccaniche dotate di volontà propria. Sono veloci, potenti e ottimamente corazzati. In termini strategici, ciò significa che non conviene perdere tempo ad attaccarli con proiettili perforanti o esplosivi.

Ethereal - Queste mummiette incappucciate sono gli avversari di cui aver paura. Se siete troppo stupidi per temerli, non preoccupatevi: i loro potenti attacchi mentali faranno comunque paralizzare dal terrore i vostri uomini. Se li incontrate, tenete gli uomini psicologicamente più deboli nelle retrovie e mettete da parte le armi incapacitanti e incendiarie, che





hanno pochissimo effetto su questa razza. Se proprio dovete catturarne uno vivo, organizzate un attacco a base di bombardamenti massicci con lo Small Launcher.

Floater - Se il mostro di Frankenstein fosse stato capace di volare, sarebbe stato un Floater. Questi alieni attaccano solitamente assieme ai Reaper. Purtroppo non sono particolarmente vulnerabili ad alcun tipo di arma: l'unico consiglio che si può dare quando c'è un Floater in circolazione è di ricordarsi di guardare spesso in alto, per evitare di essere vittime di un bombardamento.

Muton - Questi sono gli alieni che si vedono nell'introduzione animata del gioco: blu e ridicolmente simili ai nemici dei vecchi disegni animati giapponesi. I Muton sono la carne da cannone degli extraterrestri: vengono controllati mentalmente dagli Ethereal ed esistono solo in versione Soldato, Navigatore e Ingegnere. Un buon sistema per eliminarli è uccidere l'Ethereal che li controlla: nel giro di pochi turni anche i Muton cadranno a terra privi di energie. Una tecnica alternativa consiste nell'usare un amplificatore psionico per prenderne il controllo, e utilizzarli contro i loro stessi alleati.

Reaper - Ecco un altro tipo di alieni "di seconda categoria", che operano solitamente sotto il controllo dei Floater. Sono la razza più aggressiva del gioco, anche per via della loro incapacità di eseguire attacchi a distanza. Per fortuna non sono molto veloci, e li si può eliminare con una certa facilità muovendosi in continuazione e bersagliandoli con munizioni incendiarie, che "sposano" molto bene con la loro folta pelliccia.

Sectoid - Eccoli, i famosi omini gommosi descritti da tante vittime vere o presunte di rapimenti alieni! È meglio non fidarsi di Spielberg e del suo *Incontri Ravvicinati*, e considerare i Sectoid alla stregua dei nostri uomini, di cui posseggono all'incirca gli stessi pregi e debolezze.

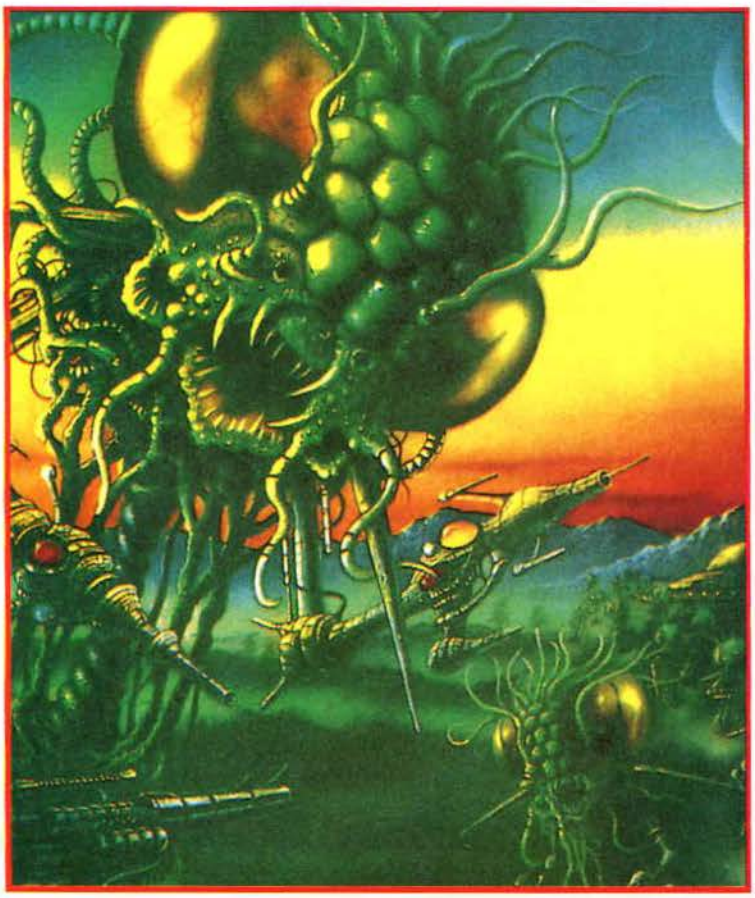
Sectopod - Come i Cyberdisc, anche i Sectopod sono in realtà macchine, controllate telepaticamente dagli Ethereal. Hanno armi potenti e una corazza molto resistente, ma il loro sistema di acquisizione dei bersagli è costituito da una calotta semitrasparente che

risulta estremamente vulnerabile agli attacchi delle armi laser. L'unica cosa da ricordare in caso di incontro con un Sectopod è di non usare mai armi al plasma o esplosivi, che non danneggiano minimamente questi cosi.

Silacoid - In diretta dal vecchio film della Hammer *L'Invasione dei Silicati*, ecco dei blob roventi in grado di digerire rocce, ossa e armature. Questa razza compare solitamente in compagnia dei Muton, e si distingue per la sua resistenza e velocità. Il fatto che il loro stesso cuore sia composto da lava fusa sconsiglia l'impiego di armi incendiarie, ma gli esplosivi si rivelano estremamente utili nella lotta contro i Silacoid. Se avete voglia di divertirvi, lasciate una carica di prossimità sul percorso di uno di questi cosi, e gustatevi la scena di quando l'alieno si getta sulla bomba per divorarla!

Snakeman - Se i cobra fossero alti tre metri e avessero le braccia, sarebbero Snakeman. Questi simpaticoni (come i Celatid, del resto) hanno la pessima abitudine di riprodursi per meiosi, il che vuol dire che se li lasciate in giro troppo a lungo si moltiplicano all'inverosimile. Per eliminarli un sistema vale l'altro, con l'unica eccezione delle armi incendiarie, che non hanno quasi effetto su questa razza di alieni.

Zombie - Concludiamo la nostra panoramica con queste creature, che sono in realtà normali esseri umani trasformati in mostri dai Chryssalid. Si tratta di esseri estremamente resistenti anche se parecchio stupidi, e li si può eliminare solo con l'uso di armi incendiarie. Un altro sistema per toglierseli di torno è aspettare che muoiano spontaneamente, squarciati dai piccoli Chryssalid che spuntano loro dallo stomaco in stile *Alien*. Il problema, naturalmente, è che a questo punto ci si ritrova con un Chryssalid in più da combattere.



TECNICHE DI COMBATTIMENTO: ASSALTO DEGLI UFO

Come dicevamo nel paragrafo relativo alle tecniche generiche, gli UFO dovrebbero essere localizzati per primi e assaltati per ultimi, quando tutti gli alieni all'esterno sono già stati eliminati. Fortunatamente, tutti gli UFO di una determinata categoria hanno una identica struttura interna. Questa monotonia va tutta a nostro vantaggio, visto che una volta memorizzata la pianta di un veicolo alieno possiamo sapere in anticipo dove spostarci e dove potrebbero nascondersi gli extraterrestri. Il primo consiglio, quindi, è di farsi una mappa dei vari UFO da tenere sempre a portata di mano. In molti casi le pareti interne saranno state danneggiate dall'impatto, ma una cartina può rivelarsi estremamente utile, soprattutto nel caso di veicoli di grandi dimensioni. Un principio da tenere sempre presente, poi, è che lo scopo di queste missioni consiste nel recuperare quanto più materiale possibile: è molto meglio non sparare a casaccio, né usare esplosivi. Soprattutto, *non volete* fare esplodere gli UFO Power Source o gli Unidentified Equipment, che sono alcuni degli oggetti più detonanti del gioco. Gli HWP purtroppo non riescono a manovrare all'interno delle navi aliene, ma possono essere usati molto proficuamente all'inizio dell'assalto vero e proprio. Gli alieni saranno infatti probabilmente appostati in prossimità del portello d'accesso, pronti a colpire i soldati che si avventurassero all'interno del loro veicolo. Per risolvere il problema (e fare parecchia scena) si può allora usare un HWP per aprire un buco nel fianco dell'UFO, e fare entrare i propri uomini da lì. Il successo è assicurato. A proposito di effetti speciali, se non avete un disperato bisogno di materiale alieno, quando vi trovate davanti a uno Scout Medio potete usare una tecnica alternativa d'assalto. Nell'impatto a terra, il motore di questi UFO solitamente esplode aprendo uno squarcio nel tetto del veicolo. Piazzate uno o due cecchini ai lati del portello d'accesso dell'astronave, prendete una Blaster Bomb, regolatene il timer su due o tre turni, e gettatela attraverso questo foro. Le possibilità sono due: gli occupanti si accorgono della bomba e scappano in una bella fila ordinata fuori dal portello (bang, bang, bang), o nell'arco di pochi minuti sentirete un concerto a base di esplosioni e rantoli di alieni...

TECNICHE DI COMBATTIMENTO: ASSALTO A BASI ALIENE

A differenza di quanto accade con gli UFO, ogni base ha una struttura propria, e risulta quindi impossibile pianificare in anticipo il percorso da far compiere alle proprie truppe. Fra i pochi elementi costanti si trovano due stanze verdi, che fungono da punti di partenza per gli uomini dell'X-Com. Queste stanze sono paragonabili agli ascensori d'accesso delle basi terrestri, e si trovano quindi a un livello superiore rispetto al corpo principale della base. All'inizio dell'assalto, le truppe terrestri si trovano equamente distribuite nelle due stanze, che si trovano solitamente alle estremità opposte della base aliena. La miglior tattica d'assalto si basa sulla pazienza e sulla calma, senza le quali si ha la quasi certezza di rimanere sterminati dall'alienaglia viscida. Il primo passo consiste nel cercare di riunire le proprie squadre, dirigendole l'una in direzione dell'altra. Durante ogni spostamento, si dovrebbe cercare di muovere il grosso delle proprie forze solo quando si ha una certa sicurezza di avere il controllo di tutti gli accessi all'ambiente in cui si entra. In altre parole: non infilatevi in un corridoio prima di aver mandato uno scout alle sue estremità, e aver piazzato una sentinella a fianco di ogni eventuale porta laterale; non entrate in gruppo in una stanza che non sia stata esplorata da cima a fondo (e ripulita da eventuali extraterrestri, naturalmente). A proposito di stanze, conviene fare molta attenzione quando si entra in un ambiente di grandi dimensioni. Oltre a contenere un gran numero di decorazioni, macchinari e oggetti vari dietro cui gli alieni si possono nascondere facilmente, molte stanze presentano anche una torre centrale che sembra fatta apposta per farvi appostare un cecchino - che infatti di solito è proprio lì. La soluzione in questi casi è molto semplice: prendete l'esplosivo più grosso che avete a disposizione,



correte verso la torre e gettatecelo dentro. Il cecchino dovrebbe venire eliminato senza difficoltà, e ci sono delle forti probabilità che l'esplosione attivi una reazione a catena che, coinvolgendo gli altri oggetti presenti nella stanza, devasterà gran parte dell'ambiente. Certo, in questo modo si perde la possibilità di recuperare molto materiale prezioso, ma è meglio avere un soldato povero che un morto molto ricco. L'aspetto più interessante degli assalti alle basi extraterrestri risiede nella possibilità di catturare un comandante alieno, il cui interrogatorio risulta indispensabile per localizzare la base su Marte. Come tutti i bravi comandanti, questo losco figuro passa la sua esistenza in un centro di comando, che in questo caso è composto da una struttura a due piani affiancata da un reattore sul piano inferiore e da una stanza di controllo su quello superiore. Per raggiungere la stanza di controllo bisogna attraversare una specie di piazza: essere veloci e molto ben corazzati è essenziale, perché il comandante si trova in una posizione ideale per bersagliare dall'alto sia voi che i reattori di cui sopra. Se un suo proiettile dovesse centrare un reattore (cosa che capita abbastanza spesso), questo esploderebbe attivando una catastrofica reazione a catena che solitamente uccide tutti gli esseri viventi che si trovano all'interno della stanza. La tattica da seguire prevede quindi un appostamento vicino alla porta, uno sprint che conduce sotto al centro di comando, e un'azione di velocità con cui si sale al piano superiore e si stordisce il comandante. È più facile a farsi che a dirsi, fidatevi.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: TERROR MISSION

La cosa più importante da fare per affrontare correttamente una Terror Mission è dimenticare i suggerimenti del manuale. Sulle sue pagine c'è scritto di proteggere i civili? Fregatevene! I cittadini sono degli imbecilli, e per quanto cerchiate di proteggerli prima o poi si getteranno incontro a un Chryssalid, o nel bel mezzo di uno scontro a fuoco. Il manuale dice di non danneggiare la città? Nuclearizzatela! In realtà il vostro punteggio non viene minimamente influenzato dalle condizioni dello scenario a fine battaglia. Vediamo un paio di applicazioni di questi sani principi. Innanzitutto, bisogna considerare che i cittadini si muovono durante la fase di movimento aliena, e che quindi compaiono sull'identificatore di movimento alla stessa stregua dei nostri nemici. Stabilito che l'identificatore di movimento non serve, si può usare a nostro vantaggio il fatto che gli extraterrestri preferiscano eliminare un civile piuttosto che un soldato dell'X-Com. Usate i cittadini come esche o scudi umani (a una certa distanza), e le possibilità di essere colpiti da un'arma aliena diminuiranno drasticamente. Per quanto riguarda la protezione ambientale, ricordatevi invece di *Rambo*. Avete presente la scena in cui fa esplodere mezza città dando fuoco a una pompa di benzina? In questo gioco si può fare esattamente la stessa cosa, sparando da una certa distanza ai gruppi di distributori che compaiono qui e là sulla mappa. Il momento migliore, naturalmente, è quando un gruppo di alieni li sta attraversando per raggiungerci... Una volta risolti i problemi più immediati, cercate poi di mandare un paio di uomini in cima a un palazzo alto, da cui potranno svolgere la funzione di vedette. Quando gli alieni che si trovano in strada saranno stati eliminati, rimarrà qualche invasore nascosto all'interno di un palazzo. Le bombe sono state inventate apposta. Se affrontate con lo spirito giusto, le Terror Mission possono essere le situazioni più divertenti del gioco. L'importante è ricordarsi di intervenire ogni volta che se ne presenta una (altrimenti si perdono ben 1000 punti!), e non preoccuparsi dei civili. Un'ultima osservazione riguardo i cittadini: non cercate di prenderne il controllo mentale. Anche se sembra un buon sistema per tenerli lontani dai guai, ai fini del gioco li trasforma in alieni - che vanno eliminati per poter terminare la missione.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: DIFESA DELLE BASI X-COM

Nel paragrafo riguardante la progettazione delle basi abbiamo già presentato la principale tecnica difensiva. Se un commando extraterrestre dovesse invadere una nostra base, però, ci sono alcune cose che è importante sapere. Innanzitutto, durante una battaglia di questo tipo ci viene assegnato automaticamente il controllo dei primi 80 oggetti presenti nell'inventario della base. Questo è un ottimo motivo per buttar via (o meglio, vendere) tutte le pistole e le armi leggere che si trovano: pensate che disgrazia ritrovarsi con 55 pistole, 24 caricatori e una sola arma pesante solo perché gli oggetti utili vengono disposti dal programma in fondo all'inventario! Qualunque dotazione si abbia, la prima cosa da fare è circondare l'ascensore d'accesso, da cui entrerà in bell'ordine la maggior parte della forza di invasione. Se la base è stata progettata come abbiamo descritto, tutta la restante truppaglia aliena sarà quindi bloccata negli hangar, da cui può essere rimossa con una certa facilità. Qualunque cosa facciate, infatti, alla fine della battaglia la base sarà automaticamente riparata (gratis) da tutti i danni subiti. In pratica, ciò significa che potete appostare un uomo davanti alla porta di accesso all'hangar, fargli mirare il secondo bidone sulla parete destra e sparare. Il bidone esploderà, facendo esplodere anche i bidoni al suo fianco, che a loro volta innescheranno un eccellente spettacolo di fuochi d'artificio. Alla fine dei botti, la metà anteriore dell'hangar sarà stata coinvolta nell'esplosione, e con essa anche tutti gli extraterrestri che vi si nascondevano. La metà posteriore, per fortuna, è guarnita da un'altra serie di bidoni che possono essere facilmente raggiunti da un secondo colpo. Lo spettacolo finale può essere deprimente, ma alla fine della battaglia la base sarà lucida come non mai. Altre due avvertenze importanti. Ricordatevi che la vostra base ha due piani, e quindi conviene usare dei mezzi volanti per controllare il livello superiore. In secondo luogo, qualunque cosa succeda, non usate mai l'opzione per abbandonare la battaglia: perdereste la base e tutti i suoi contenuti, uomini compresi!

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: PREPARAZIONE ALLA BATTAGLIA FINALE

Per vincere la partita bisogna andare a stanare



gli invasori nel loro avamposto del nostro sistema solare: la base Cydonia su Marte. Per farlo, è necessario avere completato una serie di progetti di ricerca e aver costruito un Avenger. Oltre all'astronave, però, serve un equipaggiamento adatto ad affrontare la più difficile situazione di gioco. Ecco la lista suggerita dai progettisti della Microprose:

- Due HWP
- Un Heavy Plasma per ogni soldato
- Tre o quattro Blaster Launcher
- Un sacco di Blaster Bomb
- Tre o quattro Alien Grenade per ogni soldato
- Un Medi-Kit per ogni soldato
- Uno Psi-Amp per ogni soldato con alte capacità d'attacco psionico
- Un paio di Motion Scanner
- Un Electro Flare per ogni soldato.

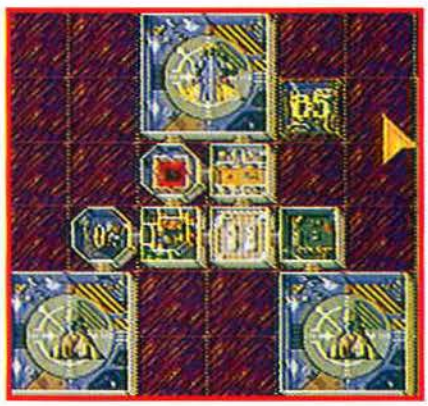
Oltre all'equipaggiamento, vi servono i migliori uomini a disposizione, che in questo caso vanno selezionati soprattutto in base al loro valore di resistenza agli attacchi psionici. Durante la seconda parte dell'attacco si affrontano infatti parecchi Ethereal, e l'ultima



cosa che vi servirà sarà un ottimo cecchino sotto il controllo degli avversari. Per questo stesso motivo è meglio dotare gli uomini con le migliori capacità di mira con armi di precisione: se mai dovessero cadere sotto il controllo degli extraterrestri, è molto meglio che non abbiano i mezzi per eliminare più di un uomo per volta. Infine, se non avete abbastanza veterani per comporre una squadra tutta di esperti, aggiungete tranquillamente un paio di novellini dotati di armature volanti. Vi saranno molto utili.

TECNICHE DI COMBATTIMENTO: LA PRIMA PARTE DELLA BATTAGLIA FINALE

La battaglia finale non prevede appelli: è composta da due sezioni distinte, e una volta iniziata non dà modo di tornare indietro. Per questo motivo, prima di partire è indispensabile salvare la situazione. In questo modo avrete sempre la possibilità di modificare la dotazione dell'Avenger se scoprite di non aver portato con voi l'equipaggiamento necessario. Nella prima parte di combattimento lo scopo delle forze terrestri è raggiungere l'ascensore di accesso alla base sotterranea del nemico, che si trova all'interno di una piramide dal pavimento verde. La prima cosa da farsi è far uscire tutti i propri uomini come nel corso di una normale missione, ma tenendo conto della configurazione del terreno. Su Marte infatti abbondano i crateri (che impediscono quasi sempre di avere una linea di tiro libera sui bersagli a terra) e le piramidi, su cui sono appostati i cecchini extraterrestri. Il modo corretto di affrontarli è crudele, ma funziona. Spedite un uomo "di serie B" dotato di armatura volante in cielo, e cercate di far-



gli colpire i cecchini. Non fatevi illusioni: non ci riuscirà. In compenso, tutti gli alieni appostati in alto rivolgeranno la loro attenzione alla povera vittima, mentre gli altri vostri uomini potranno correre in direzione dell'ascensore. Quando la prima esca volante viene abbattuta, fatene decollare immediatamente un'altra e continuate lo sprint verso l'ascensore. Di solito è sufficiente immolare tre vittime per terminare il primo segmento di battaglia. Purtroppo, la porta dell'ascensore è troppo piccola per farvi passare gli HWP, che avranno soprattutto una funzione di copertura per il grosso della truppa. Se verso la fine della battaglia dovessero essere ancora attivi, potete tentare di far loro aprire una breccia nella piramide/ascensore attraverso cui farli entrare. In questo caso, ricordatevi di fare scostare i vostri uomini dalla parete-bersaglio. Quando tutti gli uomini vivi saranno all'interno dell'ascensore, passerete alla seconda parte della battaglia. Il peggio, fortunatamente, è passato.

TECNICHE DI COMBATTIMENTO: LA SECONDA PARTE DELLA BATTAGLIA FINALE

Anche il quartier generale alieno assomiglia molto alle basi incontrate sulla Terra, ma va affrontato con una tattica decisamente differente. Partendo dall'ascensore iniziale, la prima cosa da farsi è far scendere i propri uomini al piano inferiore - non tutti, solo quelli necessari a presidiare lo stanzone d'accesso. Piazzate un paio di uomini o un HWP davanti a ogni corridoio, e lasciate gli altri al piano di sopra. La prima fase della battaglia è infatti di tipo esplorativo, e il suo scopo è esporre il meno possibile le truppe dell'X-Com. Durante questa infiltrazione, dovreste usare come avanguardie i vostri uomini migliori, sempre tenendo presente che oltre ai normali pericoli in questo caso siete particolarmente esposti agli attacchi psionici degli Ethereal. Il principio da seguire è semplice: fare avanzare gli uomini, ripulire un ambiente per volta, e fare gradatamente seguire la prima squadra da altri due o tre gruppi di uomini (che scendono a tre-quattro per volta dall'ascensore) che fungono da rinforzi. Lo scopo finale è predisporre una serie di squadre in fila - a una certa distanza l'una dall'altra - davanti al centro di comando della base, in modo da poterlo bersagliare con una rapida serie di attacchi. Poiché il gioco termina immediatamente con la morte del leader alieno (o con quella dei nostri uomini), non è il caso di preoccuparsi di danneggiare la base...

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: IL CENTRO DI COMANDO

L'ultimissimo scontro è, paradossalmente, la parte più semplice di tutta la battaglia. Lo scopo è di eliminare una "guardia imperiale" composta di Ethereal per poter raggiungere una specie di cervellone del tutto disarmato. Poiché al centro di comando si accede tramite due piccoli ascensori, la soluzione è semplice: fornite un paio di uomini di granate (una per mano) con il timer regolato a zero, fateli salire contemporaneamente e lanciate le granate in mezzo alla stanza. Se siete sufficientemente veloci potrete probabilmente tornare al piano inferiore prima della fine del turno, e limitare il rischio di essere colpiti. Anche se i soldati dovessero essere uccisi, comunque, le granate esploderebbero proprio in faccia agli Ethereal. Ripetete questa operazione fino a che tutte le guardie non sono state eliminate, limitandovi solo a fare attenzione che gli ascensori non vi riportino giù degli uomini "posseduti" dai poteri mentali degli alieni. A questo punto avrete tutto il tempo per eliminare con facilità il cervellone - con una granata, con armi leggere o anche a schiaffi, visto che non reagirà in alcun modo. Voilà, *UFO: Enemy Unknown* è terminato. Ora non vi resta che affrontare gli alieni sottomarini del sequel...

C. M.

ALONE IN THE DARK 3

SECONDA PARTE

Continua ad opera di Simone "Mega-auaua" Valdinoci e dei suoi fidi "cloni", i gemelli Pesce, il dettagliato racconto della strana terza avventura del detective Carnby.

Sulla piattaforma raccogliete la piccola chiave e le cartucce. Dal pilastro apparso lì vicino, saltate sugli altri che sono emersi. Per far salire gli altri, dovrete saltare secondo l'ordine indicato dal disegno su un pilastro lì intorno (la freccia circolare). Se i salti sono esatti, dovrebbero scomparire i pilastri che vi lascerete alle spalle, e dovrebbero apparirne degli altri, che vi indicheranno la strada da seguire. Arriverete ad un punto della caverna, dove ci sono dei dipinti navajo sul muro, e dove non potrete più proseguire. Qui usate l'amuleto; apparirà un indiano sotto le spoglie di un'aquila, che vi trasporterà sull'ultimo pilastro. Finita la sequenza, vi ritroverete all'interno di un edificio, dove dovrete subito uccidere un figuro, che lascerà una boccetta. Poco più avanti, altro figuro, altro oggetto e in questo caso, un cappello a cilindro, e una chiave. Ho buttato il sangue sul barilotto di sali d'argento per poi scoprire che servirà alla fine (circa un'ora di tentativi con sistema "provare tutto (oggetti) su tutto". Aprite con la chiave il portone in fondo a destra, e sarete nella biblioteca. Sul tavolinetto prendete la lastra tipografica e accendete la candela con i fiammiferi. Per leggere la lastra, avvicinatevi allo specchio lì accanto. Cercate sulla statua in fondo e troverete un orologio da tasca. Cercate sugli scaffali e prendete: un libro chiuso a chiave, un libro e un libro bianco. Leggeteli tutti (quello bianco lo dovrete leggere vicino alla candela, e quello chiuso a chiave si apre con la piccola chiave). Uscite ed andate davanti al portone vicino al barilotto; qui usate l'orologio per entrare. Appena dentro verrete colpiti da Morrison, un amico di Hemily, credendovi uno della banda di Jed Stone. Avvicinatevi a lui, prendete lo storyboard e leggetelo. Dopo un po' Morrison verrà ucciso, mentre uno zombi apparirà, per scoprire il vetro maledetto. Ora sarete sotto l'influsso maligno, che vi farà camminare al rallenty. Utilizzate il cappello a cilindro sulla statua vicino al portone ed otterrete delle cartucce. Per rompere il maleficio, dovrete... rompere il vetro! Posizionatevi davanti alla scaletta e sparategli con il winchester. Uscite dalla finestra, e giunti nel cimitero, usate il bastone da guerra, sulla pietra circolare al centro, e guardate la tomba che viene colpita dal raggio; utilizzateci sopra l'asso di quadri. Aperta la tomba, prendete il messaggio e leggetelo. Giunti nella stanza in cima, dal tavolo prendete l'olio, e per terra, il rotolo di pellicola. Sulla credenza prendete il sacchetto di pemmican (ridanno punti-vita). Come avrete notato, la credenza è finta e dietro c'è un corridoio che va ad una delle due porte chiuse, in cima alle scale dell'altro edifico. Ora, da dentro, tale porta si potrà aprire. Usate l'olio sul camino, che sbloccando il meccanismo, aprirà l'accesso al salone da ballo. Andate in fondo, cercate sul grammofono e prendete la corda di chitarra, la chiave della cassaforte, ed uno spartito musicale (dello spartito non ho saputo che farne e fino alla fine del gioco non mi è servito a niente, anche perché nel bagno c'era già la carta igienica). Avvicinatevi alla donna col vestito lungo, cercate sotto la gonna e prendete le cartucce. Fate lo stesso con l'uomo di fronte alla donna e troverete un martello. Appena preso il martello, vi sparerà contro il tizio che stava vicino all'orchestrina, ma verrà ucciso dal nanerottolo che nel frattempo avrà iniziato a "ballare". Anche qui ho speso un po' di tempo, tentando di menare il nanerottolo, così, senza motivo, anche se non ottenevo nulla; volevo anche lanciargli contro qualcosa, ma purtroppo non era disponibile







l'opzione "lanciare". Uscite dalla porta dietro la credenza, per aprire la porta davanti, non dovrete fare altro che usare la pallottola 30/30, e dargli una bella martellata! Entrate e cercate nel modellino della stazione per trovare un detonatore, una pianta e una lampadina. Nella stanzetta a fianco troverete un tavolo di montaggio su cui dovrete utilizzare la corda di chitarra e la lampadina. Ora potrete utilizzare sul tavolo, il rotolo di pellicola per poi assistere ad un filmato dove si vede la povera Hemily, in balia di Jed Stone. Entrate nella porta, vicino al tavolo di montaggio, e vi troverete nella banca. Sul tavolo prendete il libro e leggetelo. Ora posizionatevi davanti al quadro, in fondo alla stanza, e cercate. Dopo aver aperto il pannello, troverete un meccanismo a combinazione. Tale meccanismo, sblocca le mitragliatrici che sbarrano il passaggio per la cassaforte. Ora salvate il gioco. Cercate sul meccanismo e ad ogni numero che esce, verificate se le mitragliatrici spareranno o no. Io ho contato cinque numeri: 369, 201, 666, 758, 806. Quello esatto è 806 (non so se a seconda della versione del gioco, tali numeri cambiano). Risalvate il gioco. Andate verso la cassaforte, e usateci sopra la perla, e poi la chiave. Appena aperta, uscirà un tizio che vi ruberà l'amuleto, e voi dovrete seguirlo ed accopparlo. Ripreso l'amuleto, riandate alla cassaforte e dentro, prendete il denaro e le cartucce. Ora aprite la finestra vicino alle mitragliatrici, e con un'animazione, arriverete in un capannone. Avvicinatevi all'amico barbuto, prendete il messaggio di Mc Carthey e leggetelo. Sulla sella nell'angolo del capanno prendete la boccetta. Salvate il gioco. Cercate nel vagoncino da miniera sulle rotaie, e prendete il contatto e delle cartucce. Dopo ciò, con una sequenza animata, uscirete dal capanno, per arrivare davanti al capannone della stazione; entrateci e subito spingete la tavola su cui poggia un secchio. Questo, rovesciandosi, farà disperare il "ferroviere" in cima alle travi, e apparirà una chiave. In fondo al capannone, vicino alle assi metalliche, cercate e troverete un tendito-

re. Avvicinatevi alla porta con la campana e utilizzate il tenditore. Ora colpite la campana tre volte per aprire la porta/ghigliottina. Fate attenzione al ritmo con cui si apre e chiude, e per uscire calcolate bene i tempi: approfittate quando la porta comin-



cerà a rallentare. Ora avvicinatevi alla spaccatura nella roccia di fronte a voi (guardate bene perché non si vede chiaramente) e utilizzate il detonatore. Carnby automaticamente lo posizionerà nell'angolo del capannone, vicino ai binari. Ora nella spaccatura sulla roccia, usate il contatto, e così facendo esploderà la stazione. Tutte queste operazioni dovrete farle in fretta, sennò arriverà uno zombi che vi ruberà la valigia dei soldi. Ora andate davanti al serbatoio dell'acqua e troverete Jed Stone che tiene in ostaggio Hemily. Avvicinatevi ai piedi della scala e depositate i soldi e la chiave (non vi curate del verdolino che appare). Fatto ciò, compariranno due pistoleri che... vi uccideranno! Non preoccupatevi però, perché grazie all'amuleto, vi sarete reincarnato in un puma, e ora vi troverete in una caverna con un indiano. Preso il controllo del puma, uscite e vi ritroverete nel cimitero. Ora il cancello è aperto e potrete uscire. Entrate nel Saloon e salite le scale (ora sono accessibili). Al piano di sopra, saltate il buco, e poi dalla finestra, per arriva-



re sul tetto della prigione. Andate dove c'è il muro rotto, correte verso la statua di Jed Stone e avrete recuperato l'aquila d'oro. Ritornate verso il cimitero, e attenzione ai lupi! Combattendoci a "zampe nude", non otterrete nulla, ma se avete una zampa d'argento...; si sa i lupi mannari muoiono con l'argento, ma come fare? Correte verso il capannone dove c'era il carrello e il vostro amico barbuto. Di lato al capanno ci sono un sacco di piume e un barile di catrame. Avvicinandovi al catrame, automaticamente Carnb... ehm, no, il puma, si sporcherà una zampa con la nera sostanza. Evitate le piume, perché ad ogni starnuto, perdete punti-vita. Ora correte al portone dell'edificio con le colonne, entrate (dovreste aver già visto tale luogo) e qui entra in gioco il maledetto barile di sali d'argento, sul quale, come dicevo prima... ho buttato il sangue (e circa mezz'ora di tentativi col già citato sistema, "usare tutto su tutto"). Avvicinatevi al barile e così facendo, vi si attaccherà alla zampa, l'argento, indispensabile per uccidere i lupi (per colpirli usate la zampa destra). Riandate nel cimitero, ed entrate nel passaggio da dove siete usciti prima; nella caverna lasciate l'aquila d'oro e dopo la sequenza animata, vi ritroverete sotto le spoglie di Carnby. Vicino alla vostra tomba, prendete il sapone e la colt. Andate verso il serbatoio d'acqua, e incontrerete il vostro sosia zombi!!! Ogni tentativo vostro per ucciderlo, vi si ritorcerà contro, e quindi l'unica soluzione è di andare da lui... senza armi. Ritornati voi stessi, riprendete la colt e salite la scala. Buttatevi dalla passerella, e giunti sul fondo, usate il sapone. Lo zombi lì vicino, lo prenderà per poi morire (!!!). Prendete la spazzola di metallo e usatela sul perno di legno bucato, che sporge dal pilone centrale del serbatoio (c'è anche una boccetta da quelle parti). Scendete nella botola e avanzate nel tunnel. Vicino al capoccione indiano, troverete una foglia secca e un quaderno. Utilizzate la foglia sul capoccione per aprire il passaggio, poi salite la scaletta, e uccidete gli zombi. Cercate nei "loculi" e troverete una boccetta e un piccone. Ora uscite e vi ritroverete sul bordo di un crepaccio, dove ci sono dei fogli di carta che dovrete leggere. Ora salvate il gioco e come un emulo di Indiana Jones, dovrete camminare nel vuoto. Sotto i vostri piedi appariranno delle piattaforme, che vi permetteranno di



giungere dalla parte opposta. Fate un passo nel vuoto, verso il centro di dove vi trovate, e apparirà la prima piattaforma. Le altre saranno: avanti, sinistra, avanti, avanti, destra, avanti, destra, avanti, sinistra e avanti. Arrivati di là, con il piccone, uccidete il testaquadra, ed entrate nella biblioteca (che minatori eruditi!). Prendete subito il candeliere sul muro, ed usatelo per uccidere Jonny Accetta. Per terra prendete la brocca d'acqua, e il libro. Vicino alla candela prendete il libro bruciacchiato. Uscendo, troverete un ago. Qui, per aprire la porta, dovrete utilizzare la brocca d'acqua sul nanerottolo col fucile (la fantasia della Infogrames non ha confini!). Dentro al montacarichi prendete il porcellino di porcellana (non è uno scioglilingua) e lanciatelo contro il muro. All'interno troverete un vetrino per microscopio. Ora spingete la leva ed entrate nella nuova stanza. Usate il vetrino sul microscopio in fondo e guardate la sequenza dei colori. In base a tale sequenza, premete i pulsantoni sul muro. Si aprirà la porta del laboratorio e qui dentro, sul tavolo vicino al contenitore di liquido verde, prendete la boccetta di veleno. Andate verso la cella con dentro lo scienziato pazzo, e usate il veleno sull'ampolla che si trova sul tavolo lì vicino. Una volta diventati nani, entrate nella cella. Qui l'effetto nanificante, cesserà e tornati normali, utilizzate subito il veleno. Così facendo, avrete avvelenato l'ago che dovrete subito usare sul pazzoide (lo dovrete usare come per combattere). Dopo prendete la chiave della cella, il fuscello di paglia, e l'ammoniaca. Uscite dalla cella e riutilizzate il veleno sull'ampolla, per tornare nano. Troverete lì, vicino, un buco sul muro; entrateci ed utilizzate il bastoncino di paglia. Correndo dovrete saltare il crepaccio, come un vero esperto di salto con l'asta (sbrigatevi perché cessato l'effetto nanificante morirete).

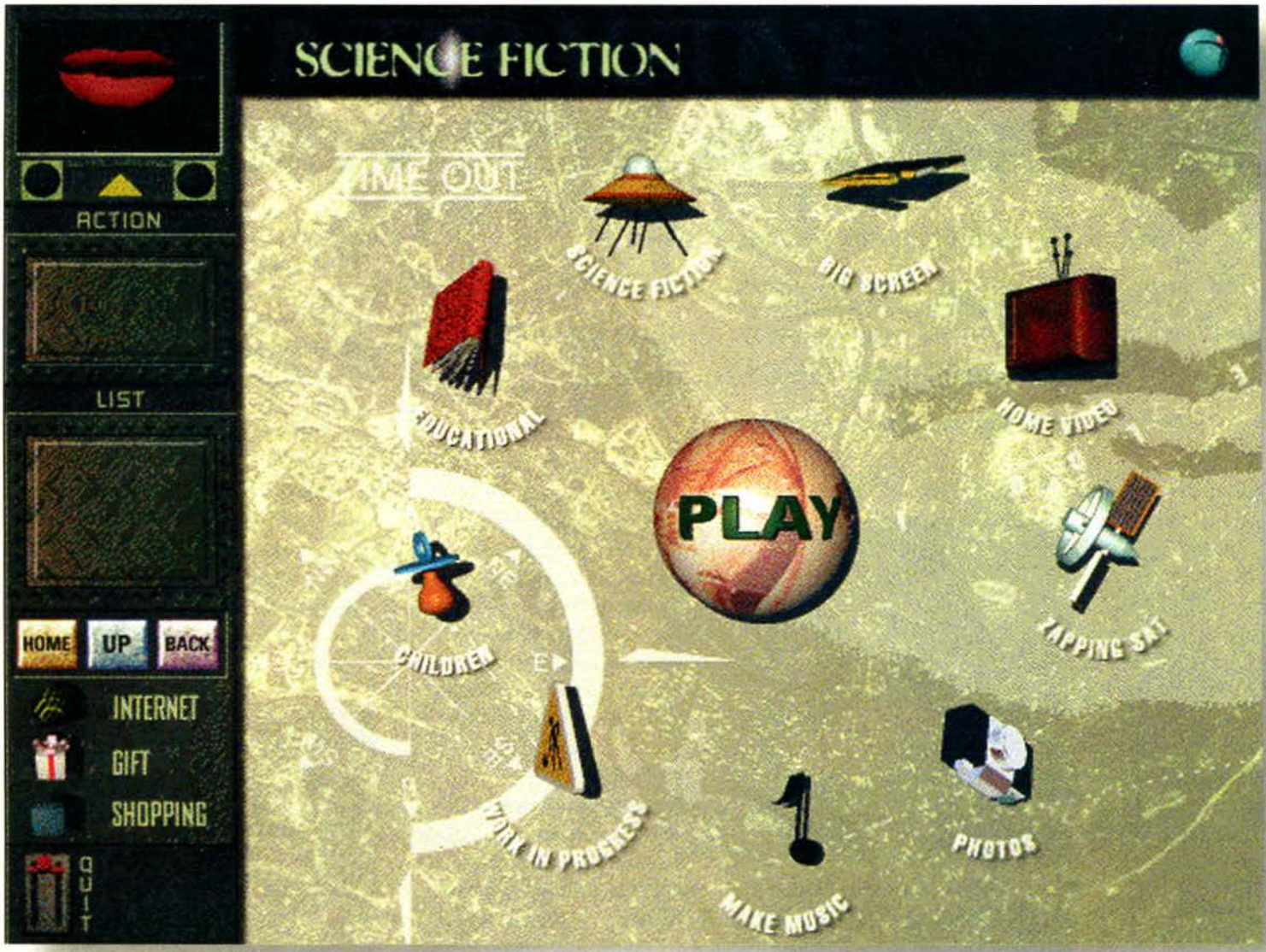


Arrivati di là, prendete la pozione e salvate il gioco. Entrate nella caverna ed evitate "L'uomo ragno". Non avvicinatevi troppo alla ragnatela, e prendete la colla. Per uccidere il mostriciattolo, usate la pozione, sul liquido che esce dal muro (avrete notato che ogni tanto il ragno si avvicna e lo beve). Fatto ciò il mostro diverrà... più socievole, e potrete tranquillamente schiacciarlo. Aprite il buco ovale sulla parete, e vedrete di là, Jed Stone che tiene prigioniera Emily. Ora avvicinatevi alla botola sul soffitto da dove proviene la luce. Salvate, usate la colla e salite su. Qui dentro prendete subito la capoccetta sul tavolo e lanciatela nel buco da dove siete saliti; Hammer si getterà per riprendersela e si aprirà la porta in fondo. Prendete il lingotto e spingete la pietra. Qui dietro ci sarà una boccetta e il winchester. Risalvate il gioco. Entrate nella stanza, e incontrerete quel gran bastardo di Li Tung, alias "Cobra". Per ucciderlo usate il fucile, e attenti ai suoi salti. Dopo morto, prendete la boccetta, il dollaro, la parrucca di "Cobra" e avvicinatevi al ritratto di Jed (notato la fessura?). Usate il dollaro e scendete nel pozzo. Prendete i fiammiferi e salvate il gioco. Entrate e dopo l'animazione, non seguite Stone (io mi sono precipitato dietro di lui col fucile in mano, gustando già la sua morte, ma invece ho trovato la MIA morte). Non passate sul liquido rosso per terra, altrimenti morirete (anche qui sono corso verso Hemily, sperando in una sua ricompensa in natura, e invece ho dovuto ricaricare la partita!) Usate il lingotto di fronte al crogiuolo, e subito dopo, i fiammiferi. Assisterete al risveglio di Hemily e al suo svenimento. In questa stanza prendete la carta bruciata, il bastone malefico appena creato, la pergamena e le cartucce (anche qui ho perso circa un'ora facendo mille tentativi sulla macchina da presa, sulla porta vicino Hemily e sulla leva, naturalmente senza risultati). Entrate nel tunnel vicino Hemily, e scatterà una trappola. Appena chiusa la porta, oltre gli spuntoni, avanzerà verso di voi un energumeno con un pugnale; sbrigatevi ad ucciderlo e dopo ciò voltatevi verso la porta metallica che si è chiusa. Lanciategli contro l'ammoniaca, che con le sue esalazioni, sveglierà Hemily. La poveretta, bloccherà la trappola, e se ne andrà. Prendete il coltello e giunti vicino a dove si è chiusa la trappola, utilizzate la parrucca di "Cobra", che vi servirà per raggiungere il gancio sul soffitto. Risalvate il gioco. Correte verso il totem d'aquila, e immediatamente usate davanti ad esso, il bastone malefico. Scompariranno tutti i pistoleri, e rimarrà solo Jed Stone, versione Robocop. Contro di lui non potete nulla, e finché sarete nella zona del totem, non vi toccherà. Vicino al totem, c'è una boccetta, che vi consiglio di bere. Correte verso la cisterna ed aprite il rubinetto rosso (non quello sul muro), per far uscire l'acqua. Lì vicino prendete il guanto di gomma e utilizzatelo. Ora usate il coltello, avvicinatevi ai condotti elettrici sul muro (all'altezza del fiumiciattolo d'acqua), e tagliate i cavi. Ora fate in modo di attirare Jed nell'acqua e rimarrà fulminato. Prima di uscire, prendete il sacco di carbone, e seguite Hemily. Salite sulla locomotiva (qui ho tentato l'approccio con Hemily, ma niente da fare) e mettete il carbone nella caldaia. Usate i fiammiferi e tirate la leva. Assisterete ora ad una stupenda sequenza animata che concluderà la nostra avventura. Hemily è proprio senza cuore, nemmeno un bacio...





S.M.A.V.



è arrivato

in edicola, nei computer shop e nei music store

INTERACTIVE MULTIMEDIA MAGAZINE

- ✔ Più ricco di contenuti
- ✔ Più carico di demo per Macintosh, Windows e Dos
- ✔ Più affascinante con i filmati a pieno schermo **MPEG**
- ✔ Più navigabile con la nuova interfaccia grafica
- ✔ Più facile da utilizzare con i nuovi installer
- ✔ Più interconnesso con la nuova rivista **HTML**
- ✔ Più economico a lire **22.000**
- ✔ Di tutto di più in un solo CD-ROM

Per informazioni: **Publitarget Srl**, tel. 06/32.33.180, fax 06/32.32.458.

INTERACTIVE MULTIMEDIA MAGAZINE

Il primo newsmagazine su CD-ROM

DEATH GATE

La soluzione di Death Gate nell'interpretazione dell'"immortale" Zanna, al secolo Alessandro Zanini, uno che di draghi e mostri se ne intende, proprio per questa sua attitudine è riuscito ad arrivare fino in fondo...

Per prima cosa dovrete prendere la lampada alla destra dell'uomo, ora parlategli, avrete così la runa, entrate nella vostra nave fate la runa transfer sulla runa e trasferitela sulla sterling stone, potrete partire. Arrivate nella grotta. Entrate. Parlate con la donna, quindi prendete la maglietta bianca e il pezzo di tubo, la marmellata ed il pane.
Andate a destra e parlate con Limbeck, ora mettete per 3 volte la marmellata sul pane quindi dategliela, potrete raccogliere la pergamena. Prendete il tappo ed intingete la maglietta bianca nel bottiglione, diventerà tutta nera, andate dal vecchio sordo e nella cassetta degli attrezzi prendete il pezzo di tubo, parlategli, ora recatevi dal vecchietto che dorme e lanciate la spell HEAT sul gauge, così potrete passare.
Salite ora gli scalini della nave e dove c'è il pirata che dorme prendete la bottiglia, quindi scendete giù e parlate con DUKE, ora avrete anche l'anello. Andate al castello con la nave e parlate alle guardie, dite che avete bisogno di parlare col re perché suo cugino è in pericolo, date così l'anello alla guardia e finalmente parlerete col re.
Finito di parlare col re sarete usciti, andate a sinistra e raccogliete il forbicione per terra, usatelo per alzare la barra nella finestra. Ora aprite la persiana assisterete ad una scena durante la quale apprenderete una nuova spell. Entrate e raccogliete il porta candele sul tavolo, esaminate la libreria ed avrete un libro da leggere, ora usate la spell REALITY POCKET sul quadro, potrete entrarci.
Parlate al mago poi dategli la bottiglia di vino, quindi riparlategli, ora tornate alla nave ed andate a DREVLIN.
Date il contenitore per candele a Limbeck, avrete un altro pezzo di tubo. Ora lanciate la spell DARKNESS sulla maglietta, essa diventerà ancora più nera, ora tornate sulla nave dei prigionieri allo stesso modo di prima, quindi mettete la maglietta nera sulle statuette. Ora scendete dai prigionieri ed entrate a sinistra, aprite la scatola a destra e raccogliete lo zinger. Quindi attivatelo, parlerete col re chiedendogli di una nave, vi ritroverete alla torre. Quando sarete arrivati dal ragazzo esaminate la bambola, poi parlate col ragazzo, andate a sinistra e lanciate la spell SWAP sul ragazzo, parlategli. Entrate nella taverna e parlate un po' col barista.
Ora tornate dal ragazzo e prendete la rete per liberarlo, entrate nel tunnel e prendete la prybar, parlate nuovamente al ragazzo, tornate nella stanza segreta della nave ed aprite la serratura del baule con la prybar. Aprite il baule e prendete il contenuto, andate alla taverna e date i soldi al barista, il losco figuro vorrà parlare con voi, dovrete accettare l'incarico che vi darà.
Andate dal ragazzo, dategli i soldi poi fatevi un giretto nell'attesa che torni, quando sarà tornato parlategli: avrete un nuovo oggetto.
Ora recatevi alla porta del mercante, e usate il lockpit nella serratura in questa sequenza: PUSH, JIGGLE, TURN, la porta si aprirà e potrete entrare. Prendete il libro di poesie sul camino, ora lanciate la spell REALITY POCKET sul quadro per entrare e parlate col mercante. Ditegli che siete messaggeri di sua moglie, quando vi farà delle domande rispondete così: BOUNCING BEANS, ER FIVE, HOW MUCH, ora avrete l'amuleto. Portatelo al losco figuro della taverna il quale vi porterà alla torre. Spingete il tavolo aprite la finestra ed esaminate, quindi andate a destra e mettete il lockpit nella porta normale, usatelo in questa sequenza: SHAKE, PULL, TILT, la porta si aprirà e voi potrete entrare.

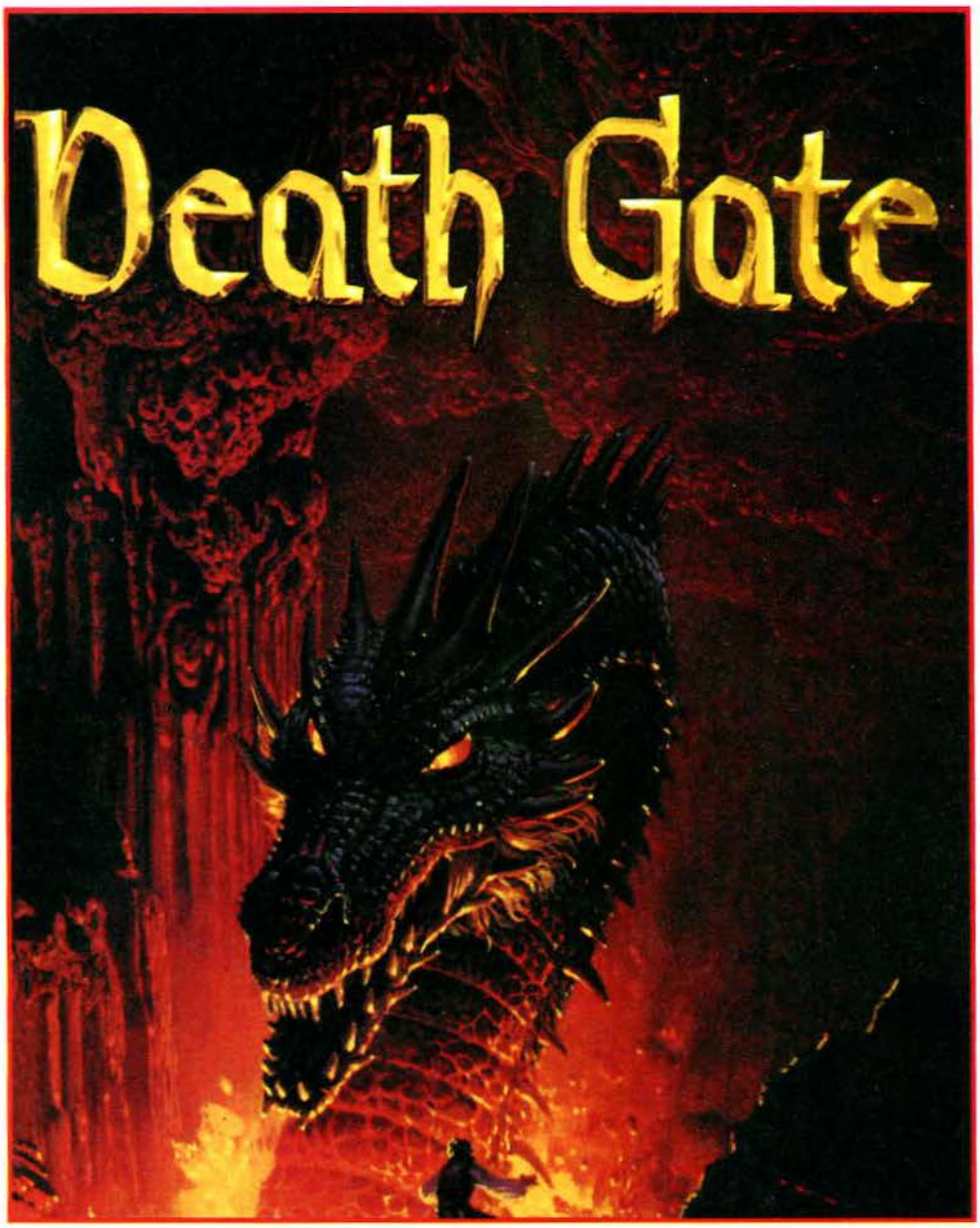






Ora esaminate la bambola e lanciate la spell MOTION sulla statua, la quale cadrà e voi potrete raccogliere la collana. Ora alla porta delle mani con le iniziali delle parole dovrete scrivere questa frase: BUY THEYR TIME TO, in questo modo potrete entrare. Ora mettete la collana sul piedistallo, prendete il crystal globe e i due libri. Riprendete la collana ed uscite, recatevi a DREVILIN con la nave e poi dal vecchio sordo: dovrete parlargli e riuscire a farvi dare un'altro pezzo di tubo che mette all'orecchio.

Death Gate



Ora dovrete riparare i tubi sopra di lui, mettendo i pezzi a forma di rettangolo verso l'alto, ed il pezzo a T attaccato al primo pezzo già esistente a destra. Ora mettete il tappo al buco del tubo, quindi girate la valvola, mostrate la pergamena al vecchio, vi darà un pezzo di roccia. Andate dalla macchina, aprite lo sportellino e metteteci dentro il pezzo di roccia, entrate nel passaggio a destra, mettete il crystal globe nelle mani della statua, quindi prendete la runa.
Tornate sulla nave ed usate la steerling stone per tornare a NEXUS.
Andate dall'uomo e consegnategli la nuova runa, quindi parlategli. Tornate sulla nave e come al solito trasportate la runa che c'è sul libro di Pryan sulla steerling stone, quindi partite. Recatevi dall'aniamle, prendete il guscio e la noce, accanto alla nave raccogliete il fiore rosa, quindi partite per Tree City.
Prendete la corda e parlate con la cuoca dentro la porta, date la bambola alla bambina e seguitela, usate ora la corda sul principe per tirarlo su dal burrone e parlategli.
Dovrete seguirlo, fate WAIT per un po' di volte finché non arriverà il mago ed assisterete ad una scena.
Date il libro di poesie al principe, fate la spell TRANSPORTATION sul disco bianco, arriverete da Zifnab, parlategli, quindi raccogliete il disco nero poi legate la corda al ramo, scendete e prendete i fiori blu e gialli quindi usate la corda per passare ora gettate il disco nero nel MAW, date i fiori blu al principe, quindi prendete l'ember col guscio.
Rompete i fiori gialli e fate la spell TRANSPORTATION sul disco bianco, vi troverete al cospetto di un enorme ragno, mettete l'ember sul hive poi lanciate la marmellata sul ragno: esso morirà.



Spingete il corpo e raccogliete la freccia ed i funghi, ora tagliate il pod con la forbice, semplicemente facendo put sul pod e poi con la freccia andate sulla forbice così lo taglierete e avrete la staffa.



Ora rilanciate la spell sul disco per tornare dal principe e dargli la staffa. Parlate con la ragazza e chiedetele un favore, cioè di seguirvi, ed essa lo farà. Ora recatevi dai titani nella foresta e dite alla ragazza di suonare col flauto le note presenti sul libro, essa lo farà e voi dovrete tagliare le corde



della ragazza imprigionata, con le forbici.
Ora dovrete parlarle, attendete che ritorni quindi parlatele di nuovo. Fatevi dare l'erba e ditele di riprovare nuovamente con la GOLDEN HAMMER. Ora mettete i fiori gialli rotti nella noce e datela all'animale.
Potrete raccogliere l'interno di noce che darete alla principessa, poi il fiore rosa, l'erba e i funghi: le curerete così la tosse!
Ora tornate dai titani, fate suonare la ragazza e proseguite sempre verso l'alto finché non arriverete ad una pianta. Parlate col principe e ditegli di scalare la pianta e prendervi il cristallo: lui lo farà. Tornate indietro ed aprite la pianta tirando il ramo, quindi buttateci dentro il cristallo, dite alla ragazza di suonare e poi dirigetevi verso sud.
Parlate con l'altra ragazza, dopo di che entrate nella cittadella e parlate con Zifnab, quindi prendete la runa contro la colonna.
Salite sulla nave e tornate a NEXUS.
Andate dall'uomo e dategli la nuova seal piece, quindi parlategli. Ora come al solito tresferite il pezzo di cristallo sulla steerling stone, partirete. Quando sarete arrivati parlate con l'uomo morto, fatevi dare il suo secchio, andate dal serpente e raccogliete le rocce, entrate nella torre dell'orologio mettete le rocce nel secchio ed attaccatelo al gancio, quindi salite, girate il CRUNK, poi il CLOCK DRUM, dovrebbe apparire una statua. Entrate nella casa e parlate con quella specie di maggiordomo, salite le scale prendete il tea set, poi il libro della vecchia, scendete e date il tea set al maggiordomo, poi parlategli, quindi andate alla campana e fate suonare le 4, tornate dal maggiordomo la porta sarà aperta e voi potrete antrare, prendete il libro e leggetelo.
Ora recatevi a Kleitus, dovrete parlare con l'uomo, così verrete imprigionati. Ora date lo steak al cane, lanciate la spell della fame sul cane il quale si metterà a mangiare, quando avrà finito di mangiare lanciate la spell POSSESSION sul cane e vedrete tutto in bianco e nero, prendete la chiave ed






appoggiatela per terra, uscite dalla stanza e salite, prendete la quinta boccetta partendo da destra, tornate giù, appoggiate anch'essa e toccate Haplo; tornerete in voi stessi, raccogliete la boccetta e bevetela, sarete salvi. Quindi, prendete le chiavi e liberatevi dalle catene, date la boccetta ad Edmund e liberate anche lui con la chiave, prendete il vise sul tavolo.

Parlate ad Edmund e ditegli di accompagnarvi, lo farà. Tornate sulla vostra nave e Edmund vi porterà alle cave segrete.

Parlate ora con gli uomini di sinistra, avrete così 4 rune, quindi parlate al mago, ditegli che siete un amico di Edmund, ora tornate alla cittadella e dall'orologio, mettete il vise sullo scettro della statua, apritelo ed avrete così la headpiece, ora aprite il libro della vecchia alla pagina GET THE SNAKE, recatevi ora alle cave segrete.

Usate la spell POSSESSION sul cane, andate a destra, quindi toccate Haplo, parlate col mago e chiedetegli se non ha notato qualcosa di strano sul muro di destra, avrete così imparato una nuova spell, andate a destra e prendete lo spell book, leggetelo, ora prendete il mantello nero, tornate indietro e parlate nuovamente al mago dicendogli della scoperta che avete fatto.

Andate ora dalla vecchia che leggeva il libro che le avete preso, parlatele e chiedetele di accompagnarvi, quindi dite lo stesso al morto lavoratore, andate ora dal serpente e dite al morto lavoratore di prendere il serpente, quindi date il libro alla vecchia, andate a nord, dovrete girare le frecce in modo che le punte siano rivolte tutte verso il basso.

Entrate e parlate con l'uomo, ditegli di seguirvi, tornate al palazzo, andate verso la porta verde delle catacombe, quindi raccogliete il pezzo di vestito ed entrate.

Date il pezzo di vestito al cane il quale vi dirà le direzioni da seguire, arriverete in una stanza con trono, prendete appunto la runa dal trono, e quindi fate la spell ILLUSION sulla runa del colossus: si formerà un buco, nel quale dovrete metterci la headpiece. Ora avrete il pendant, tornate indietro e salite sulla vostra nave. Tornate a Nexus.

Come al solito portate la nuova runa all'uomo e parlategli, ora tornate sulla nave e trasferite, come al solito, il pendant sulla sterling stone. Ripartite. Un volta arrivati riempite la boccetta con l'acqua, ora andate alla City Gate e trasferite la seconda rune bone da sinistra sulla spell della City Gate, potrete passare, ci sarà un drago, usate la spell POSSESSION sul cane, quindi





andate a sinistra, vi faranno tornare uomini, parlate quindi col capo.

Ora fate la magia NULL WATER sulla bottiglietta d'acqua, a questo punto dovrete trasferire il pendant sulla palla di pietra, lanciate la spell REALITY POCKET sul tappeto e spingete la palla di roccia la quale cadrà dentro il tappeto, voi raccoglietelo. Andate sulla nave e appoggiate giù il tappeto, lanciate la spell REALITY POCKET ed entrate nel tappeto, spingete la palla ed uscite. Andate alla cava, bevete il liquido della bottiglietta ed entrate nella cava, qui dovrete raccogliere le scales, ora mettetele sul mucchio di pietre riuscirete così ad individuare la pietra che vi ha dato Zifnab e prenderla. Tornate ora su NEXUS. Andate dove di solito c'era l'uomo: questa volta non ci sarà, voi prendete il libro leggetelo, andate ai cancelli ed entrate.

Ora lanciate la spell COLD sulle choke vones: si ghiaccieranno e voi potrete passare. Arrivati dalle tigri, tornate indietro due volte, lanciate la spell HEAT sulle choke vines quindi lanciate lo zinger attraverso le choke vines, rilanciate la spell COLD sulle choke vines e potrete nuovamente passare. Dovrete raccogliere ora un osso, poi un teschio, quindi potrete tornare indietro e raccogliere lo zinger carico.

Mettete il teschio sullo zinger, poi anche il mantello nero, andate dagli uomini dentro lo scudo ed attivate lo zinger, le tigri spariranno. Ora applicate il salve al feritok, raccogliete la corda, parlate con l'uomo, poi col traker e ditegli di seguirvi. Vi porterà fino al mostro. Ora usate la corda sull'osso, tirate la freccia magica al mostro e morirà. Bevete dalla bottiglietta ancora una volta ed andate verso nord, ora dovrete rompere la pietrina che vi ha dato Zifnab, e subito dopo dovrete parlargli.

Arrivati dal vostro doppione dovrete lanciare su di lui la spell SELF IMMOLATION, però dovrete invertire le rune quella di destra a sinistra e viceversa.

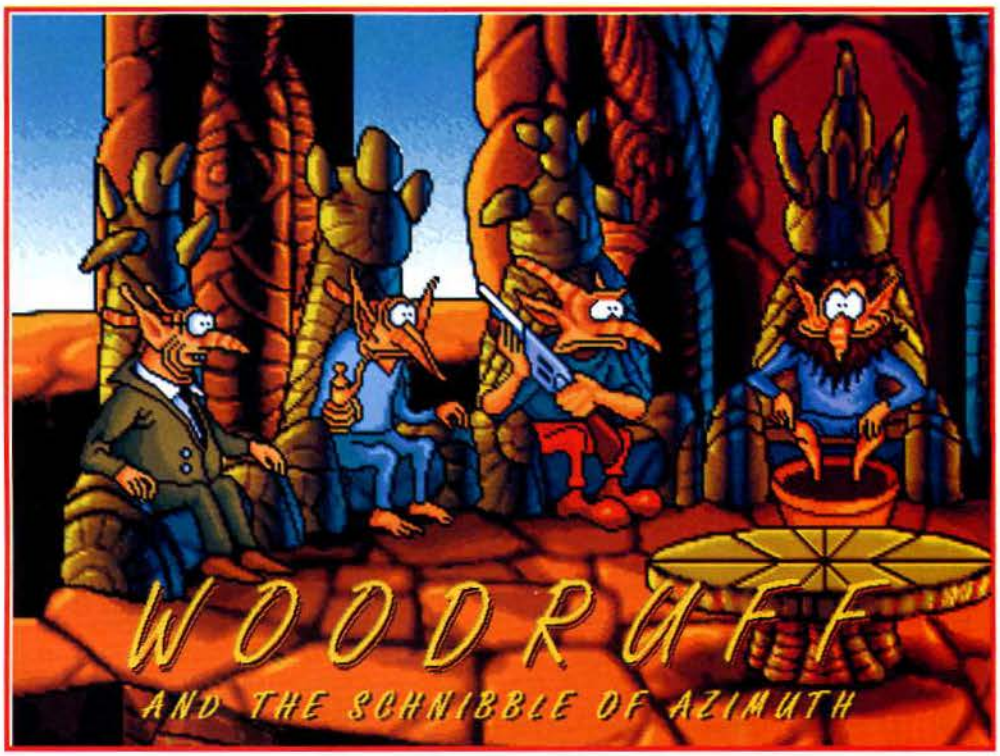
Quindi cercate nei panni del vostro doppione, unite le 2 forbici, andate avanti, mano a mano che i tentacoli si fanno grossi voi tagliateli con le forbici, finché non ce ne saranno più. Muovete ora il focus e spostate la runa subito a sinistra di quella iniziale, quindi mettete la runa dell'acqua nell'apposito foro, cioè il primo a destra, poi quella della pietra nel mezzo, e infine quella dell'aria nell'ultimo foro.

Muovete il focus spostandolo ancora una volta sola a sinistra rispetto alla posizione originale, quindi mettete la seal piece nel focus, avrete così completato Death Gate!!!

Alessandro "Zanna" Zanini

WOODRUFF *and the* Schnibble of Azimut

Se riuscirete a soppravvivere alla terribile e lamentosa storia narrata dal patetico bouzouk triste, alla straziante depressione che dilaga, riuscirete a digerire anche tutto il resto.





LA LEGGENDA DEL BOUZOUK TRISTE

Avete assistito alla piccola animazione. Siete pronti? Bene. Raccogliete il bottone e scambiate quattro chiacchere (ehm; 5) con il "curioso".
In alto a sinistra dirigetevi in direzione della via del bouzouk triste, poi verso il ponte dei bassifondi - prendete l'accesso in basso a destra.
Cliccate sulla cassa e prendete il dado. Scagliate il dado sul mendicante, questi irritato vi tirerà un suo stivale. Prendete delle notizie sulla piccola famiglia dei mendicanti e, dopo l'animazione, raccogliete lo stivale. Fate ritorno al vostro punto di partenza (casa di Azimuth), e lanciate lo stivale recuperando così il suo doppio. Approffitatene per collaudarli.
Sorridete... Foto!
Fate ritorno dal bouzouk triste. Davvero un bel momento. Vi sta già salendo il magone, vero?
Andate ora a prestare l'orecchio alla regina della "maglia". Fatele vedere la foto di Azimuth e lei vi consegnerà un articolo di giornale. Niente a che vedere con K... Andatevene due volte alla vostra destra, quindi raggiungete il vicolo. Entrate nel bar. Per rifocillarvi e sollevarvi un po' il morale, c'è una tazza di caffè sul bancone: cercate quindi di capire che cosa ne pensa il gestore. (Orecchie dure, parlategli per 6 volte). Dategli poi l'articolo di giornale, e, dopo l'animazione uscite con il vostro pennello. Avrete senz'altro notato il barman, (quella specie di tiramolla) che viene a disturbare il gioco ogni 20 secondi; con sé ha un oggetto strategico: un apribottiglie. (Ficcato in tasca). Dovete assolutamente impossessarvene.
Parlate poi con F. Sebastiano per chiarirvi un po' le idee sulla vostra missione. Incamminatevi nuovamente per il vicolo.
Cliccate sul sacco di piume, e immergete nuovamente il pennello nel barile di catrame. Vediamo: che cosa vi ricordano le piume ed il catrame...?
Tornate a visitare il "porcone"; e consegnategli la tazza di caffè. Riconoscente, vi darà in cambio il suo orologio meteorologico.





Continuate il vostro simpatico itinerario verso destra (Via delle Scalinate), cliccate diverse volte sul barattolo di conserva; raccogliete il fagiolo (senza dimenticare il

barattolo). Ripartite, andate a visitare il bouzouk triste. Prendete la "A" dal vostro inventario e deponetela sulla pietra.
Ne verrà fuori un animale che aggiungerà un oggetto al vostro inventario.
Per accedere al piano superiore, tornate verso la casa di Azimuth, e cliccate sul pulsante dell'ascensore.



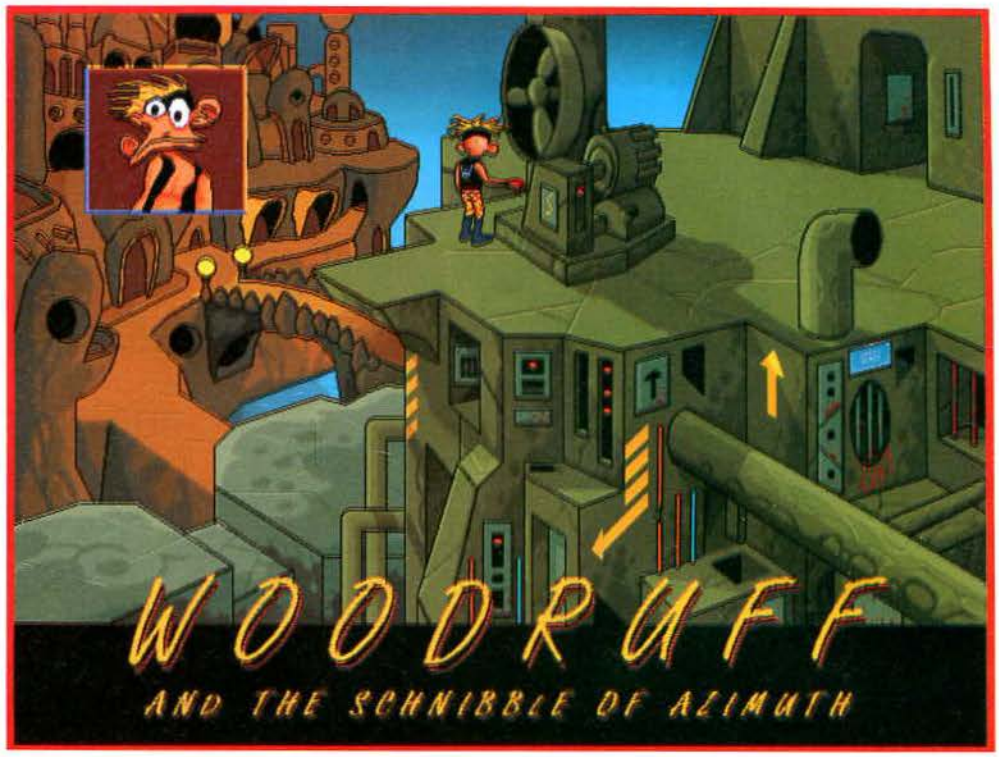
I & JEFF

Sulla vostra destra cliccate due volte sull'ingresso del negozio del venditore di noci. Unitamente a ciò interrogate il funzionario.
In direzione di Piazza del Brotofl...: in alto alla vostra sinistra.
Cliccate sullo scommettitore, poi sul manifesto. Entrate nel negozio CCOO; prendete il bullone e cliccate sulla ruota dinamometrica. Uscite dal negozio e prendete il dito di plastica; fate ritorno sui vostri passi e cliccate su Jeff (tre volte). Per ottenere la sua attenzione impugnate il pennello e cliccatelo sul poster. Interrogate nuovamente Jeff (tre volte). Dopodiché lavorategli e sistemategli il fondoschiena con le piume. Per entrare nella sala dei giochi clandestini, cliccate due volte sul floppy ; e una volta sull'hard-disk. Quindi una volta sull'interruttore. Apparirà un grosso nano, con il quale potrete trastullarvi con il vostro dito di plastica. Non trattenetevi molto in questa sala. Andate a destra. Nelle Via dei Piaceri, interrogate la ragazza (4 volte). Vi piacciono i flippers? Sciroppatevi comunque 3 partite e trasformatelo in tosta-pane. Raccogliete le monetine e proteggetele.
Giocate diverse volte (slot-machine), per ottenere un capitale di almeno 30 monete. Spostatevi subito dopo sulla vostra destra, fate scomparire il meteorite cliccandovi sopra e prendete l'ascensore.



PATTUME

Cliccate sui manifesti e componete il codice digitale della trasmissione televisiva sul vostro tubozon. Fate lo stesso per lo standard della tra-

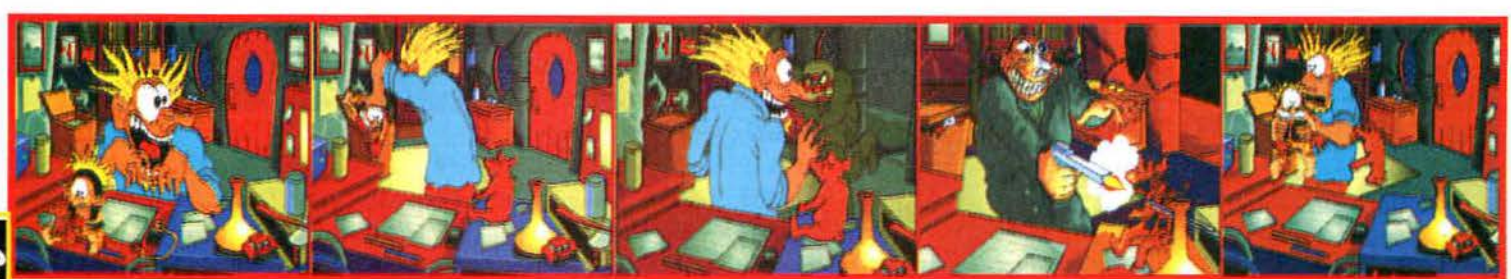


smissione. La segretaria vi fornirà un altro codice digitale - quello di Poo-Lett. Chiamatela. Avete fatto cilecca; il vostro fascino non è più quello di una volta... pazientate, e proseguite nella perlustrazione dei luoghi...
Andate a prendere la pettorina sul robot e comprate tutti gli oggetti che vogliono vendervi. Un po' più in alto, sulla vostra destra, cliccate sulla macchia. Occhio alla caduta dei sacchi dell'immondizia. (Un oggetto che si rivelerà particolarmente utile).
Andate verso la fontana prosciugata. Comprate un cappello e discutete con il saggio. Vi regalerà il codice digitale personale della sua camera. Dirigetevi verso il tempio bouzouk, fate una chiaccherata con il guardiano e rientrate a visitare il mercante di noci.



RE E BOTTIGLIE

Consultate il vostro video e richiamate il canale "meteo". Vi dovrete trovare lì dova cadrà un grande meteorite. Nel caso non acquisiate immediatamente questa informazione, componete il numero più volte...).
Questo evento avviene normalmente al centro amministrativo. Qui cliccate sul vostro orologio meteo e lasciate che il gioco si svolga.
Appena qualche secondo dopo potrete raccogliere il vostro frammento di meteorite. Rifate esattamente la stessa cosa per la pioggia e raggiungete i luoghi del rovescio. Nel momento in cui Rambo troverà per terra la croce, e il gioco ve lo consentirà, depositate il cappello bouzouk. Dopo qualche secondo lo ritroverete.
Andate ora al "virtual game". Discutete con il direttore e barattate il vostro frammento "celeste" con la noce - non giocate!-. Partite **verso il sentiero dei "porconi" e immergete** la noce nel catrame. Tornate al centro amministrativo, ripetete le previsioni meteorologiche per la terza volta; è prevista la caduta di un altro meteorite...
Andate nei pressi. Cliccate sul'orologio e depositate la vostra noce incatramata sulla croce. Eccovi in possesso del bulbo - sapete bene a chi darlo... - .
Adesso che il guardiano del tempio vi apre la porta, entrate e raggiungete il secondo livello. Discutete con il saggio delle parole (tre volte). Non dimenticate che avete con voi un messaggio da trasmettere al saggio



del talento. C'è una porta proprio lì a fianco. Visitate scrupolosamente il tempio e leggete i messaggi che si trovano su tutte le porte. Adesso potete andare a fare una visitina al re - non dimenticate di offrirgli l'apribottiglie. Dopo di lui incontrerete il saggio della forza e quello del tempo. Raccogliete per bene tutti gli oggetti che potete e parlate con tutti. Ritornate a visitare il saggio del talento e parlate di nuovo con lui - 3 volte. Fate quindi ritorno nella boutique CCOO , prendete il chewing gum bouzouk e cliccatelo sulla canna forata. (Orologio a sillabazione temporale). Prendete il vostro copricapo e cliccatelo sul serbatoio. Dopo l'apparizione di Kernit il ranocchio non dimenticate di riagguantare il vostro chewin-gum. Fate ritorno





al tempio per rendere la sillaba al suo legittimo proprietario, il saggio del tempo, che vi darà un nuovo codice digitale. Andate a frugare nella abitazione del saggio della parola, farete la conoscenza di un animaletto che è costretto a lamentarsi a causa di una strana forma di anoressia passeggera. Lo soccorrerete facendogli dono dei fagioli. Lui vi darà una nuova sillaba; sapete bene cosa fare adesso... Il saggio della parola adesso vi regalerà dei nuovi codici digitali. Utilizzateli quanto prima - livello 1 e 2 -. Portatevi al "virtual game"; pagate la vostra partita e cliccate sopra la poltrona. Eccovi impegnati nell'ennesima versione di Doom. Ora, utilizzando tutto il vostro coraggio e la vostra indiscutibile abilità potrete salvare il saggio della salute. Prima di proseguire verificate con scrupolo di possedere il sacco della spazzatura oltre al pulsante; se sì, allora potete continuare.
Fate ritorno così nel Quartiere dei Piaceri, e passate la porta a nord. Proprio di fianco a voi notate un bocchettone. Cliccate sopra ed



entrate. Dirigetevi senza indugi in direzione del ventilatore. Munitevi del bidone di benzina e rovesciatelo nel serbatoio; quindi mettete in moto. Sospinti dall vostra indominabile curiosità cacciate le dita un po' dappertutto; ad esempio, tra le pale vorticanti del ventilatore. Dopo, andate a farvi consolare delle inequivocabili conseguenze da Jeff.
Se volete essere ancora più punitivi con voi stessi prendete il sacco della spazzatura, e dondolatelo sul braciere. Penetrate nell'appartamento del grande boss e parlategli. Per aiutarlo nei suoi discorsi; piuttosto prolissi - , dategli il pulsante; lui si allontanerà. Potrete così recuperare le cassette video e guardarvele in santa pace; inoltre vi metterete in saccoccia ancora un nuova sillaba. Tornate al laboratorio - Vicolo delle Carceri. Recuperate il seme, imboccate il corridoio in basso a destra. Grazie alle vostre sillabe, potete fabbricare la formula della felicità. Poi, testatela sull'autista. Tornate nel laboratorio e pronunciate la sillaba verde davanti al saggio della fertilità. (Un personaggio che ha messo i piedazzi nel proprio piatto). Dal momento che possedete questa sillaba approfittatene per produrre la formula della crescita. Osservate i risultati; e, già che ci siete fate la stessa cosa con la formula del passato, e recatevi a Via della scalinata - livello di partenza. Scandete le scale, raggiungete il monumento commemorativo, fate uso della formula del passato su quest' ultimo. Eccovi nel passato. Sulla vostra sinistra cliccate sul barattolo, poi sulla pietra, infine sul casco. Recuperate il pesce, fatelo scivolare nell'armatura del comandante che così vi lascerà tranquilli. Andate a raccogliere le confessioni del bouzouk morente, raccontategli la storia del matto che ridipinge il



soffitto. dal momento che non otterrete alcun risultato, mostrategli il portachiavi - un nuovo codice digitale più un corno.
Raccogliete la spiga di mais, usate il corno e prendete il tridente che utilizzerete sulla pietra grande. (Leggermente in alto, a destra); per schiacciare ancora di più il bouzouk usate di nuovo il tridente (pietra in alto).
Cliccate sui suoi piedi e dialogate con lui.
Fate ritorno nel 1995 e recuperate il vostro pesce fossile - armatura. Dirigetevi verso la fontana prosciugata. Mettetevi il seme e versate un po' d'acqua, forno termostato 8 e, dopo qualche secondo, cliccate sulle spezie.
Fate ritorno al tempio. Al primo livello componete il codice digitale di MAC DO - saggio del gusto, e consegnategli le spezie.
Dirigetevi quindi nella sala del trono, componete il codice del forziere e trasmettete la nuova sillaba al saggio della forza. Siete invitati alla serata "techno" dei saggi, dentro la Sala del Consiglio. (Non è il caso che vi mettiate eleganti; ma almeno datevi un pettinatina...). Quando vi verrà comunicato mettete il barattolo di conserva sul tavolo. Un minuto di pazienza e una cosetta graziosa da aggiungere al vostro inventario.



MUTAZIONI...

Andate verso il cortile dello stabilimento; raccogliete il giornale. C'è una panchetta vicino a voi; aprofittatene per riposare un poco, e per telefonare ala graziosa signorina.
A questo punto non vi resta che cliccare numerose volte su Woodruff.
Il Pronto Soccorso verrà a visitarvi.
Suonate per sollecitare un secondo intervento.
Ora che siete guariti andate al Vicolo delle Carceri. Cliccate il pesce fossile nel posto prestabilito - avrete qualche buona notizia.
Entrate nella piccola casa nella prateria; avrete modo di conoscere il maestro Toshiba-mitsu, che vi ringrazierà dandovi la possibilità di richiamare la ragazza. Prima di lasciare la piazza raccogliete i due oggetti. Cliccate sul Brotoflatron: assisterete alla trasformazione di Woodruff. Mettetegli l'armatura; gli occhiali, la gorgiera, il pennello e il seme di mais. Usate i soldi per scattare una bella foto. Faxatela di corsa all'ufficio di reclutamento; poi ripetete l'operazione ma senza faxare. Nel centro amministrativo usate le vostre sillabe per la formula della forza. Sono già le 15,59; sbrigatevi ad utilizzare la pozione sul funzionario in modo da ottenere il certificato di respirazione; poi faxatelo.



RINCHIUSO

Date il vostro certificato di assunzione al portiere; e, già che siete nella fabbrica, fate conoscenza con il gentile caporeparto.
Procedete così:
Schiacciate il pulsante per avere una cassetta - in basso a destra.
Pigliate un simpatico copricapo e guardate come vi sta nello specchio. Se vi rendete conto che più che ad un cappello assomiglia da una insalatona, dondolatelo sulla pattumiera e ricominciate come sopra.
Giudicate che vi sta a meraviglia? In questo caso cliccate sulla cassetta e depositatelo.
Andate a sinistra (vicino ad una cosa rettangolare); se avete fortuna la cassa andrà a stabilirsi sulla machina che fa i nodi; cosicché potrete portare a termine il vostro compito cliccando sopra.
Se le cose non dovessero andare, ricominciate e riprovate.



Per uscire chiedete conferma al caporeparto; Ok: adesso che vi hanno ridotto come una salsiccia, cliccate svariate volte su Woodruff. Raccogliete il pezzo della catena e usatela sul muro.
Cliccate sulla vite e utilizzatela sulla serratura. Siete usciti dalla vostra cella; riprendete la vite e cliccatela sul gancio di metallo, poi sulla placca. Ora cliccate sull'unico vero pazzo; quello con l'imbuto.
Vi consegnerà un nuovo codice digitale che utilizzerete immediatamente. Fate poi ritorno al negozio di giocattoli e fate uso della formula della forza sulla vetrina (e di un cervo volante). Proseguite per andare a prendere notizie sul porcone. Usate la formula della memoria su quest'ultimo; dopo una breve conversazione dategli la vostra seconda foto. In cambio apprenderete le regole del ramino. Avete già incontrato la signora? nel caso non l'abbiate fatto; andate a cliccare sull'interruttore situato proprio a fianco dell'entrata del bar e tornate sui vostri passi.
Apprenderete un altro comando.
Alla fontana prosciugata imparate un altro comando - cliccando sul televisore; accesso che dà verso il basso.





LA RAGIONE DEI ROBOTS

Andate in Vicolo delle Carceri e cliccate sulle guardie. Recatevi al centro amministrativo. Sulla vostra destra incontrerete di nuovo Oncleben's.
Approfittatene per chiedere al funzionario il questionario CERFA 30-3443, e non indugiate a rinfrescargli la memoria - formula.

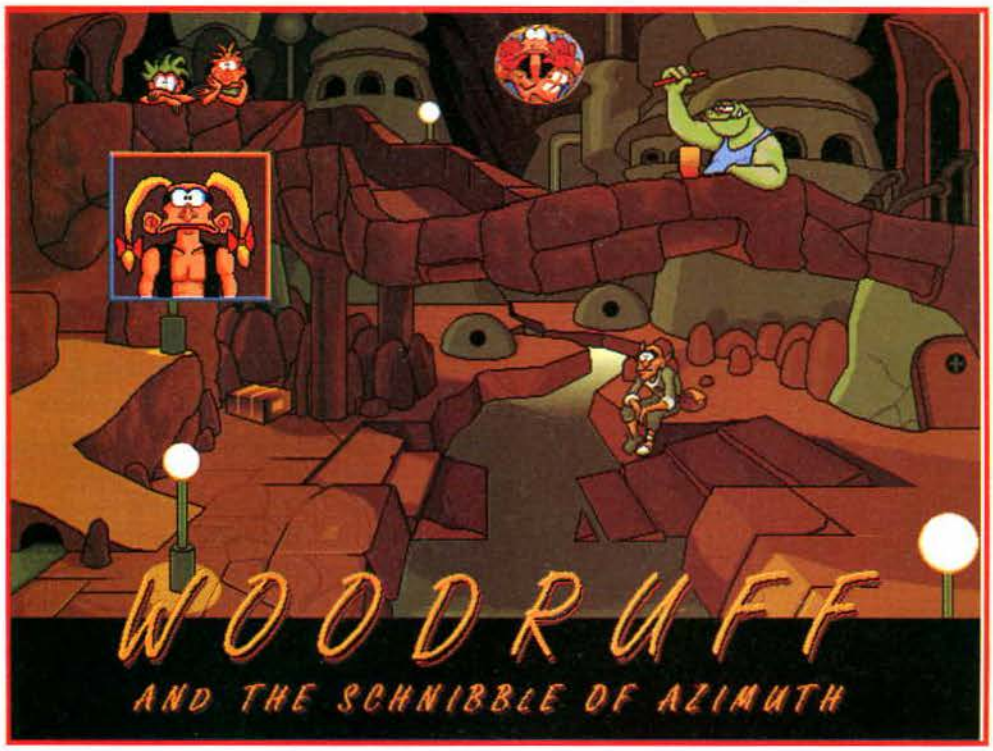


Fate ritorno dalla guardia, dategli il questionario: vi lascerà entrare. Prendete lo straccio e usatelo sul vetro. Chiedete al robot la data della sua ultima messa a punto. Cliccate su uno dei guardiani: comincerete a giocare. Per far sì che vi lascino tranquilli cliccate sulle toilettes. Date le regole del gioco al robot che prenderà il vostro posto, adesso potete dirigervi verso la torre. In questo posto utilizzate il vostro tubozon e componete il numero delle informazioni meteorologiche. Attendete l'arrivo del forte vento di tempesta. Procedete come per la meteorite. Quando il simbolo è tracciato prendete il cervo volante e cliccateci sopra. Parlate con il prigioniero; poi salite; le mani sulla corda. Fabbricate un laccio. Utilizzatelo sullo scarico di sinistra e salite. Parlate ancora con Suziwan. Recuperate informazioni sulla ragazza e contemplate il ventilatore. Usate il potere di levitazione per raggiungere la Terrazza dei Nobili. Con l'aiuto della lumaca cliccate sulla statua per ottenere l'ultima sillaba. Componete adesso la formula della comprensione. Tornate alla Torre della Prigione, dove dovrete ripetere lo stratagemma meteo, salite per il condotto di destra e utilizzate quest'ultima formula sul muro. Entrate e cliccate sui personaggi: ed ecco Azimuth! Dialogate con lui. Vi darà una "casco" walkman ultimo modello. E adesso via, direzione viaggio virtuale. Usate la formula della comprensione sui giocatori. Andate a recuperare l'oggetto caduto per terra nella via dell ascalinata, poi acquisite nuove informazioni sulla ragazza. Portatevi alla Terrazza dei Nobili. Componete il codice sulla porta e mostrate il vostro occhio di vetro al portiere. All'interno, salutate la padrona di casa. Dovete tornare al laboratorio e cliccare sulla provetta per rifornire il vostro kit di "pronto soccorso". Tornate sui vostri passi per curare Miss sierra '95. Per fare colpo, mostratele il vostro stile di Tango... Nei suoi appartamenti interrogatela.



FANATISMO!

Ritornate al cortile della fabbrica e parlate con il capo della setta.
Ritornate in piazza e usate il



mantra sul microfono. Per evitare che vi sbattano fuori a calci, dovete usare il vostro mantra al vostro giro. Tenete d'occhio il ciclo del gioco. Quando sarà il vostro turno, usate il vostro mantra sulle aree libere (tra gli adepti). Inoltre dovrete:
-Cliccare sul computer, poi sul sacerdote della setta.
-Inserire il vostro obolo dentro l'apposito contenitore.
-Ripetere queste operazioni fino ad ottenere il codice della saggezza.
-Tornare verso l'altare.
-Quando il boss di turno parlerà dell'iniziato del giorno, fate uso del vostro potere di levitazione.
-Subito dopo dirigetevi verso il gong. La conbinazione dovrebbe essere: grande gong, grand gong, piccolo gong, grande gong, piccolo gong, piccolo gong.
Se svolgerete bene questa operazione riuscirete a non dare nell'occhio. Potrete anche prendere il CD-ROM ipnotico (sotto i due occhi).
Tornate dalla Miss.
Utilizzate la formula della crescita sulla pianta grassa ed entrate a casa del fetentone.



L'INFIDO INDIVIDUO

Occhio: adesso bisogna cliccare sul campo di forza. Prendete il solo scudo che possedete, per avvicinare il tipino: il coperchio della marmitta. A questo punto fate in fretta: mettete il CD-ROM nel lettore (in alto a destra).
A questo punto, potete togliervi il piacere di usare il vostro casco-Walkman magico sull'infido individuo. Prima di andare alla parte superiore dello schermo, cliccate sull'interruttore che si trova dietro la sedia, e frugate i vestiti (carta magnetica).
Salite e dialogate con la grossa bestiola, non appena quest'ultima s'impossesserà del vostro corpo d'atleta, prendete un po' di bouzonioli-gibolin.
Ora prendete il vostro barattolo magico di conserva e cliccatelo sull'uncino (senza dimenticare di aggiungervi il chewing-gum), poi dirigetevi verso la freccia gialla (in alto a sinistra).
Quando il gioco ve ne dà la possibilità, sollevate la linguetta rossa. Per terminare il gioco, prendete la carta magnetica e cliccatela sulla serratura. A questo punto, solo i più generosi ritorneranno all'inizio del gioco e si appresteranno, con tutta la pazienza e la comprensione psicologica dovuta, ad ascoltare ancora, e per lungo tempo, i molti numerosi episodi che hanno sconvolto il carattere e l'esistenza del nostro simpatico e tragico bouzouk triste.

Fantadinò





GIOCOOREALTA' !



Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc) ed un modem (minimo 2400 baud).



- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

02/66011588

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

FEDERATION II BATTLETECH MULTIPLAYER MUD

Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale). Ed in più Internet, Servizi professionali e Messaggistica.

InfoSquare

InfoSquare è un marchio BLUE BIT - Servizi telematici multimediali

Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

GUILTY

PRIMA PARTE

Ehi, Marco, c'è qui da risolvere un'avventura!!! La voce del capo chiama e Marco risponde immediato. Cos'è? GUILTY? Va bene, agli ordini. Cosa? Ho tempo solo due settimane??? Non sono mica un drago, io!!! Ma le proteste del sottoscritto non valgono a niente e allora eccomi qua. Come avrete certamente letto nella recensione del numero 71 di K mi sono ritrovato a scegliere se vivere la storia nei panni di JACK oppure in quelli di YSANNE e...

DALLA PARTE DI JACK

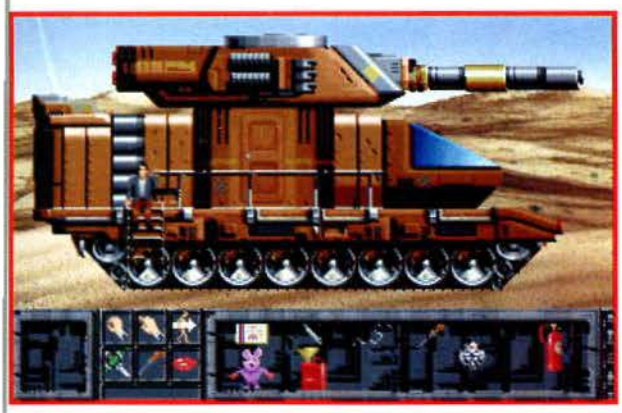
Ebbene sono in cella, detenuto per aver tentato di commettere un furto e per di più arrestato da una donna. Rossa oltretutto. E' già qualcosa che sono riuscito a convincerla a darmi del cibo. Beh, non è che me lo ha proprio dato, me lo ha buttato là dove non posso neanche arrivare a prenderlo.
Ho fame! Entra un androide, si fa un giro ed esce e poi continua ad entrare ed uscire. E' un congegno che serve alle riparazioni, dice lui, e non può aiutarmi. E questo cos'é? Ah, l'interruttore della luce. Aspetta un po' che ci smanetto. Sì, funziona. Ancora? Ma sì. E poi ancora; UPS, l'ho fatto saltare. Ehi, androide, c'è da riparare la luce. Ta-dan, il gioco è fatto, sono libero.
Per prima cosa raccolgo la palla di cibo e poi mi guardo intorno. Ci sono due uscite sulla sinistra e, occhio, c'è un imbuto vicino ad una cella, sapete, per gli stimoli.
Prendo anche questo, non si sa mai. Adesso vado a farmi un giro per la nave. Esco dalla porta a sinistra e mi ritrovo nella sala del reattore. Prendo l'estintore, magari mi serve, e proseguo l'ispezione della nave; porta a sinistra, oops, meglio evitare un incontro con la mia catturatrice. Bene, torno alle celle ed esco dalla porta a destra. Qui c'è un corridoio con una porta che dà alla camera di equilibrio (che non si apre) e l'uscita davanti a me non è utilizzabile. C'è un armadietto con una gruccia, me la prendo e all'armadio ci penserò visto che neanche lui si vuole aprire.
Torno al corridoio e vado a sinistra; accidenti, ancora lei, meglio andarsene da qui. Come posso fare per fuggire al mio destino? Siamo nello spazio, non posso mica buttarmi giù con il paracadute, no? Ok, allora bisogna fare un sabotaggio. Aspetta un po' che torno nella sala del reattore e uso l'estintore sulla protezione termostatica, tanto per danneggiare il controllo automatico della temperatura e poi me la squaglio nella sala delle celle aspettando di vedere cosa succede. Non succede



niente? Ma come? Ehi, robot, guarda che qui c'è qualcosa che non va nella temperatura. Ah, ecco, vai ad avvisare il tuo capitano, vai. Dando un'occhiata noto che la miss sta guardando il difetto, meglio lasciarla lavorare. Tornerò dopo. Beh, visto che lei è occupata lì io me ne andrò nella sala comandi. Esco dalla porta a destra e, dal corridoio, arrivo alla meta. E qui cosa c'è? Intanto mi approprio della mascotte rosa della mia carceriera e poi, guardando bene sulla sinistra del cruscotto dei comandi, mi avvedo del tesserino che diventa mio immediatamente. Qui non c'è più niente da fare, torno sui miei passi, porta a sinistra e corridoio, cella, porta a sinistra e sono di nuovo nella sala del reattore. Ma guarda un po', la rossa ha lasciato aperto un pannello e dentro vedo l'ipertrasmissione; questo sì che è un bel colpo. Non mi resta che andare alla camera di equilibrio e usare il tesserino della poliziotta sul pannello di controllo per far aprire la porta e buttare l'ipertrasmissione nello spazio.
Fatto, il sabotaggio è riuscito, la rossa mi dice che dobbiamo atterrare sul pianeta più vicino per far rifornimento. Ok, atterriamo.







Adesso ho il compito di rifornire di "carburante gas tiranno" la nave della mia amica rossa. Beh, tanto per cominciare torno sulla nave a prendere la bombola vuota che è vicino al reattore e poi me la vedo io con questo pianeta ghiacciato.
Una volta fatto questo e tornato sulla superficie innevata raccolgo immediatamente il recipiente vuoto di carburante proprio lì davanti a me. Tra l'altro è anche bucato. Uffa, metto in bocca la palla di cibo che si trasforma in un qualcosa che usato con il recipiente mi permette di ripararlo. Figurati un po' come era gustoso il mio pranzo.
Avanti sulla destra c'è una costruzione. Appena dentro sulla sinistra c'è il condotto dell'aria; aspetta un po' che provo ad aprirlo... CLANK, mi è rimasto in mano il tubo. Ah, ho capito, torno allo spazzaneve danneggiato irreparabilmente e uso il tubo del



condotto dell'aria di poco fa con il tubo del carburante. Ora serve l'imbuto con il recipiente e, a questo punto, quest'ultimo con il tubo, in modo tale da riempirlo del carburante dello spazzaneve. Sì, lo so, non è questo il tipo di carburante che mi serve per la nave. Comunque non si sa mai.
C'è ancora qualcosa? Certo che c'è! Un pannello sulla destra, è uno scaffale di attrezzi dal quale mi becco un bel cacciavite. Adesso fammi tornare alla costruzione. Rientrato, vedo che ci sono due uscite. Comincio dalla prima a sinistra. Appena entrato, subito sulla parete a sinistra c'è una chiave che naturalmente mi piglio: è una chiave di accensione, inoltre mi guardo il missile inesploso là davanti. Adesso lo smonto usando il cacciavite, lo apro e vedo la testata ancora attiva. Meglio disinnescarla. Uso la testata e poi la prendo. Ora vado all'altra uscita. Toh, c'è un ascensore.
Vado a vedere cosa c'è là sotto. A sinistra non si può passare, a destra una frana. Bene, uso la testata per aprirmi un passaggio, la metto vicino alla frana, la innesco e ... BOOM, OK, fammi un po' vedere... sì, ce l'ho fatta, ora entro e scopro un impianto di perforazione che serve per estrarre i gas dal sottosuolo. Dunque, vediamo un po'... C'è il buco della serratura e la chiave è in mio possesso, c'è lo sfogo del gas dove posso mettere il recipiente del gas della nave, c'è il serbatoio del rifornimento dove userò senz'altro il carburante preso allo spazzaneve. Capito tutto? Allora, prima il rifornimento, poi la chiave ed infine la bombola. Ecco fatto, possiamo andarcene. Torno alla nave a mettere al suo posto il gas tiranno.
Ehi, Ysanne, ho fatto il pieno. Si parte? Per dove? Ma verso il fronte di battaglia con gli alieni, naturalmente. Peccato che, appena arrivati, ci requisiscano la nave e ci portino via il giroscopio per non farci ripartire. Beh, mi sembra chiaro, il mio compito è quello di recuperare il giroqualcosa. Sì, ok, andiamo a parlare al comandante. Che poi è un colonnello al quale non importa nulla né dei soldati né di restituirci la nave. L'unica cosa da fare qui dove c'è il grande capo non è andare alla latrina di cui tra l'altro non ho proprio bisogno, bensì di prendermi il cavo di ritegno che la sorregge, dopo di che andare ad ispezionare altri posti. Prima però, passando vicino alla nave, c'è da notare una chiave lasciata da un meccanico proprio sotto la scala. La prendo; e sapete perché? Perché mi serve per smollare i bulloni della grata che chiude l'edificio in pietra dove certamente è rinchiuso il giroscopio. Però, nonostante la furba operazione, non sono abbastanza forte per spostarla, ed allora ecco a cosa serve lo scooter. Vado a prenderlo. Sì, è vero, il motore è spento e non ho la chiave d'accensione, ma, insomma, che ladro sarei io? La gruccia la trasformo in un cavo intrecciato e, da buon ladro che si rispetti, metto in moto e parto.
Arrivato alla grata, prendo il cavo di ritegno e lo collego alla grata, uso la corda con lo scooter e il gioco è fatto. Posso entrare? Permesso... l'avevo detto io che era là dentro il giroscopio!!! Ysanne? Ehi, ma dove è andata, bisogna che la trovi per dirle che possiamo partire.



Girando intorno all'edificio di pietra trovo un carrarmato. E' del tipo distruttore. Vuoi vedere che è proprio qui dentro? Lo sta rubando!!! Ehi, sì, sì, ho capito, il dispositivo... forza, torniamo alla nave... come sarebbe a dire che devi fare una cosa? Ok, andiamo al segnale luminoso sulla nostra destra; usiamolo... ah, vuoi fare tu? Va bene, Ysanne. Ora possiamo andare.
Vado a rimettere a posto il giroscopio, ok? Va messo nel centro di navigazione sulla sinistra del reattore. Sì, capito!!! Ysanne? Il giroscopio è a posto. Bene, si parte. Questa volta si va al parco dei divertimenti. Peccato che il computer non mi lasci scendere. Vediamo un po' di parlarci. Senti un po', computer, ma lo sai che Ysanne potrebbe essere in pericolo? Ecco ottenuto il permesso. Ehi, che bionda la hostess di questo





posto. Come sarebbe a dire che non posso entrare, che non sono un ospite atteso? Proprio io, Jack, non posso esibirmi al casinò Lucky Star? Sembra non ci sia nulla da fare. Il robot non mi è di nessun aiuto e neanche il tizio che continua ad entrare ed uscire. E allora faccio lo gnorri; appena quel tizio rientra al casinò, lo seguo e dico che sono con lui (questo punto può essere delicato.
Personalmente ho parlato con l'uomo sulla sinistra della fontana, e quando lui è partito per uscire l'ho seguito). Eccomi al casinò.
Al primo tavolo non mi danno retta, provo al secondo. Cosa punto? Ma dai, ho una nave spaziale proprio qui fuori!!! Allora, la mia carta, la sua, la mia, beh, ho perso. Cosa? Tutta la nave? Ma... Questo sì che è un colpo da maestro! Mi hanno sbattuto in cucina ad aiutare lo chef.
Devo preparare una salsa indossando naturalmente il cappello da cuoco. Come si prepara 'sta salsa? Pronti via... cappello da cuoco, spezie, brocca piccola, brocca grande ed ecco fatto. Chef? Va bene? Che obbrobrio. Come hai detto che si prepara? Ah, ho capito. Pronti via... cappello da cuoco, spezie, brocca grande, brocca piccola... un altro obbrobrio. Allora... brocca piccola, brocca grande e spezie. Sì, adesso va bene. Ho la libertà di andarmene.
Vado dal capo di sopra, visto che mi vuole vedere. Buongiorno, il suo capo voleva vedermi, dico alla receptionist, prego entri pure. Toh, il mio caro vecchio amico TENNENT. Come facevi a sapere che ero qui? Posso riavere la mia nave? Dopo un po' di domande ecco entrare la mia ex fiamma RUTHIE che mi dice tranquillamente che se ho bisogno di lei mi aspetta fuori. Vado fuori.
Senti, Ruthie, in nome dell'amicizia e via discorrendo, non è che puoi farmi restituire la nave? Mah. Aspetta un attimo che vedo se riesco a convincerlo.
Beh... ci riesce. Fammi rientrare da Tennent.
Tutto quello che Ruthie è riuscita ad ottenere è la probabilità di vincere al gioco restituendo almeno 40 crediti al mio amico capo della baracca. Ok, andiamo a tentare la fortuna. Peccato che non ho soldi e che nessuno me li vuole prestare. Vediamo un po', là c'è un giocatore, adesso ci parlo...
Scusa, conosci le regole del gioco? Puoi



darmi qualche suggerimento? Magari dopo, dice lui. E già, intanto io cosa faccio? Semplice, sono sempre e comunque un ladro, e visto che lui ha le tasche piene, tanto vale approfittare e prendere un po' di fiches dalla sua tasca. Ecco ottenuti i soldi per giocare. Adesso li do al croupier e gioco.
Dunque, non sto qui a spiegare tutto per filo e per segno sennò mi dilungo troppo (consigli vari sono: continuare a rubare con lo stesso metodo le fiches dalla tasca del giocatore; chiedere al tizio i consigli che ad un certo punto ci darà; salvare il gioco ogni volta che si riesce a vincere).
Fatto questo e raggiunta la quota di 80 crediti, torno su dal capo e recupero la nave dove torno immediatamente, prima che si accorgano della mia assenza.
Ysanne? Che si fa? Si riparte per il prossimo pianeta. COLLINS, il capo dei colonizzatori, mi dice che ci sono delle orribili creature che non permettono la fondazione di una colonia pacifica, creature che reagiscono agli odori forti. Il mio compito è quello di trovare un uovo da esaminare (tipo alien, per interderci) che potrò trovare nel labirinto delle caverne.
Ok, vamos al labirinto.
All'entrata noto lo zaino del mio amico NARM, con i suoi scarponi che contengono anche i calzini riconoscibili dall'estremo odore; il famoso odore forte che tiene lontano i mostri. Devo prenderli. Peccato che il cucciolo-che-morde me lo vuole impedire. Ho la soluzione: do il pupazzo mascotte al cucciolo che, felice, se ne ritorna al suo albero ed io posso recuperare i calzini ed entrare nel labirinto.
OK.
Qui bisogna tenere d'occhio le freccette gialle sulla nostra sinistra, quelle freccette che, per intenderci, ci mostrano se il passaggio è già conosciuto oppure no.
Si deve sempre scegliere un'entrata non ancora conosciuta finché si arrivera alle uova.
Ad un certo punto uno sfortunato si può anche stressare, ma bisogna essere forti.
Ok, trovate le uova, preso e via all'uscita; consegno l'uovo al capo dei colonizzatori e risalgo sulla nave.
Ysanne?
Dove andiamo? E già, dove andiamo? Il computer si è guastato, siamo costretti ad atterrare...





Sceso sul nuovo pianeta mi viene un certo languorino e così mi decido a cercare qualcosa da mangiare. Vediamo un po'... entrato nel chiamiamolo tunnel, si vedono due uscite. La seconda a destra mi porta a conoscere il padre superiore. Che posto è questo? E' PARADISIA, dove vivono i monaci e conservano gli oggetti sacri; il pilastro della luce, l'esagono e il fiore di fuoco. E infatti proprio lì c'è il pilastro della luce. Va beh. Dalla prima porta, invece, si entra in un corridoio dove c'è una porta chiusa (scoprirà dopo cos'è) e, proseguendo, si arriva alla cappella dove non è possibile entrare visto che è un luogo sacro. Però proprio lì c'è un altare con del cibo ed io ho fame. Andiamo a vedere da un'altra parte. Verso il basso c'è un'altra uscita. Oh, bene, una stanza con pane e patate. Sì, però io sono un po' più ricercato nel cibo. Se proseguo trovo un tino per pigiare l'uva e, uscendo ancora sulla sinistra, trovo un lago e, guarda guarda, il fiore. In ogni caso non si può prenderlo, bisogna essere travestiti da monaco. Ok, ok, visto che qui non c'è proprio niente, me ne torno alla nave che, nel frattempo, si sara aggiustata da sola; che nave intelligente!!! Come? Sorvegliano la nave? Parlerò di questo ai loro superiori! Dov'è sto padre capo? Ah, sì..... senti un po', mister... perchè non possiamo riprenderci la nave? Dovete lasciarci andare!!! No, non ci lasciano andare. Tanto vale che cerco ancora da mangiare. Alla cappella una fortuna insperata. Il monaco che non mi ha lasciato entrare prima è svenuto. Ne approfitto subito e vado a usarmi le offerte sacrificali, fantastico. Ottimo lavoro, golosastro, ho commesso il peccato più grave e siamo tutti e due imprigionati per il resto dei nostri giorni. Ecco cos'era la porta nel corridoio: la prigione. Non mi resta che saltare dalla finestra con un mirabile tuffo nel lago per poi raggingere la riva dove c'è il fiore di fuoco. E adesso? rientriamo. Lascio perdere quel monaco che ha fatto voto di silenzio e vado oltre. Nella stanza del pane e patate c'è un sacchetto di lievito sulla mia sinistra. Serve per far fermentare meglio il vini nel tino della stanza precedente, quella dove c'è il monaco. Detto? fatto! Sacchetto nel tino e... ma guarda cosa hai combinato!!! Ora il monaco deve lavarsi la tunica. E appunto, mentre lui si fa il suo bel tuffo io gli freguglio l'indumento. Bella nuotata, babbeo! Indosso la tunica e, così travestito, posso cogliere il fiore. E qui viene il bello, dopo innumerevoli tentativi, il sottoscritto JACK è finalmente in grado di dirVi dove vanno posizionati i petali del fiore per..... ma andiamo per gradi. Prendo il primo petalo del fiore e lo metto sul pavimento della stanza del tino, poi nella stanza delle patate appoggio il secondo petalo sempre sul pavimento in mezzo alla stanza, ora appoggio il terzo alla biforcazione delle stanze, ovvero all'entrata principale del tunnel, il quarto lo metto davanti alla porta dela cella, entro nella prigione dove c'è YSANNE e, mirando molto bene con il quinto ed ultimo petalo in mano gli stivali della mia amica rossa, lo lascio cadere ai suoi piedi. A questo punto esco dalla prigione e..... povera YSANNE, non pensavo che la disintegrassero sul serio!!! Sigh, che storia triste. Non mi resta che esaudire il suo desiderio, quello di fermare gli invasori. Visto che i monaci sono occupati, me ne vado alla nave. Computer: rotta verso CORROCTICON. Attraccati, esco dalla porta a destra ed eccomi alla base spaziale abbastanza malconcia, oserei dire. Vado all'uscita con la lampada rossa intermittente e poi giù all'altra uscita sotto di me. Appena entrato sulla mia sinistra trovo una guida telefonica che, consultata, mi da il numero per chiamare il mio amico NARM mediante la console lì vicino. Ora che ho chiamato NARM posso esplorare un po' uscendo dal portale con la lampada rossa intermittente, poi portale a destra e ehi, e questo chi è? Cosa fai tu qui? Ah, ho capito, il TRANSATRON!!! L'anomalia instabile!!! Bisogna trovare i pezzi mancanti, gia! Vado a vedere cosa c'è lì a destra. Il pilastro... non spiego niente, succede tutto da solo, ed io mi ritrovo di nuovo in compagnia di Ysanne, non so dire se sono contento o dispiaciuto. Continuo l'esplorazione; uscita a destra, poi uscita in alto ed ecco che è arrivato Narm e così recupero un frammento del transatron. Bene, allora giù dallo scivolo, porta a destra e poi porta a sinistra. Eccomi arrivato all'anomalia dimensionale. Davanti a me un cristalo rotto, il transatron frantumato. Allora è un gioco da ragazzi!!! Prendo il frammento di prima e lo aggiungo come pezzo mancante dopo di che non mi resta che buttarlo nell'anomalia e ... abbiamo salvato la galassia.



Marco Barbieri

TNT Cheat

Siete bloccati, impantanati o insabbiati nelle paludi inestricabili di un gioco particolarmente difficile? Oppure non riuscite a trovare il bandolo della matassa per finire uno dei vostri games preferiti prima di accostarvi al contenuto del fantasmagorico CD-ROM fornito in dotazione su questo numero? Niente paura: state sfogliando le pagine della rubrica che fa per voi. Infatti io, l'immarcescibile DOCTOR KERNAL continuo a farmi in quattro per voi, scovando per ogni dove, trucchi, trucchettini e gabolazze. Vi ricordo anche, che oltre ai trucchi relativi a giochi nuovi, sono sempre pronto a darvi una mano anche per prodotti non recentissimi. Per cui se siete in difficoltà o in crisi mistico-religiosa, non abbiate dubbi: scrivete!!! Inoltre, se volete farvi belli con gli amici facendo vedere il vostro nome sulle pagine di uno dei prossimi numeri di K, inviate gabole, password e perché no, anche codici esadecimali a K BOX-TNT, c/o Edi. Progress, Via Pagliano 37, 20149 Milano. Ma passiamo a incominciare: musica maestro!

CHAOS ENGINE

PC Elisabetta De Angelis mi ha scritto da Roma, chiedendomi (beh, per la verità non lo chiedeva proprio a me, ma al mio illustre predecessore) un po' di codici per Chaos Engine. Eccoti accontentata, o splendida fanciulla!

Mondo 2 VG0R0X0YGLH#
Mondo 3 GQWBSJD1T8SD
Mondo 4 C8#71XHKT8KX

Se invece volete un badalucco di soldi in saccoccia, digitate: Mondo 2 GW4RXTF4ZLVK
Mondo 3 QHS7S7RNYP0L

Se invece preferite essere già forniti di armi e di un bel pacchettino di dindi, allora inserite:

Mondo 2 7MTM4L22DGMN
Mondo 3 1#NBK4ST6#0P
Mondo 3 TXNZKC277V7M

DESCENT

Per la piccola meraviglia prodotta dalla Interplay, ecco una carrellata di codici che dovrebbero permettervi di percorrere impavidi le intricatissime gallerie di questo simulatore di volo "alla Doom". Anzitutto inserite la seguente sequenza di lettere: GABBAGABBAHEY. Se le avete digitate correttamente lampeggierà una scritta che vi informerà che il modo gabola è stato attivato. A questo punto non vi resta altro da fare che inserire il codice che più vi serve in questo momento:



SCOURGE

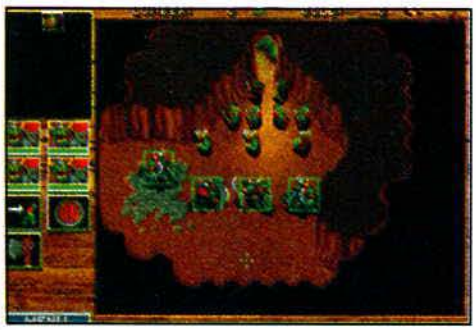
Fornisce uno stock completo di armi e munizioni pronto per essere utilizzato. MITZI - per possedere tutte le chiavi necessarie ad aprire i vari portelli (mi sa che i programmatori hanno visto "I Ragazzi del Muretto"...). GUILE - fornisce alla vostra nave un cloaker device di Klingoniana memoria. TWILIGHT - ricostituisce gli scudi al 100% di energia. FARMERJOE - consente di teletrasportarsi in uno qualunque dei livelli a scelta. RACERX - rende la vostra nave assolutamente indistruttibile.

WARCRAFT

Questo capolavoro della Blizzard è senza dubbio il gioco preferito di tanti in questi ultimi tempi. Pur non essendo difficile, è al contempo complesso e divertente, ricordando da vicino un'altro dei miei programmi favoriti di qualche tempo fa: Dune 2. Per coloro che si trovano in difficoltà combattendo orchetti, umani, orchi e compagnia bella, ecco qui delle gaboline succose, succose. Per prima cosa, dovete entrare nel modo messaggio premendo [ENTER]. A questo punto dovete digitare CORWYN OF AMBER (rispettando gli spazi) seguito ancora da [ENTER]. Ora siete con i codici-gabola abilitati:









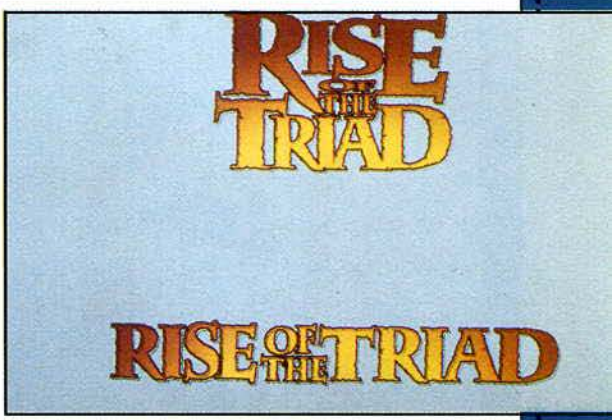
POT OF GOLD

aggiunge istantaneamente alla vostra riserva 5.000 unità di legname e ben 10.000 unità d'oro. Il codice è ripetibile, anche se lo schermo di statistiche finali non considererà nessun bene conseguito non legalmente (e mi sembra anche giusto). EYE OF NEWT - permette ai vostri maghi, chierici, stregoni e sciamani di conoscere tutti gli incantesimi senza bisogno di ricercarli. IRON FORGE - completa automaticamente e senza alcun esborso di denaro tutte le ricerche per il miglioramento tecnologico (armi, armi da lancio, armature e cavalli). SALLY SHEARS - visualizza in chiaro l'intera mappa (okkey. Ora che so dove siete, fatevi sotto!). HURRY UP GUYS - velocizza il lavoro di upgrade tecnologico e di costruzione di immobili e di estrazione di beni da parte dei nostri sudditi, lasciando inalterata la velocità degli avversari. THERE CAN BE OLNY ONE - rende invulnerabili tutte le nostre unità, eccetto che al fuoco delle catapulte nemiche. ORC7 - ci teletrasporta alla settima missione. Naturalmente, inserendo al posto del numero sette un altro numero, verremo teletrasportati alla missione corrispondente. YOURS TRULY - ci trasporta allo schermo di vittoria dello scenario che stiamo giocando. CRUSHING DEFEAT - questo codice ci fa perdere la partita. Ma a cosa serve una gabola così? IDES OF MARCH - ci mostra la sequenza finale che ci vede vincitori dell'intera campagna.

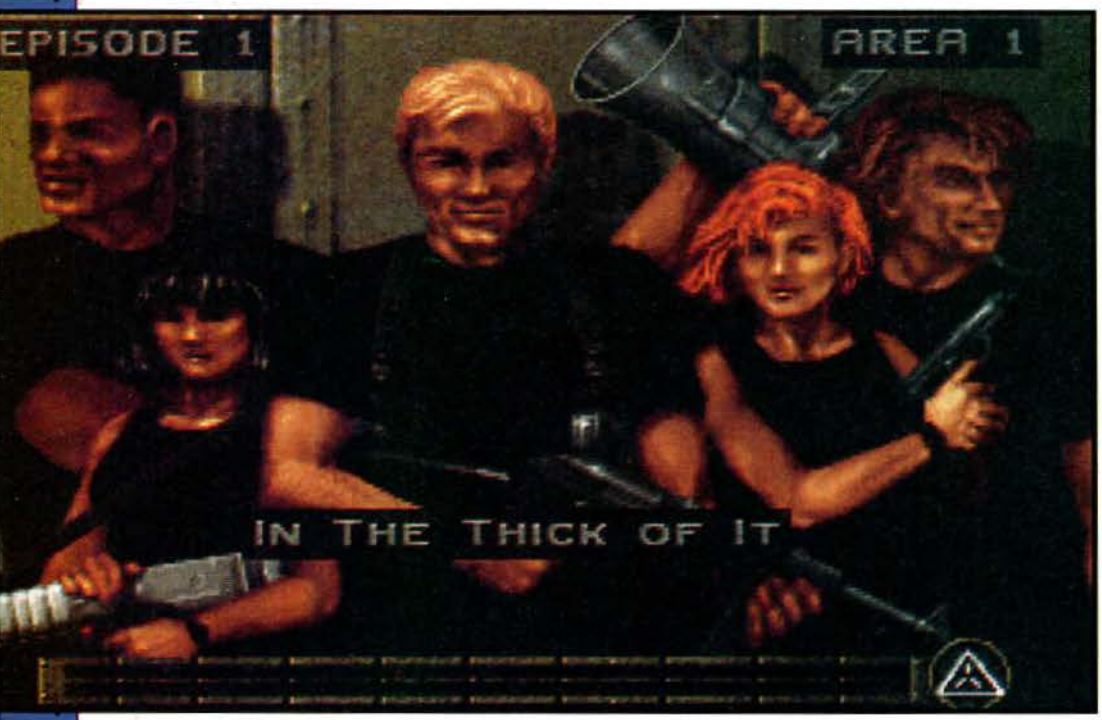
Tutti questi codici funzionano perfettamente anche nella modalità a due giocatori, per cui occhio che il vostro avversario non le utilizzi mentre voi magari siete distratti. Ricordate poi che per inserire i codici suddetti dovrete sempre premere prima [ENTER], poi il codice e poi ancora [ENTER]. Buon massacro!

RISE OF THE TRIAD

Grazie all'infinita pazienza e gentilezza di Celine Di Pisa, responsabile del supporto software della Systems, eccovi una valanga di codici per questo clone di Doom che si distingue dai concorrenti per la grande vastità del piano di gioco e per le numerose sorprese che riserverà a quanti lo vorranno visitare anche nei cunicoli più sperduti. Innanzitutto dovrete digitare durante lo svolgimento del gioco DIPSTICK, e poi... gabole a volontà!













PANIC - ripristina l'energia al 100%. SHOOTME - vi fa indossare il giubbotto antiproiettile. LUNG DUNG - vi fa indossare la maschera antigas. BURN-ME - vi fa indossare la tuta d'amianto. HUNTPACK - vi fornisce chiavi a volontà. SIXTOYS - per avere sia le chiavi che il giubbotto antiproiettile. JOHNWOO - vi equipaggia con la doppia pistola. PLUGEM - vi equipaggia con il mitragliatore Schmeisser MP40. FIREBOMB - vi equipaggia con la bomba. VANILLA - vi equipaggia con il bazooka. BOOZE - vi equipaggia con il missile a zig-zag. HOTTIMES - vi equipaggia con il missile ad infrarossi. BONES - vi equipaggia con il muro di fiamme. SEEYA - vi equipaggia con la mano di Dio. CHOJIN - attiva il "God Mode" e al contempo aumenta tutte le armi al massimo della loro dotazione di munizioni.

Sono presenti anche alcuni codici di funzionamento generale, oltre ad altri dall'effetto che definire buffo è ancora poco. Il mio consiglio è quello di sperimentarli tutti almeno una volta... RIDE - abilita la vista da una telecamera posta sul proiettile appena lanciato. BOING - vi farà rimbalzare contro i muri. TOOSAD - attiva il "God Mode". DIMON - decrementa la quantità di luce. DIMOFF - incrementa la quantità di luce. FLYBOY - consente al nostro personaggio di volare. GOGATES - per uscire immediatamente dal programma. GOTO - per saltare immediatamente ad un altro livello a scelta. GOOBERS - per ricominciare il livello da capo. GOARCH - per saltare al livello seguente. REEN - per teletrasportarsi all'inizio del livello in corso. GOTA486 - settaggio base per i processori 486: texture mapping attivato sia per i pavimenti che per i soffitti. GOTA386 - settaggio base per i processori 386: texture mapping disattivato sia per i pavimenti che per i soffitti. LONDON - abilita l'effetto nebbia. NODNOL - disabilita l'effetto nebbia. SHINEON - accende le fonti di luce. SHINEOFF - spegne le fonti di luce. 86ME - per chi della pelle se ne fa un baffo... WHACK - ...effetto stupido e inutile (anche se da provare). SPEED - per correre come Mennea. HERE - indica la posizione corrente del personaggio all'interno del livello. RECORD - fa partire la routine di registrazione che consente di realizzare dei demo del gioco. STOP - interrompe la registrazione. PLAY - visualizzazione della registrazione.

Beh, che ne dite? Penso che basti, no?

POPULOUS II

Questo splendido gioco della Bullfrog sta vivendo una seconda giovinezza, considerando le richieste di aiuto che giungono in redazione. Accontentando un po' di lettori in una volta sola, ecco i codici di un certo numero di mondi, tra cui anche i più difficili e avanzati, naturalmente nella versione Amiga a noi richiesta.

Mondo 750	FENEAT
Mondo 775	AGLO
Mondo 800	LDQUAB
Mondo 825	NETHAC
Mondo 850	TUFEAK
Mondo 875	UNWIAF
Mondo 900	OMUBAG
Mondo 925	WILYAT

Mondo 950	IIALAB
Mondo 975	LETIAC
Mondo 999	WOITAB



FLASHBACK

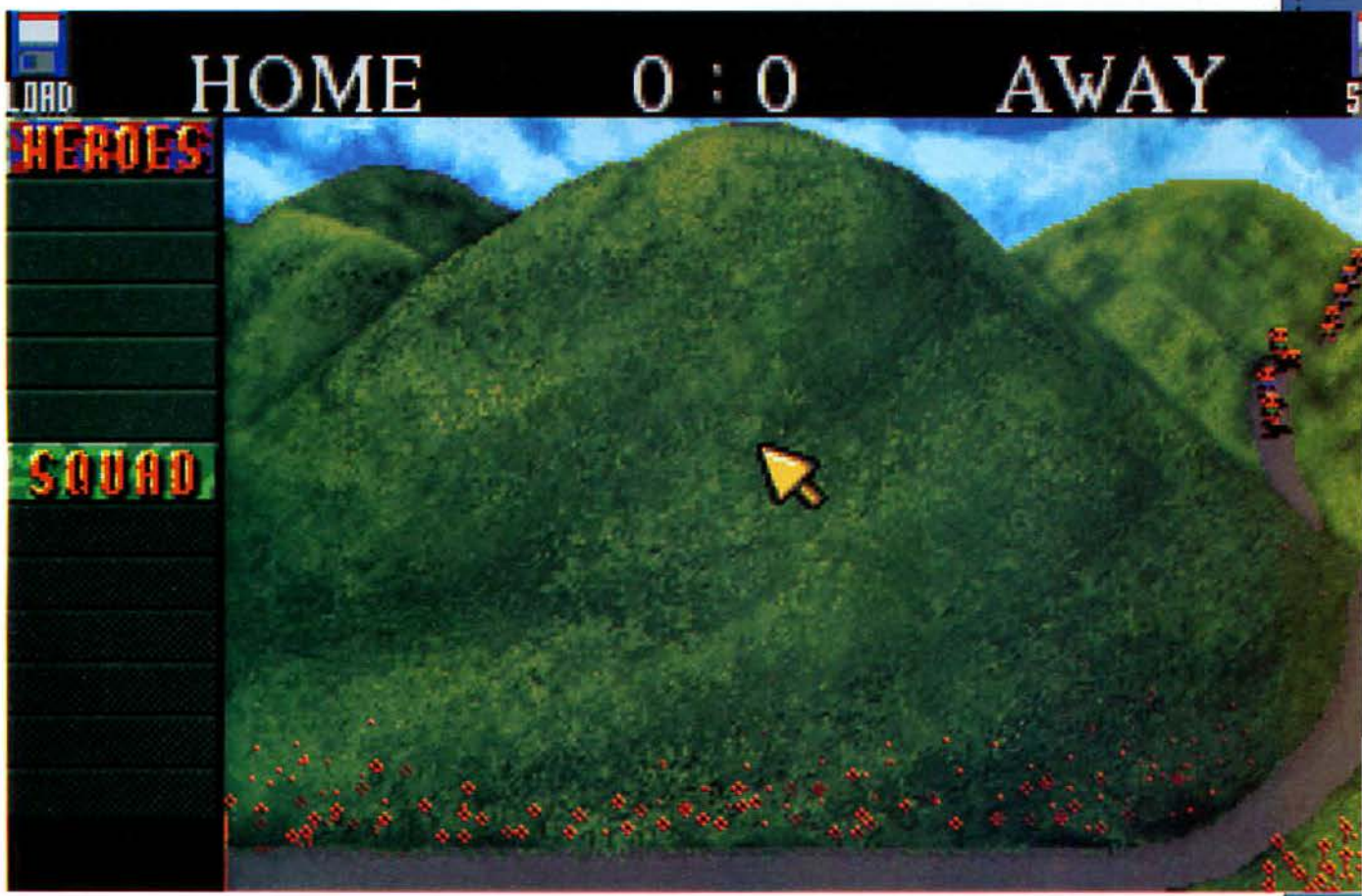
Sono sempre di più i pazzi che giocano a Flasback non al livello "Easy". Alle richieste di aiuto di questi coraggiosi, non potevo non prestare ascolto: ecco quindi per Jason Molinari e Andrea Trasatti tutti i codici del livello "Difficult":

CLOP CARA
CALE FONT
HASH FIBO
TIPS

JAZZ JACKRABBIT

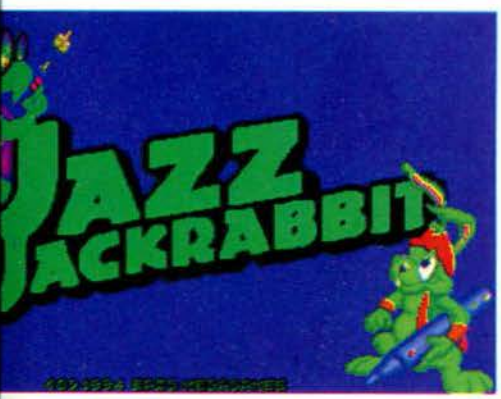
Per il gioco a piattaforme più divertente degli ultimi tempi, ecco un po' di codici per rendere invincibile il nostro leprotto ninja .

Dopo aver premuto P e subito dopo [BACKSPACE] (il tasto che cancella verso sinistra l'ultimo carattere digitato), inserite i seguenti codici: BAD - Fa comparire il pappagallino vostro alleato. LAMER - Vi teletrasporta al livello successivo. BOUF - Per guadagnare il bonus dell'invincibilità. JABLE - Per guadagnare il bonus della supervelocità. HOOKER - Attiva il livello bonus. CSTRIKE - Per guadagnare l'airboard. GUNHED - Per avere tutte le armi. ARJAN - Per far apparire una frase sullo schermo. TIM - Per far apparire un'altra frase sullo schermo. GREETZ - Per far apparire un'altra frase ancora sullo schermo. CHECK - Mostra delle informazioni sullo stato del nostro leprotto. MARK - Per perdere una vita e ricominciare da capo un livello (dedicato ai lettori masochisti). DOOM - Per rendere i mostri nemici molto più forti e intelligenti (dedicato ai lettori più masochisti). Se per caso i codici qui elencati non funzionano per niente, non abbiate paura: avete una versione più vecchia del programma. Digitate allora P e subito dopo [BACKSPACE] e subito dopo DD. Ora i codici dovrebbero girare alla grande.

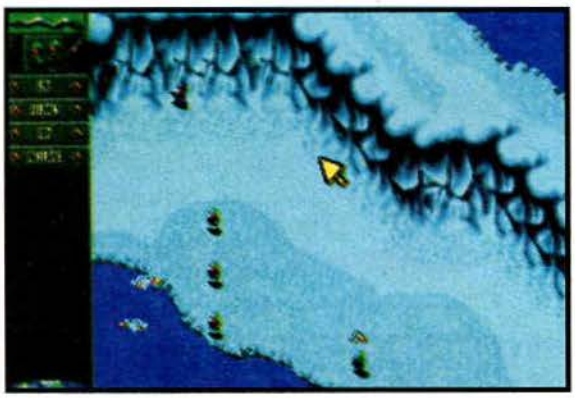


CANNON FODDER

L'impaziente Silvio Negri di Milano mi chiede (beh, per la verità non lo chiede proprio a me, ma questo ve l'ho gia detto... per cui
questo mese mi devo accontentare di rispondere a richieste non ancora indirizza-

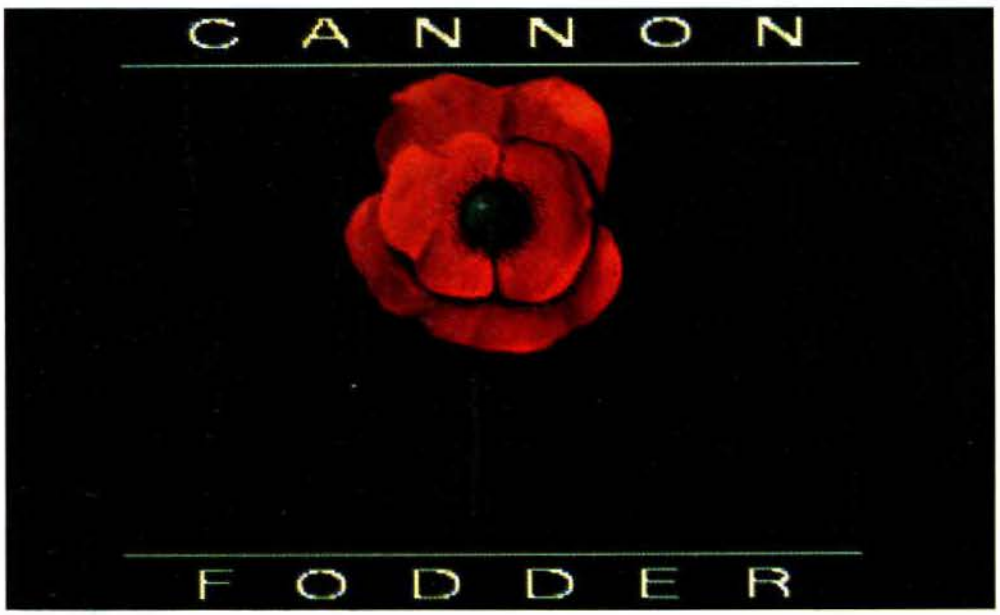






Entrateci e rinominate il file relativo all'aspetto estetico dell'Harrier con questo comando: REN AV-8B AV-8B.BAK. Poi sostituite l'aereo col camion digitando: copy truck AV-8B. Ora non vi resterà che caricare il gioco normalmente e decollare. Passate alle viste esterne e... sorpresa! State volando con un camion militare. Per ritornare alla situazione iniziale (col camion che fa il camion e l'Harrier che fa l'Harrier) basta digitare COPY AV-8B.BAK AV-8 B e il gioco è fatto.





te all'illustre dottore (oggi sono proprio megalomane) se ho qualche trucco per aiutarlo a finire un livello per lui troppo difficile. Ecco qua: quando ti viene la nevrosi da eccessiva difficoltà, premi [SHIFT] + [ENTER] e skipperai immediatamente il livello incriminato.

AV-8B HARRIER ASSAULT

Adriano Biocchi di Milano mi manda un trucco davvero niente male: che ne dite di volare con un camion invece che con un aereo? Ecco come dovete fare: entrate nella directory del gioco e fate un DIR. dovreste trovare una subdirectory chiamata DG.

MEGALOMANIA

Michele Coppa di Borgosesia mi chiede aiuto per uno dei giochi della Sensible che più ho amato: eccoti servito. A seconda della versione del gioco in tuo possesso questo trucco può funzionare oppure no: se premi [>] passerai automaticamente al livello successivo, mentre premendo [<], ritornerai a quello precedente. Nel caso questa gabola non funzioni, puoi sempre usare i codici regolari:

Livello 2	GZIARZLIWHX
Livello 3	MKIAUZLXXSJ
Livello 4	KPIANBSXXSF
Livello 5	QAIADAMYZSL
Livello 6	QFIAVBSYXSH
Livello 7	UQHAZBSJTAT
Livello 8	SVHARDYJTAP
Livello 9	SHKAFZFMWMJ

PUSH-OVER

Filippo Pesce da Cagliari mi scrive disperato perché non riesce sul suo amato Amiga 500 a superare il 58 esimo livello di questo app assionante gioco di rompicapi. Urka! Mi risulta che nessuno sia arrivato fino a lì senza gabole o "aiuti particolari": complimenti! Comunque non temere, ecco puntuali i codici che rimangono:

58) 20026	**79) 20731**
59) 19514	**80) 28923**
60) 17466	**81) 29435**
61) 17978	**82) 30459**
62) 16954	**83) 29947**
63) 16506	**84) 31995**
64) 16507	**85) 32507**
65) 17019	**86) 31483**
66) 18043	**87) 30971**
67) 17531	**88) 26875**
68) 19579	**89) 27643**
69) 20091	**90) 28667**
70) 19067	**91) 28155**
71) 18555	**92) 26107**
72) 22651	**93) 26619**
73) 23163	**94) 25595**
74) 24187	**95) 25083**
75) 23675	**96) 08699**
76) 21327	**97) 09211**
77) 22139	**98) 10235**
78) 21243	**99) 09723**

IN EDICOLA

IN OMAGGIO GLI ZAINETTI DEI TAKE THAT!!

Anno 10 n. 83 (94) Aprile 1995 L. 5900

Rock SHOW

TAKE THAT WE ♥ U!





Causa la pubblicità (che è l'anima del commercio) K-Box in questo numero si riduce un pochino. Ma non vi preoccupate, la vostra Silvia è ben lungi dall'essere cancellata, tornerò nel prossimo numero più in forma che mai. Anzi, ho un paio di sorpresine in serbo per voi... Quali? Beh, dovrete attendere il prossimo numero per saperlo!
Saluti e baci...

IL TOP DEI TOP

Cara Silvia, sono un accanito videogiocatore da sempre, dai tempi di Space Invaders, e ancora prima del ping pong con le palettine stilizzate e la pallina rappresentata da un quadratino.Da allora sono passati tra le mie mani centinaia di giochi e per ognuno di loro ho provato un affetto particolare, un divertimento esclusivo. Non importa che nel corso del tempo la grafica e la giocabilità si siano evolute, che i videogiochi assomiglino sempre più a veri e propri film interattivi, io, ad esempio, ho provato sensazioni indimenticabili giocando il primissimo Tetris, picchi emotivi che forse ho riscoperto solo ultimamente con Master of Magic. Tutto questo per dire che sono legato a una lista più o meno lunga di titoli che hanno un andamento cronologico piuttosto vario.
La domanda che vorrei porti è la seguente: qual è il gioco più forte di sempre secondo il tuo parere e quello della redazione di K? Vi prego, rispondete indicando un titolo uno e non vagolando intorno alla domanda con risposte diplomatiche, devo dirimere questo che è diventato un vero e proprio problema con i miei amici videogiocatori?
Bye

Angelo Falossi - Pistoia

Domanda da un milione di dollari! Per quanto mi riguarda ho almeno tre titoli che fanno parte della mia vita di videogiocatrice e che non dimenticherò mai: Civilization, Wolfenstain e Theme Park; due giochi di strategia e il precursore di tutti gli sparatutto in 3D. Ho giocato anche Master of Magic, Colonization, Doom 1 e 2 e altri ancora, ma le emozioni legate a quei tre giochi di cui ti ho già detto non le ho mai più ritrovate. Forse perché li ho giocati in momenti particolari, che hanno influito in modo determinate nel farmi apprezzare quei titoli. Magari altri giochi altrettanto meritori e divertenti li ho affrontati in momenti poco sereni, oppure di iperlavoro, e ho finito per collegarli ad una fase poco piacevole della mia vita e quindi a relegarli in bassa classifica per quanto concerne il gradimento. I giochi sono un po' come le canzoni, almeno per quanto mi riguarda, spesso rievocano momenti particolari e piacciono proprio per quello, non perché siano oggettivamente belli. Probabilmente molti di voi si chiederanno a questo punto se mi sia mai capitato di innamorarmi con in sottofondo i ruggiti e le urla di Doom, piuttosto che con i motivi dei Take That come succede più normalmente. Chissà... può darsi che sia andata proprio così... Spero di aver soddisfatto la tua curiosità, per quanto riguarda invece quei mattacchioni della redazione, ho provato invano a rivolgere anche a loro la stessa domanda. Il risultato? Stanno ancora litigando!

AGOSTO IN EDICOLA

Cara Silvia, come mai una rivista importante come K salta proprio l'uscita di agosto. A mio avviso è un vero peccato perché proprio nel periodo estivo uno ha più tempo per leggere mentre si "arrostisce" sotto il sole o rischia la vita in improbabili trekking montani. Senza peraltro contare che alcune riviste concorrenti, non faccio nomi, escono regolarmente anche ad agosto. Non sarebbe l'ora di provvedere ed iniziare una nuova era?

Luca Fusi - Mestre (Ve)

Colpiti e affondati! In effetti, hai proprio ragione, per svariati motivi che non sto a spiegarti, K non è mai uscito nel mese di agosto, ma ha sempre pubblicato un numero, in luglio, che rimaneva in edicola due mesi! Bene, quest'anno invece abbiamo proprio deciso di cambiare rotta, per così dire - non perché ce l'hai chiesto espressamente tu, anche se sei simpaticissimo e carinissimo -, ed in agosto saremo in edicola con un numero davvero speciale, un numero che ogni kappista che si rispetti non potrà perdere. Naturalmente i contenuti sono top-secret, però stai tranquillo che l'edizione balneare, o montana, a seconda della località in cui acquisterai K, sarà veramente una bomba!

PIRATERIA SOS

Karissimi amici, perché c'è la pirateria? Perché i giochi costano troppo! E perché i giochi costano troppo? Perché li comprano in pochi! E perché li comprano in pochi? Perché c'è poca gente disposta a spendere un sacco di soldi per giochi che non sanno se sfrutteranno! E perché non li sfrutteranno? Perché sebbene le recensioni sulle riviste rendano bene l'idea del prodotto, l'impatto diretto è molto più efficace! E perché non si possono provare prima di acquistarli? ... He, he, he, ti piacerebbe? Ok, ok, non sono una ragazzo nell'età dei perché (già passata da un pezzo), però, a volte mi chiedo perché odio la pirateria a morte e poi anche io non so dire di no agli amici che mi offrono la possibilità di giocare a questo e quell'altro gioco copiandomeli gratis?!? (... la natura contorta dell'uomo!). A questo punto intervengono le riviste fornite di dischetti o di CD che (a parità di prezzo non direi proprio) offrono la possibilità di testare in anteprima i giochi usciti. Però quello che offrono è solo una demo, a volte senza il sonoro o altre limitazioni. Quello che intendo io, invece, è qualcosa che soddisferebbe le esigenze e, soprattutto, le tasche di tutti. Per esempio, quante volte vi è capitato di voler fare una o due sole partite ad un gioco, altre tre o quattro ad un altro, oppure svariate ore dietro a Ultima 7 o 8 e poi di nuovo due o tre partite con gli amici a Sensible Soccer, per poi non giocarci più per un mese e poi di nuovo a perdere la testa dietro a System Shock per poi fare un'altra partitina all'ultimo uscito della Microprose??? Beh, a me capita proprio

così, però non posso certo comprarmeli tutti 'sti benedetti giochi, non vi pare? Una soluzione c'è, o meglio, ci sarebbe: se gioco dieci minuti a Street Fighter e poi mi accorgo che mi fa schifo sarebbe giusto che io pagassi solo per quei 10 min. in cui ho giocato; se gioco a Doom 2 e ne rimango estasiato e ci gioco per ore è giusto che io paghi per il tempo che ci ho giocato... mi seguite? Quello che intendo io è che sarebbe giusto spendere in base a quanto si consuma. Come fare, mi chiederete? Bisognerebbe che, invece di acquistare il gioco in un negozio, lo si potesse giocare direttamente dalla casa distributrice che si incaricherebbe di fornirci i titoli dei suoi giochi con a fianco il costo al minuto. Cosa succederebbe: i negozi che vendono software sparirebbero, ma d'altronde è stato proprio il computer a creare questa categoria. Le case produttrici di software non dovrebbero più preoccuparsi di produrre milioni di dischetti, manuali, confezioni, gadgets... ecc. con un enorme risparmio in termini finanziari, anche in caso di mancate vendite, di conseguenza i prezzi diminuirebbero ancora di più. Se un titolo farà veramente schifo, sarà lo stesso pubblico a non gettonarlo, producendo in tal modo una selezione naturale sulla qualità del prodotto. La pirateria sarebbe tagliata fuori grazie all'esiguo costo di una o più partite dal fornitore uffciale, senza dovere per forza acquistare il prodotto per sempre.

Ora vi faccio notare una cosa: se un gioco viene recensito con un giudizio scadente, di certo non potrà sperare di vendere milioni di copie, ma se il gioco stesso fosse giocabile in base al "consumo" state pur certi che qualunque sia stato il suo giudizio sulle riviste, io due o tre partite ce le faccio lo stesso, almeno per vedere se sono d'accordo con le recensioni (tutto è relativo)... ora moltiplicate il numero dei potenziali giocatori nel mondo per i minuti in cui staranno a giocare al gioco prima di capire che fa schifo, per il numero degli anni che il titolo rimane a disposizione dei giocatori, per il costo al minuto del suddetto gioco... eeeeet voilà... fior di quattrini senza spendere nient'altro che stipendi ai programmatori del mondo informatico!!! Vi piace l'idea? Ora però bisogna ammettere che per fornire un tale servizio ci vuole una notevole tecnologia similarmente analoga a quelle usate per i Video On Demand... Spero che il mio desiderio di poter giocare a tutti i giochi in modo legalmente pulito si avveri nel giro di pochi anni. Ci tengo a sottolineare che non vorrei che si facesse come il Sega Channel in cui l'utente è costretto a pagare un abbonamento mensile, così non è come intendo io. Vorrei che giochi come Ultima 8 che vanno giocati per parecchio tempo, costassero di meno e che giochi tipo micromachines o i platform, a seconda, costassero un po' di più. Ad esempio, a Ultima 8 (originale) ci ho giocato per circa 15 ore, per risalire ad un eventuale costo al minuto prendo come partenza l'eventuale cifra che pagherei per l'originale in scatola, circa 150.000 lire, e la divido per 15 ore (900 minuti), il risultato è tadaam... 166 lire al minuto!!! Facciamo anche 200 lire. E' una spesa affrontabile da tutti, in tal modo le case produttrici di software dovrebbero anche essere incitate a fare trame lunghe e articolate per protrarre più a lungo la storia (come si legge su certi giochi "ore ed ore di divertimento assicurato" mentre poi ne basta a malapena una!). Ma tanto loro hanno già venduto: difendiamo il consumatore! Siete fortissimi...

Ciao PJ - Ceriale (SV)

Caro PJ, effettivamente la tua potrebbe anche essere un'idea, a me piace, però vorrei che anche i lettori si confrontassero sull'argomento, spedendo le loro impressioni. Rimane un problema centrale, quello della pirateria che va assolutamente debellata perché poi il danno si ripercuote proprio sui videogiocatori. Prezzo a parte, la tendenza a sistemare su CD tutti i giochi anche quelli che occupano pochi MB è probabilmente il modo migliore che le case hanno per difendersi dalla pirateria dilagante, del resto duplicare un CD è un'operazione non da poco... Perciò la pirateria va combattuta non fosse altro che per non determinare la fine prematura del caro buon vecchio floppy!

MASTER PIX
Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER
486dx2 66Mhz Local Bus
HD 420 - 4MB - SVGA L.B -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.925.000 + IVA

PENTIUM 90 MHZ PCI
HD 540 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.3.090.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
3D Body Adventure		95.000
Aladdin A1200	75.000	85.000
ATR	65.000	
Big Red Adventure		75.000
Black Hawk		75.000
Body Blows II	29.000	
Bria The Lion	29000	
Cannon Fodder II	75.000	85.000
Chuck Rock II	29.000	
Club Football	55.000	65.000
D-Zone		45.000
Dawn Patrol	95.000	105.000
Descent		85.000
Doom II		95.000
Dragon Stone	75.000	
Dreamweb	75.000	105.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000
Fotball Glory	65.000	85.000
Frontier 1° Encounter Ita		95.000
FS 5 Aribbean Scenary		55.000
FS 5 Europa 1 Scenary		65.000
FS 5 japan Scenary		55.000
Hokum Ka-50		95.000
Iron Assault		95.000
King Pin	35.000	
Lemmings World	65.000	85.000
Mech Commander		Tel.
Menzoberanzan		55.000
Mortal Kombat II	65.000	65.000
Mr.Nutz	45.000	
Nascar Racing		115.000
Overlord	95000	115.000
Pinball Illusion A1200		65.000
Powerdrive	75.000	75.000
Rally Championship	65.000	75.000
Re Leone A1200	75.000	85.000
Rise Of the Triad		75.000
Ruff Tumble	45.000	
Sensible World Soccer	75.000	
Shadow Fighter	65.000	
Space Simulator		115.000
Super Karts		115.000
Super Street Fighter II	85.000	
Super Street Fighter II Turbo		95.000
System Shock		135.000
Them Park	85.000	95.000
Tower Assault	45.000	
Wing Of glory		145.000

TITOLO CD ROM	
1942 Pacif Air War	105.000
5Th Fleet	95.000
Alone In The Dark III	135.000
Apache Longbow	95.000
Armored Fist	105.000
Bio Force	145.000
Cyberia	115.000
Cyberware Lawnmower Man II	145.000
Dark Force	105.000
Dawn Patrol	105.000
Day Of The Tentacle	**60.000**
Deadalus Encounter	125.000
Dinosaur Adventure	95.000
Disc World	135.000
Dr.Clip Art	25.000
Dragon Lore Ita	105.000
Earth Seige	115.000
Ecsatica	115.000
Guilty	135.000
Indiana Jones 4	**60.000**
Inferno	125.000
Insect Adventure	95.000
King quest VII	115.000
Klick & Play	95.000
Last Dynasti Cd Rom	145.000
Legend Kyrandia III	125.000
Little Big Adventure	145.000
Lost Eden	95.000
Magic Carpet	145.000
Master Of Magic	115.000
Monkey Island I	**60.000**
Monkey Island II	**60.000**
NBA Live 95	145.000
Ocean Adventure	95.000
Pinball Dream Deluxe	85.000
Ravenloft	115.000
Rebel Assault	**60.000**
Sam And Max	**60.000**
Secret Weapons Luftwaffe	**60.000**
Space Ace	115.000
Tank Commander	85.000
Transport Tycoon Ita	85.000
Ufo II Ita	95.000
Under Killing Moon Ita	165.000
War Craft	95.000
Wing Commander III	155.000
Woodruff	135.000
World Hockey 95	95.000
X-Wing Enchancer	**60.000**

CYBER MASTER

**Cari cyberfan eccomi ancora a voi con la mia futuristica rubrica.
La domanda più frequente che mi rivolgete in questo momento è:
ma Cyber Master si nasce o si diventa?
Indubbiamente si diventa, io da piccolo pensavo di fare l'ingegnere elettronico o il Presidente della Repubblica
e poi, invece, sono diventato il grande Cyber Master che tutti conoscete...
I miei genitori stanno ancora piangendo!**

Cyber Master

NASCAR RACING

Super Cyber Master
Vorrei chiederti se sul mio 386SX a 33 Mhz con 4 Mb di RAM, può girare Nascar Racing (ho la grafica VGA).
Marco Roveta - Torrazza Piemonte (TO)

Ahi, ahi, Nascar Racing per girare correttamente nella versione in bassa risoluzione grafica richiede almeno un 386DX 33 Mhz con 6 Mb di RAM. E' vero che il gioco funziona anche con 4 Mb di memoria ram, però il dettaglio grafico è ridotto! Quindi ti sconsiglierei l'acquisto di Nascar perché la tua configurazione è al di sotto del minimo, certo, magari riesci a farlo girare lo stesso, ma penso che la resa sia poco soddisfacente!

DUBBIO AMLETICO

Caro Cyber Master
Che gioco mi consigli tra: Transport Tycoon, UFO e Quarantine? Uscirà prima o poi un gioco dedicato alla scherma?
V. Maria Melato - Roma

Dunque, dunque, ti consiglio senz'altro UFO Enemy Uncknown almeno per tre motivi: primo è divertente, secondo è un classico, terzo leggendo la soluzione pubblicata puoi avere anche qualche chanche di concluderlo...

POWER DRIVE

Iperlucido Cyber Master
sto sgommando da settimane sulle strade sterrate di Power Drive, però non è che i risultati siano molto positivi. Non è che hai le password per accedere velocemente ai livelli di gara superiori?
Ti ringrazio per la collaborazione!
Luca Monterisi -Milano

Eccoti le password tanto agognate:
LHV2;LDSY59ØJ7K4G
6SV2K672=7-V1J7BN
6HV9;4G27PXT4L5XG
KSV9KN3DZ8S-7;BCJ
K8V9;JBØ3JVDL6-DG
GDV9L6BPG3J-ZBFRQ

ANCORA MORTAL KOMBAT 2

Mitico Cyber Master
E' recentemente uscita la versione per PC di Mortal Kombat 2. Volevo chiederti se è vostra intenzione pubblicare le mosse: Fatality, Friendship, Babality, ecc. Visto che nei manuali non vengono riportate (non capisco perché tanta segretezza!!!) Altrimenti se puoi indicarmi dove posso trovarle.
Stefano Gimmi

Innanzitutto mi chiedi dove puoi trovare queste mosse segrete, beh, la risposta è semplice: su K naturalmente, però devi concederci ancora un po' di tempo perché le fatality di MK2, ad esempio, sono veramente pazzesche, pensa che alcune di esse si attivano solo in certe situazioni di gioco, quindi non basta scoprire la sequenza dei vari: alto, basso, ecc. per attivarle, bisogna anche trovare la fase del gioco giusta, perché non in tutte le fasi di combattimento la mossa segreta funziona ... Comunque non disperare stiamo lavorando per voi, un po' come la Metropolitana Milanese, chissà che non si riesca a pubblicare sul T.N.T. 'ste benedette Fatality.

WOODRUFF

Atletico Cyber Master
Ho acquistato da poco "Woodruff and the Schnibble of Azimuth" per CD-ROM e l'ho trovato davvero entusiasmante. Mi domandavo se ci sono in circolazione altri giochi come questo...
Orazio Lodice - Cancello Scalo (CE)

Perfettamente d'accordo con te nel considerare Woodruff un gran bel gioco del genere "punta e clicca", uno dei migliori in assoluto, del resto in termini di K-voto ne è uscito con un bel 921 che è sinonimo di qualità. Scorrendo le tue poche righe mi sembra di capire che sei attratto sì dal genere "punta e clicca", però accompagnato da una grafica fluida di tipo fumettistico, condita con un bel po' di umorismo demenziale. Mi sbaglio?
Bene, in questo caso ti consiglio vivamente un classico come "Sam & Max hit the road", recentemente uscito con dialoghi doppiati in italiano, che presenta non poche affinità con Woodruff. In secondo luogo, parlando di titoli più recenti, di consiglierei "The Big Red Adventure" e soprattutto "Discworld" di cui abbiamo ampiamente parlato nel numero 70 di K!

DARK FORCES

Cibernetico Cyber Master
Cosa succede se carico un gioco come Dark Forces su un PC 486 66 Mhz che ha "solamente" 4 Mb di RAM ?
Andrea Galdino - Varese

Che gira, gira, gira...

DESCENT

Sommo Cyber Master
Vista l'attuale invasione di sparatutto in 3D, 2D e similari, mi potresti consigliare qualcosa di veramente divertente, innovativo e accessibile come prezzo?
Simone Ventura - Bra

E' vero, hai perfettamente ragione: c'è una vera e propria invasione di cloni di Doom (solo nel numero 70 ne abbiamo recensiti ben 5) e districarsi tra le confezioni colorate non è certo semplice, anche se la lettura di K può costituire un buon propedeutico all'acquisto. Comunque, secondo il mio modesto parere il miglior sparatutto 3D di questo periodo, nonché il più conveniente nel rapporto qualità/prezzo è: Descent, recensito sul numero 70, se non ricordo male. Uno sparatutto davvero innovativo in alcune soluzioni, e molto divertente da giocare. Se invece vuoi il massimo che si possa avere dalla tecnologia applicata al settore degli sparatutto, allora devi assolutamente acquistare Dark Forces che comporta due problemi, il prezzo e la richiesta di un hardware non proprio accessibile (vedi K 70).

SOLUZIONI VECCHIE

Strabordante Cyber Master
ho molto apprezzato il fatto che abbiate pubblicato la soluzione di un gioco non nuovissimo come "Indiana Jones and the Fate of Atlantis". Ritengo che questo genere di iniziative siano molto interessanti, infatti vorrei chiederti perché non pensate ad uno spazio T.N.T. appositamente dedicato ai vecchi giochi che molti, come il sottoscritto, non hanno mai risolto! Chiedo troppo?
Luigi Pezzolli - Bari

Innanzitutto vorrei censurare il tuo "strabordante" perché io in realtà sono magrissimo, praticamente un figurino! Poi, passando alla domanda: no, non chiedi troppo. In effetti sono numerose le richieste da parte dei lettori di soluzioni di giochi non nuovissimi. Ne sanno qualcosa i ragazzi della redazione che tutte le settimane si sforzano, bontà loro, di risolvere via telefonica i problemi dei lettori spesso bloccati su giochi vecchi, come Monkey Island, ma sempre attuali e avvincenti. Credo che terremo in debito conto la tua proposta, continua a seguirci e chissà che la tua richiesta non venga esaudita...

DOOMMANIA

Paccoso Cyber Master
Nel numero 70 di K avete recensito il CD Doommania che, stando all'articolo, si sarebbe dovuto trovare in tutte le edicole. Bene, sono settimane che sto torturando il mio edicolante chiedendogli se è uscito il CD, eppure niente... non è che ci hai tirato un bel pacco? (Nb, da qui il paccoso in apertura di lettera!)
Stefano Tomei - Forlì

Pacconaro a chi? Quando leggerai questa risposta praticamente il CD Doommania sarà già in edicola e tu probabilmente lo avrai già acquistato da tempo. Noi abbiamo recensito il prodotto con largo anticipo e ne abbiamo pagato tutte le conseguenze, centinaia di telefonate che ci chiedevano: "Doommania dov' è?". Tranquilli, il CD è stato finalmente stampato e non dovrete più tormentarci con lamentele giustificate... L'unica vostra preoccupazione sarà quella di acquistare, acquistare, acquistare!

Novità

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

ECCEZIONALE
50 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000
Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi

AMIGA

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE cod. DRI03G • L. 144.000

COMMODORE AMIGA CD 32 cod. CD32 01F • L. 490.000

ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000 cod. ESP08F • L. 320.000
Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000 cod. ESP04F • L. 295.900
Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb.
Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

SLOT MULTIPORTE cod. SLT01L • L. 129.000
Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

SINTONIZZATORE TV cod. TUN01L • L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

FANTASTICO
ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit cod. ESP09F L. 315.000
Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

Memory Card per 600/1200
Espansioni PCMCIA per Amiga 600.
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto è utilizzabile per Amiga 1200)

1 MB ram — cod. ESP05F L. 183.600
2 MB ram — cod. ESP06F L. 324.900
4 MB ram — cod. ESP07F L. 608.200



Tutti i marchi citati sono dei legittimi proprietari

Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

con Postal Dream
Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer
Ordinare è facile
Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 18,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono 035/32.17.06
• per fax 035/32.17.09
• per posta Via Correggio, 13 24068 SERIATE (Bg)

C 64 ACCESSORI PER C 64

• ALIMENTATORE	L. 36.700
• REGISTRATORE	L. 47.700
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.800
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino in contrassegno
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

CYBER MASTER

SIMULATORE DI VOLO

Vorrei acquistare un simulatore di volo che possieda le seguenti caratteristiche: realismo di simulazione e qualità grafica pari a FS 5.0, possibilità di eseguire evoluzioni e battaglie aeree come nel film "Top Gun".
La mia dotazione è: 486 DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, AT bus, CD-ROM DS, Joystick. Cosa mi consigli?
Fabrizio Cerutti - Carignano (TO)

Per provare l'effetto di un volo realistico al cento per cento, devi assolutamente prendere Flight Unlimited, anche se con la tua configurazione la fluidità grafica non è elevatissima, infatti, per godere appieno le prestazioni di FL bisogna possedere un Pentium (a tal proposito ti consiglio di dare un'occhiata approfondita alla recensione sul numero 71). Se alla simulazione di volo vuoi unire l'ebrezza della battaglia aerea allora forse vale la pena di aspettare l'uscita di Jetfighter 3, che si preannuncia come uno dei simulatori di volo più sconvolgenti di sempre. Sempre in uscita ti segnalo Top Gun della Microprose. Se invece vuoi qualcosa subito di bellico e realistico i titoli più belli di sempre sono senz'altro: Tornado e U.S. Navy Fighter!

ONE MUST FALL

Divino Cyber Master
Non ti chiedo le solite fatality, che tuttavia sono sicuro pubblicherete, ti chiedo invece se esiste qualche trucchetto per One Must Fall.
chiedo troppo!
Luigi Divaoli - Marghera (VE)

Beh qualcosina ci sarebbe. Per ottenere tutto il denaro necessario per acquistare i powerup che tanto desideri, carica One Must Fall, comincia un nuovo torneo e crea il tuo personaggio. A questo punto esci, carica l'editor esadecimale, e modifica gli offset del file xx.CHR (al posto di xx sistema il nome del tuo personaggio) da 28 a 01, da 29 a 01 e da 2A a O1. Potrai così disporre di un conto a sei zeri: precisamente 14.000.000 dollaroni sonanti.

THEME PARK

Godibile Cyber Master
In Theme Park sono sempre sul lastrico, non è che hai qualche consiglio per rimpinguare il mio esiguo budget e consentirmi, finalmente, di avere un parco divertimenti come si deve?
Marco Varasi - Como

Caro Marco, per tutta per te ho una cheat fortissima. Quando nel quadro iniziale il gioco ti chiede il cognome, tu digita "Horza", potrai, usando la combinazione di più tasti ottenere:
Alt-Z per ottenere tutte le attrazioni;
Ctrl-Z Per avere tutte le boutique e le attrazioni secondarie;
Shift-Z Per avere tutti gli elementi di decoro;
Ctrl-C per ottenere un cospicuo conto in banca.

NOCTROPOLIS

Fosforescente Cyber Master
ho un interrogativo piuttosto opprimente da rivolgerti: in Noctropolis Padre Desmond mi ha donato (bontà sua) una bella mandibola umana. Cosa me ne faccio?
Massimo Beltremi - La Spezia

Una bella mandibola? Beh, ti è andata piuttosto bene, comunque non gettarla come forse ti suggerirebbe il primo impulso, ma usala nella famigerarata Hall Of Records in Main Street. Devi entrare e usare l'osso per poter scambiare quattro chiacchiere con Clerk.
Capito tutto? Mi raccomando non perderti perché le strade di Noctropolis non sono molto ben frequentate a quanto mi risulta!

NOVASTORM

Onnipotente Cyber Master
tu che puoi tutto (tranne che trovarmi la ragazza) ti prego dammi qualche cheat per Novastorm, o giuro che faccio una pazzia! Ciao
Christian De Marinis - Bari

Uomo di poca fede, chi ti ha detto che non sono in grado di trovarti la ragazza? Le possibilità di Cyber Master sono immense e inperscrutabili, dunque se mi farai pervenire le caratteristiche salienti della ragazza che vorresti incontrare sarò lieto di esaudire la tua richiesta.
Per la seconda cosa (le cheat di Novastorm) il discorso è più complesso comunque prova questa: modifica l'offset 00 della configurazione NOVASTORM.CFG con FF (255 di esadecimale). In questo modo dovresti ottenere un cumulo di vite (256) che ti faciliteranno non poco la conclusione del gioco.

CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

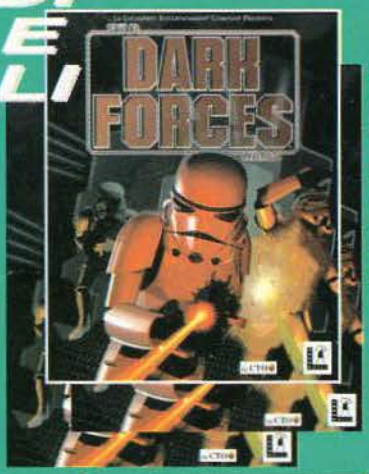
MONDI E VIDEOMONDI LUDICI

PERGIOCO®

PIU' DI MILLE TITOLI

VIDEOGAMES PC

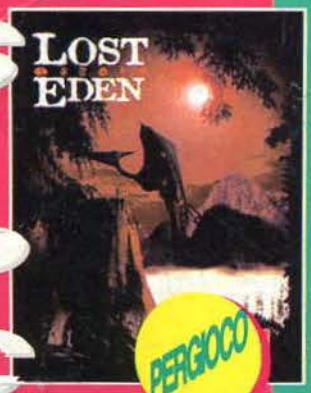




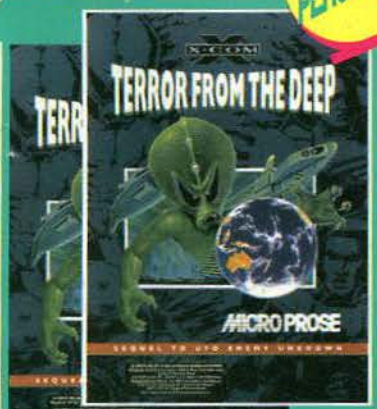




PERGIOCO

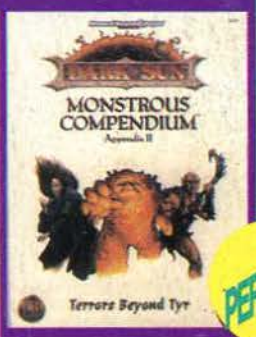


PERGIOCO

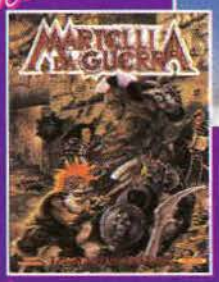


CD ROM FLOPPY
Per PC AMIGA MAC
VIDEOGIOCHI CONSOLLE
CARDGAMES
GIOCHI DI RUOLO
MINIATURE BOARDGAMES
ACCESSORI RIVISTE
IL TUO UNIVERSO LUDICO
A PORTATA DI MANO





PERGIOCO





semprele migliori novità

PERGIOCO

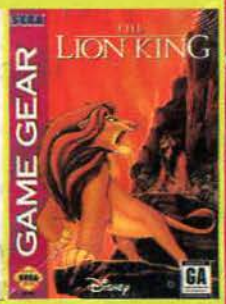
CONSOLLE











BESTSELLERS

A MILANO in via ALDROVANDI trova l'insegna, scendi la scaletta ed entra nel GRANDE dungeon di PERGIOCO,MM1 LIMA
A MILANO in via S. PROSPERO 1 MM1 CORDUSIO , angolo via Dante, nel GRANDE cuore storico della città
A ROMA in via DEGLI SCIPIONI 109 / 111 Metro Ottaviano, nel GRANDE quartiere Prati
VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE CELERI IN TUTTA ITALIA tel. 02 / 29.52.42.56

SOL CUTTER HA QUALCOSA NELLA MENTE...

...QUALCOSA CHE ESPLODERÀ TRA DUE ORE

BURN:CYCLE

2 CD
CD-i
+Colonna Sonora

GRAFICA 3-D

CD-i

IL GIOCO CHE HA FATTO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

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







Philips Media

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-820026

PHILIPS