

CONTIENE PC CD-ROM

LUGLIO AGOSTO - N°77

Lire 14.900

THE GAMES machine

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

A PARTIRE DA QUESTO NUMERO DI TGM:
SEZIONE SPECIALE
ESCLUSIVAMENTE
DEDICATA AL MONDO
AMIGA

DUNGEON MASTER II

Il ritorno di un mito!

FADE TO BLACK

Tutti i segreti dell'ultima meraviglia della Delphine

MECHWARRIOR II

Dopo due anni l'Activision ce l'ha quasi fatta...

KRAZY IVAN

Cominciano gli 'intrecci' PSX/PCD-CD della Psygnosis

RECENSIONI DEL MESE:

HIGH OCTANE • LAST DYNASTY • MICROMACHINES 2 • STRIKER '95 • CIVIL WAR • PLAYER MANAGER 2
JAGGED ALLIANCE • KINGDOM • WARRIORS • BRUTAL • PRISONERS OF ICE • PAPAZZI • ORION CONSPIRACY

XENIA
RUBRICHE

THE TOP GAMES



QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

AMIGA

AMIGA 300	AMIGA 1200
A TRAIN-CONSTRUCTION SET	39900
A10 TANK KILLER	39900
AKUMA	79900
ALADDIN	79900
ALIEN BREED 2	79900
ARCADE POOL	49900
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39900
ATR-ALL TERRAIN RACING	59900
AWARD WINNERS PLATINUM R17 (BUDGET EDITION)	49900
BANSHEE	59900
BASE JUMPERS	59900
BATTLE OF BRITAIN	79900
BEAUTIFULY COMPILED	79900
BENEATH A STEEL SKY	59900
BEST OF THE BEST	TEL
BLOODNET	79900
BOOY BLOWS 2	59900
BRIAN THE LION	59900
BLAMP 'N' BURN	59900
BURNING RUBBER	59900
BURNTIME	59900
CAMPAINA 2 (BUDGET EDITION)	39900
CANNON FODDER II	79900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	79900
CHASIS ENGINE	59900
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79900
CIVILIZATION	99900
CLASSIC COLLECTION 1: LUCAS ART	59900
CLASSIC COLLECTION 2: DELPHINE	59900
CLOCKWISER	49900
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	59900
COMBAT AIR PATROL	79900
COMBAT ELIASSICS 3	79900
COMBAT ZEPHYR	79900
CORE COMPILED AMIGA 1200	59900
COSMIC SPACEHEAT	49900
CRYSTAL DRAGON	39900
CURSE OF ENCHANTIA	39900
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL
CYTHON	39900
DARBYMERE	69900
DARKNEST (BUDGET EDITION)	39900
DAWN PATRIOT	79900

AMIGA CD32

ALIEN BREED 2 EDITION - 40WAK	29900
AMERICAN FOOTBALL	49900
ARCADE POOL	39900
ATR-ALL TERRAIN RACING	59900
BANSHEE	59900
BATTLETAGS	59900
BENEFactor	59900
BRIAN THE LION	49900
BUBBA 'N' STIX	59900
BUBBLE AND SOLIDAR	59900
BLAMP 'N' BURN	59900
CANNON FODDER	49900
CAPTIVE COLLABORATION	49900
CASTLES II	49900
CHAMBERS OF SHAKLIN	19900
CHASIS ENGINE	19900
CHUCK ROCK	49900
CLASSIC COLLECTION CD32	79900
DARKNEST	79900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59900

AMIGA 500	AMIGA 1200
DETROIT	79900
DRIGGERS	39900
DRAGONSTONE	79900
DREAMWEB	79900
EMBRYO	69900
EPIC	39900
EUROPEAN CHAMPIONS (BUDGET ED.)	39900
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39900
F1 TA NIGHTMARE	39900
FANTASY MANAGER	49900
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	59900
FLY HEADER	59900
FOOTBALL GLORY	59900
FORMULA 1 WORLD CHAMP. LEYTON	59900
FRONTIER - ELITE II	79900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69900
GLOBULE	59900
GOLBINS III	69900
GUARDIAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
HERMALL II	79900
HIGH SEAS FRADER	79900
HIREO GUNS	79900
HISTORY LINE 1914-1918	79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79900
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE	39900
ISHAR 3	79900
IT'S CRICKET	69900
JAMES POND	69900
JET STRIKE	69900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SMOOKER K240	49900
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900
KID CHAOS	59900
LAND OF QUEST V (BUDGET EDITION)	49900
KING'S QUEST VI	79900
KING'S TABLE	79900
KINGMAKER	69900
LAST ACTION HERO	69900
LEGACY OF SORASHI	59900
LEGENDS OF WILDOES (BUDGET ED.)	39900
LEMMINGS 16 BALL NEW WORLD	69900
LIVING PINBALL	TEL
LOHNS OF THE TITAN	79900
MANCHESTER UNITED PRL CH	69900
MEGA TRAVELLER II	49900
MONKEY ISLAND 2	119900
MORPH	59900

MORTAL KOMBAT 2	69900
MR BLURRY	29900
MR NUTZ	49900
NICKY 2	69900
OUT TO LUNCH	69900
OVERLORD	69900
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49900
PERIPHERON	59900
PGA EUROPEAN TOUR	69900
PGA TOUR GOLF	79900
PINBALL FANTASY	69900
PINBALL ILLUSION	69900
PINKIE	69900
POWERDRIVE	69900
PREMIER MANAGER 3	59900
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	79900
PRIME MOVER	59900
QUIK	59900
RALLY CHAMPIONSHIP	69900
REUNION	79900
RISE OF THE ROBOTS	69900
ROADKILL	69900
RUFF & TUMBLE	69900
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SECOND SAMURAI	79900
SEX AND DESTROY	49900
SENSIBLE GOLF	79900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	69900
SHADOW FIGHTER	69900
SHADOW WORLDS	29900
SHAG-FU	69900
SIERRA SOCCER	69900
SILLY PUTTY 3	TEL
SIM CITY / GRANDPRIX	39900
SIM CITY 2000	79900
SIM CLASSIC	79900
SIM EARTH	39900
SIM LIFE	39900
SIMON THE SOCRICER - IL MAGO	69900
SIMON THE SOCRICER II	TEL
SMELLTAN KREW	39900
SOCCER KID	39900
SOCCER SUPER STARS	69900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39900
SPEEDBALL 2	39900
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	79900
STAR DRD	59900
STRIP POT	59900

SUBWARS 2000 (BUDGET EDITION)	49900
SUPER LEAGUE MANAGER	69900
SUPER SKIDMARKS	79900
SUPER STARDUST	79900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79900
SUPERFROG	79900
SYNDICATE	69900
T-1RACER	TEL
TACTICAL MANAGER ITALIA	69900
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69900
TEAM 17 COLLECTION VOL. 1	49900
TEAM YANKEE	39900
TENSAL	TEL
THE BLUE & THE GRAY	79900
THE CARL LEWIS CHALLENGE	69900
THE CLUE	69900
THE LION KING	79900
THE PATRICIAN	49900
THE SETTLERS	69900
THEATRE OF DEATH	79900
THEME PARK	79900
TOP GEAR 2	79900
TORNADO (BUDGET EDITION)	39900
TOTAL CARNAGE	69900
TOWER ASSAULT	49900
TOWER OF SOULS	79900
TRADERS	TEL
TROLLS	39900
TURBO TRAX	TEL
TURBING POINTS	79900
UFO	79900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	59900
UNIVERSE	79900
URIDIUM 2	69900
VALHALLA	79900
VIBRONS	79900
VITAL LIGHT	69900
VOYAGES OF DISCOVERY	69900
WALKER	59900
WAR IN THE GULF	49900
WATERWORLD	TEL
WEMBLEY SOCCER	TEL
WHIZZ	69900
WILD CUP SOCCER	69900
WIZ WIZ	69900
WZKID	39900
WORLDER DOG	49900
ZEEWOLF	79900
ZONE WARRIOR	79900
ZTANKE	79900

DEMOS THE MENACE	69900
DISPOSABLE HERO	69900
DRAGONSTONE	79900
EXTRACTORS	59900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTERNATIONAL)	49900
FIRE FORCE	59900
FLUK	49900
FRONTIER - ELITE II	69900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69900
FURY OF THE FURBIES	59900
GLOBAL EFFECT	39900
GUANICAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JOHN BARNS EUROPEAN FOOTBALL	49900
JUNGLE STRIKE	59900
KID CHAOS	69900
KINGPIN	49900
LABYRINTH OF TIME	29900
LAMBROGNINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LAST WINGS	49900
LEGACY OF SORASHI	69900

LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILLOGY	59900
MANCHESTER UNITED PRL CH	69900
MANVON MARVELLOUS ADVENTURES	69900
MASSIVE POKER	69900
MIRACLES	69900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79900
OVERKILL & LUNAR-K	19900
PGA TOUR GOLF	79900
PINBALL FANTASY	79900
PINBALL ILLUSION	69900
PRIME MANAGER 3	79900
POWERDRIVE	79900
PROJECT XE - FIT CHALLENGE	59900
QUIK	79900
RALLY CHAMPIONSHIP	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
ROADKILL	69900
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SEX AND DESTROY	29900
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 90/93	49900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49900
SEVEN GATES OF JAMBALA	69900
SHADOW FIGHTER	69900
SHAMON THE SOCRICER - IL MAGO	69900

SKELETON KREW	69900
SLEEPWALKER	59900
SOCCER SUPER STARS	69900
STROMER - WORLD SOCCER	69900
STRIP POKER	69900
STRIP POT	79900
SUBWARS 2000	59900
SUPER SKIDMARKS	69900
SUPER STARDUST	69900
SUPERFROG	79900
SYNDICATE	69900
THE CLUE	69900
THE LOST WINGS	49900
THEME PARK	69900
TOTAL CARNAGE	69900
TOWER ASSAULT	49900
TOWN WITH NO NAME	69900
TROLLS	69900
WILD CUP SOCCER	69900
WIZ WIZ	69900
WZKID	39900
WORLDER DOG	49900
ZEEWOLF	79900
ZONE WARRIOR	79900
ZTANKE	79900

BUONE VACANZE
a tutti gli amici del QUEEN CLUB !
Fanne parte anche TU !

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

MAIL SERVICE
APERTO TUTTO AGOSTO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI
DISPONIBILI A MAGAZZINO

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

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

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

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

IL QUEEN COMPUTER SHOP RIMANE APERTO TUTTO AGOSTO! A TORINO in corso Dante, 2 GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC



1850 - RAILROADS AND ROBBER BARONS	9900
ACTOR PACIFIC WAR	9900
A-TANK-KILLER	9900
AGES OF THE DEEP	9900
AGES OF THE DEEP (DATA DISK)	9900
ALEX DAMPER PRO HOCKEY '95	7900
ALLEN LEGACY	9900
ALONE IN THE DARK 2	10900
ARMORED FIST	9900
ATP	11900
BATTLE ISLE 2	9900
BC RACERS	7900
BEAT THE HEAVEN	7900
BIG RED ADVENTURE	7900
BRETT HULL HOCKEY '95	7900
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAH SHAUN	8900
BRIDGE MASTER	8900
BUREAU 13	7900
CAMPION 2 (BUDGET EDITION)	9900
CANNON FODDER II	7900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	6900
CHESS CHALLENGE	9900
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE	6900
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ART	6900
COLOR FOOTBALL - THE MANAGER	7900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	9900
COMANCHE SUPER PACK	7900
COMBAT CLASSICS 3	7900
DARK LEGIONS	10900
DARK SUN 1 - SHATTERED LANDS	10900
DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVIDER	11900
DARKSIDER (BUDGET EDITION)	7900
DARK PATROL	9900
DELTA IV	10900
DISCOWORLD	9900
DOMINUS	9900
DOOM	9900
DOOM DATA DISK CD-ZONE	9900
DOOM II	9900
DOOM II EXPANSION	7900
DRAGON'S CUR	7900

CDrom



1850 - RAILROADS AND ROBBER BARONS	9900
AGE OF CARDS	9900
AGES OF THE DEEP	9900
ACTION SOCCER	7900
ALEX DAMPER PRO HOCKEY '95	7900
ALLEN LEGACY	9900
ALONE IN THE DARK 2	9900
APACHE LONGROW	9900
ARMORED FIST	9900
BATTLE IS	9900
BATTLEBALL DOUBLE HEADER	8900
BATTLE ISLE 2	11900
BC RACERS	7900
BIG RED ADVENTURE	7900
BIG FISH	9900
BUREAU 13	7900
CHOS CONTROL	9900
CHESS CHALLENGE	9900
CLOCKWISER	5900
CLUB DEAD	10900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	9900
COMBAT CLASSICS 3	7900
COMMAND & CONQUER	10900
COMPLETE NBA BASKETBALL	9900
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	9900
CREATURE SHOCK	10900
CYBERB	10900
CYCLEMARRA	10900
DAEDALUS ENCOUNTER	10900
DARK FORCES - STAR WARS	10900
DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVIDER	11900
DARKSIDER	7900
DAY OF THE TURTLE (BUDGET)	9900
DESCENT	8900
DISCOWORLD	11900
DOMINUS	9900
DOOM DATA DISK CD-ZONE	9900
DOOM II	9900
DOOM II EXPANSION (ITA)	10900
DRAGONSLAND	4900
DREAMWARS	4900
EARTH SIEGE DATA DISK	7900
FALCON DEFENDER GOLD	10900
FALCON GOLD	10900

DREAMWARS	9900
DUNE 2 (BUDGET EDITION)	2900
EARTH SIEGE	8900
EARTH SIEGE DATA DISK	7900
ECSTATICA	13900
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	3900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	3900
FRANKY MANAGER	9900
FIELDS OF BLOOD (BUDGET EDITION)	4900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	8900
FIFTH FLEET	9900
FIGHTER WINGS	9900
FLIGHT COMMANDER II	9900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	7900
FLIGHT SIMULATOR 5	12900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	6900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	6900
FLIGHT SIMULATOR 5 - JAPAN SCENARIO	5900
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	3900
FLIGHT SIMULATOR 5 - S. FRANCISCO	10900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	7900
FOOTBALL GLORY	7900
FRONT LINES	8900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	9900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	8900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	11900
GABRIEL KNIGHT-SONS OF THE FATHERS	11900
GREAT NAVAL BATTLES 2	12900
GUILTY	7900
HAND OF FATE (KYRANGIA 2)	10900
HARPOON 2	9900
HARPOON 2 GOLD WING BATTLESET	6900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	6900
HARPOON CLASSICS	5900
HEROES TO THE THRONE	10900
HERETIC	10900
HEROES OF THE SOUTH	10900
HIGH SEAS TRADER	7900
KINGDOM KA-90	9900
INDY CAR RACING	8900
INDIVIDUAL DESIRE	8900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	7900
JACK THE RABBIT	7900
JUNGLE STRIKE	8900
LANDS OF LORR	7900
LARRY R	9900
LEADERSHIP GOLF	3900
LEGIONS	8900

FIFA INTERNATIONAL SOCCER	8900
FIFTH FLEET	9900
FIGHTER WINGS	9900
FLASHBACK	9900
FLIGHT COMMANDER II	9900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	7900
FLIGHT PACK 2	8900
FLIGHT SIMULATOR 5	12900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	11900
FLIGHT UNLIMITED	10900
FOOTBALL GLORY	7900
FORMULA 900	9900
FORTHNESS OF DR. RANDALL	7900
FRONT LINES	8900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	11900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD-ROM)	9900
GABRIEL KNIGHT-SONS OF THE FATHERS	11900
GAZILLONAIR	6900
GREAT NAVAL BATTLES 3	12900
GUILTY	7900
HAMMER OF THE GODS	8900
HARDBALL 4	9900
HARPOON CLASSICS	5900
HIGH SEAS TRADER	10900
HORNED UNITS: CAUGHT	10900
INDIVIDUAL DESIRE	8900
IRON ASSAULT	9900
IRON CROSS	8900
ISLE OF THE DEAD	7900
JET STRIKE	7900
JUNGLE STRIKE	8900
KICK OFF 3 3RD YEAR CHALLENGE	12900
KING'S QUEST VII (ITA)	12900
KINGDOM OF THE FAR REACHES	10900
KINGPIN	3900
KYRANGIA III	12900
LANDS OF LORR	7900
LARRYCOLLECTION 1-6	11900
LAST DYNASTY	11900
LEMMINGS IN (ALL NEW WORLD)	9900
LINKS 366 PRO	18900
LINKS 366 PRO - PEAKING DUNES	9900
LODE RUNNER	8900
LORDS OF MIDNIGHT	8900
LORDS OF THE REALM	9900
LOST EDEN	9900

LEMMINGS IN (ALL NEW WORLD)	7900
LINKS 366 PRO - PEAKING DUNES	18900
LINKS GOLF - DEVIL'S ISLAND FAINT	5900
LIVING PINGBALL	9900
LODE RUNNER	8900
LORDS OF MIDNIGHT	8900
LORDS OF THE REALM	9900
MANCHESTER UNITED PULL-ON	9900
MARIO'S GAME GALLERY	9900
MASTER OF MAGIC	11900
MASTER OF ORIGIN	4900
MEZOCERPERANZAN	9900
METAL MARRIAGE	4900
MORTAL KOMBAT 2	8900
MR. BLOBBY	4900
NASCAR	9900
NASCAR (PC WINDOWS)	8900
ON THE BALL WORLD CUP	7900
ONE MUST FALL	7900
OUTPOST	9900
PACIFIC STRIKE	9900
PANZER GENERAL	9900
PARADOX'S IN TIME	9900
PERFECT GENERAL TRILOGY	9900
PINGBALL DREAM SPECIAL	4900
PIZZA TYCOON	11900
PLANET FOOTBALL	9900
POWERDRIVE	9900
PREMIER MANAGER 3	7900
PREMIER MANAGER 3 MULTITEXTION	3900
PSYCHO PINGBALL	9900
PROTECHNICA	8900
QUANTUM GATE	12900
RALLY CHAMPIONSHIP	7900
RED BARON (BUDGET EDITION)	3900
REBEL ASSAULT	9900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	9900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	9900
RENGADE	10900
RETURN TO ZORK	10900
RISE OF THE TROOP (CON CD E VHS)	12900
RISE OF THE TRIAD	7900
SAM & MAX HIT THE ROAD (BUDGET)	4900
SECRET WEAPONS OF LIFETIME (BUDGET)	4900
SIM CITY 2000	10900
SIM CITY 2000	10900
SIM GLE	9900
SIM LIFE	9900
SIM TOWER	9900
SMON THE SORCERER II	9900
SLAM CITY BASKET	9900

MARQUIS	10900
MICROGHELL	10900
MAGIC CARPET	10900
MANCHESTER UNITED PULL-ON	9900
MARIO POLO	9900
MARIO'S GAME GALLERY	9900
MARTIN'S BRIDGE ILLUSTRATION	9900
MASTER OF MAGIC	11900
MEZOCERPERANZAN	9900
MICRODODUM	13900
MONKEY ISLAND 2 (BUDGET)	4900
MORTAL KOMBAT 2	8900
MYST	10900
NASCAR	10900
NAVY STRIKE	10900
NBA LIVE 95	12900
NCAA BASKETBALL	9900
NHL HOCKEY '95	9900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	9900
OPERATION CRUSADER	12900
PANZER GENERAL	9900
PARADOX'S IN TIME	9900
PINGBALL DREAMS DELUXE	9900
PINGBALL GOLF	9900
PIZZA TYCOON	12900
POWER GAME III	9900
POWERDRIVE	9900
POWERFRAME III	9900
PREMIER MANAGER 3	7900
PRISONER OF ICE	9900
PSYCHO PINGBALL	9900
PROTECHNICA	8900
QUANTUM GATE	12900
RAVENHOLT 2 - STONE PROPHECY	9900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	9900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	9900
RENGADE	10900
RETURN TO ZORK	10900
RISE OF THE TROOP (CON CD E VHS)	12900
RISE OF THE TRIAD	7900
SAM & MAX HIT THE ROAD (BUDGET)	4900
SECRET WEAPONS OF LIFETIME (BUDGET)	4900
SIM CITY 2000	10900
SIM CITY 2000	10900
SIM GLE	9900
SIM LIFE	9900
SIM TOWER	9900
SMON THE SORCERER II	9900
SLAM CITY BASKET	9900

CDROM 99.900
PC 99.900

CDROM 89.900
PC 89.900

CDROM 139.900

CDROM 109.900

CDROM 119.900
PC 99.900

CDROM 99.900
PC 99.900

CDROM 89.900

CDROM 89.900
PC 79.900

CDROM 99.900
PC 89.900

CDROM 89.900
PC 79.900

CDROM 109.900

CDROM 109.900

CDROM 129.900

CDROM 99.900
PC 89.900

CDROM 89.900
PC 89.900

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
VIDEOTELEFONO
211503732

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

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

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

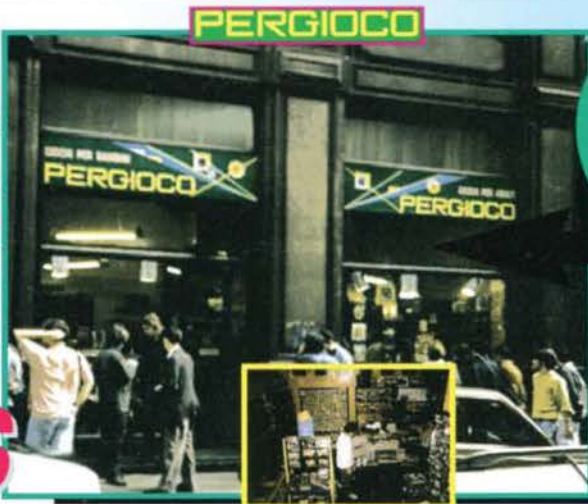
titolo programma	sistema	prezzo
<input type="checkbox"/> SPESA DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
<input type="checkbox"/> SPESA DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
<input type="checkbox"/> SPESA DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
<input type="checkbox"/> SPESA DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

TOTALE L.

K GM CO GP ZE I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

PERGIOCO

FIFA95
CONTINUA LA SVENDITA CONSOLLE
TELEFONICA PER L' ITALIA
 tel. 02 / 29.52.42.56
 ATTIVA AGOSTO (tranne dal 10 al 20)



APERTO AGOSTO
 (tranne dal 13 al 16)

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI NUOVI PREZZI

1 MILANO via San Prospero 1
 MMI Cordusio, angolo via Dante

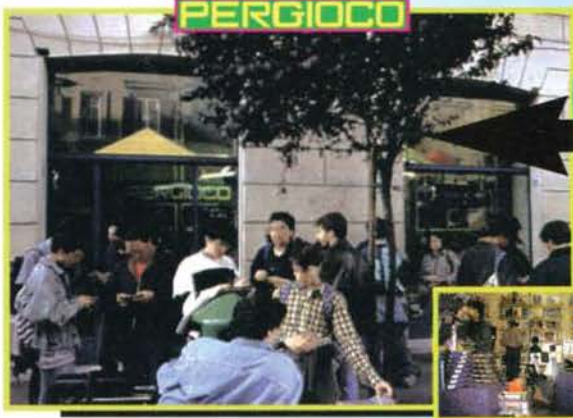


APERTO AGOSTO
 (tranne dal 10 al 20)

2 MILANO via Aldrovandi
 MMI Lima, angolo via Plinio

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

MONDI E
 VIDEOMONDI
 LUDICI
 MAGIC E TUTTI I
 CARDGAMES
 MINIATURE E GIOCHI DI RUOLO
 BOARDGAMES E WARGAMES



APERTO AGOSTO
 (tranne dal 13 al 20)



3 ROMA via Degli Scipioni 109
 Metro Ottaviano, Quartiere Prati

TUTTI INSIEME, AMIGHEVOLMENTE

Questo mese nessuna fiera e neppure alcun aneddoto significativo di cui parlarvi (Michael Jackson e William Shatner dal vivo non è che capiti proprio tutti i giorni di incontrarli...); anche perché è stato il buon Shin a prendere il mio posto come inviato internazionale.

Come conseguenza di tutto questo, e visto che non trovo più il Guinness dei primati e quindi non posso informarvi sul nome in giamaicano dell'animale dall'alluce più lungo (quei pochi che leggono i miei pindarici editoriali sapranno a cosa mi riferisco), temo che dovrò parlarvi di qualcosa di un po' più serio. La cosa, visti i recenti accadimenti di stasera, termine ultimo per la consegna del testo, mi riesce un po' difficile. Non importa, ce la faremo.

Riordinate le idee, ribadisco come il momento dell'Editoriale (perché rigorosamente scritto in condizioni psicofisiche ormai limite, spesso ben oltre...), rappresenti il condensato emozionale di un intero numero e quindi di un intero mese di lavoro. A questo punto, infatti, la rivista è ormai quasi del tutto impaginata e una sua gran parte già in pellicola pronta per la stampa. Manca giusto la recensione di Dungeon Master II e quest'ultima, sofferta, pagina.

Mi piacerebbe lanciarmi in una premessa di natura organizzativa riguardante la distribuzione contenutistica che mensilmente adottiamo, ma visto che in effetti l'ho già scritta, vi rimando alla risposta alla lettera 'distinzione fra preview e review' pubblicata nella Posta e quindi vi attendo qui per la ripresa del discorso.

Credo infatti che una delle sezioni meglio riuscite di questo numero siano le sei pagine di Voci di Corridoio: dodici facciate nelle quali siamo riusciti a condensare un volume di informazioni veramente esplosivo. L'idea è quella di mantenere l'assetto immutato anche nei prossimi numeri, se non addirittura ampliare la rubrica. Anche cercandomi di calare nella mente del più insoddisfatto dei lettori non riesco a vedere alcuna possibile controindicazione, quindi passo oltre.

Il secondo aspetto è invece senza dubbio più delicato, se non altro perché presuppone una presa di posizione che, come tutte le decisioni importanti qualcuno potrà anche non condividere.

Sto parlando della collocazione di Amiga all'interno di TGM, collocazione che mi sembrava giusto chiarire in modo inequivocabile. Se infatti da una parte l'attuale produzione Amiga sta attraversando una fase di indiscutibile difficoltà, dall'altra è vero che l'utenza Commodore fra voi lettori rappresenta comunque una fascia considerevole, senza dimenticarci poi di come la Escom stessa abbia tutte le intenzioni di rilanciare in pieno stile la macchina. Tutto questo sulla base di progetti a medio termine che prevedono anche ipotetiche compatibilità PC/Power PC, lasciando così aperta più di una speranza per rivedere la grande 'C' nuovamente prima protagonista.

Quello che abbiamo pensato allora di fare è condensare tutto il materiale Amiga all'interno di una sorta di inserto di dimensioni variabili (questo mese di 7 pagine, ma la sua ampiezza sarà direttamente proporzionale al materiale disponibile) dedicato al solo mondo Amiga. Alla base di questa scelta speriamo possiate riscontrare, specie in un momento in cui nessuna nostra rivista italiana concorrente dedica altrettanto spazio all'Amiga, una chiara intenzione nel continuare a supportare la macchina Commodore. Presupponendo al tempo stesso un rapporto più corretto nei confronti di voi lettori che potrete facilmente verificare l'entità delle pagine dedicate alla vostra piattaforma presenti in ogni numero. L'unico dubbio su questa decisione è che non vorremmo paradossalmente suscitare l'effetto contrario: l'indispettimento da parte di voi utenti Amiga di fronte a quella che potreste considerare una sorta di 'ghettizzazione' all'interno di un inserto, una vera e propria espropriazione da parte del PC. Scoprire a posteriori che lasciare tutto invariato, trascinando una situazione ibrida, non ottimale e in termini di spazio complessivo sicuramente meno soddisfacente, avrebbe suscitato meno scalpore non potrebbe non lasciarci estremamente rammaricati. Comunque noi ci proviamo... e buona fortuna a TMB, che sarà il nostro/vostro baluardo di riferimento per l'intera 'area.'

Ah, un'ultima considerazione altrimenti il BDM non mi rivolge più la parola - visto che della cosa se n'è occupato lui: sempre in questo numero trovate un'intervista esclusiva con Albertino di RadioDeejay.

Al di là dei possibili sviluppi futuri sui quali, anche attraverso la nostra banca dati Pegaso, stiamo già intensamente lavorando, non può non fare un immenso piacere verificare come un personaggio di chiara fama dell'industria della musica abbia dimostrato un esplicito interesse nei confronti di una rivista come la nostra. Senza voler in alcun modo richiamare tutta una serie di degeneri considerazioni social-pedagogiche secondo le quali la categoria dei videogiocatore sarebbe sostanzialmente composta da soggetti apatici e solitari e bla bla bla, credo che uno dei principali meriti di questa nuova 'era multimediale', nella quale siamo ormai prepotentemente entrati, sia proprio quello di estendere il concetto di videogioco verso un'ottica molto più ampia di quelli di semplici appassionati.

Piattaforme tecnologiche sempre più potenti e versatili, progressivo abbattimento dei prezzi, proliferazione dei servizi on-line, elmetti virtuali a basso costo, fenomeno di costume che nel mondo del 'trionfo dell'immagine' quale quello in cui viviamo sta già dando i primi evidenti segni (multimedia ormai 'fa bello'), investimenti monolitici di tutte le multinazionali dell'intrattenimento di massa... Restate con noi, ci sarà di che divertirsi.

Max Reynaud

ATTENZIONE

Riprende la ricerca di novelli redattori da parte di TGM e delle altre testate Xenia.

I requisiti di massima sono solo quattro: essere esperti del settore, scrivere in un italiano corretto, avere una buona conoscenza dell'inglese (scritto e parlato) e abitare a Milano o dintorni per ragioni logistiche.

Se credete di possedere tutte queste caratteristiche, preparate una recensione di prova di un titolo a vostro piacimento e lunga almeno 8000 caratteri, spediteci poi a:

XENIA EDIZIONI
Reclutamento Redattori
Casella Postale 853
20121 Milano

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Daniele Levi, Davide Corrado, Davide Solbiati, Emanuele Scichilone, Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca D'Addezio, Luca Reynaud, Marco Auletta, Marco Prelini, Marco Re Depaolini, Massimo Svanoni, Mauro Ferri, Matteo Esposito, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petruolo, Stefano Stalla, William Baldaccini **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brughiero (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** SpazioRe - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** MEPE S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50% **ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPIO DEL PREZZO DI COPERTINA. SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESSTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.



Si credeva un tempo che le forze magiche del Male fossero state sconfitte e bandite dal mondo per sempre... che un impero sotterraneo, un tempo potente, fosse crollato per mai più risorgere. Ma erano sciocchezze, speranze vane... preghiere degli innocenti e degli ingenui.

Il Male non può morire... si limita ad aspettare. Aspetta il preciso istante nel quale serrare le fila e tornare ad affermare il suo dominio.

Negli oscuri recessi di ogni ombra...

Nell'eco di ogni urlo di dolore...

Sono queste le stazioni intermedie dove fanno sosta gli elementi delle tenebre!

E ora è giunto il momento del loro ritorno...

RETURN TO ZORK

versione italiana

Un'avventura
epica
nel
Grande
Impero
Sotterraneo

INFOCOMTM
An ActivisionTM Company

COMPACT
disc

Software & Co.

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (Va) - tel. 0332/223.305 - fax 0332/223.828

INDICE

VOGI DI CORRIDDIO	12
PREVIEW	20
REVIEW	50
AMIGA NEWS	110
TALENT SCOUT	130
TIPS	134
BOVABYTE	142
CM CORNER	148
MUSIC MACHINE	152
TGM MOVIE	156
TGM MAIL	158

AMIGA	
GUARDIAN	117
HIGH SEAS TRADER	114
KINGPIN	117
PLAYER MANAGER 2	112
ULTIMATE SOCCER MANAGER	115

PC	
BRUTAL	67
CIVIL WAR	99
DUNGEON MASTER II	50
HIGH OCTANE	56
JAGGED ALLIANCE	90
KINGDOM	102
LAST DYNASTY	70
MICROMACHINES 2	60
ORION CONSPIRACY	62
PAPARAZZI	84
PRISONERS OF ICE	74
SCOTTISH OPEN	96
SHANGHAI - GREAT MOMENTS	107
SILVERLOAD	88
STRIKER	94
WARRIORS	79

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale. **GRAFICA:** esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.



Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.



Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.



Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.

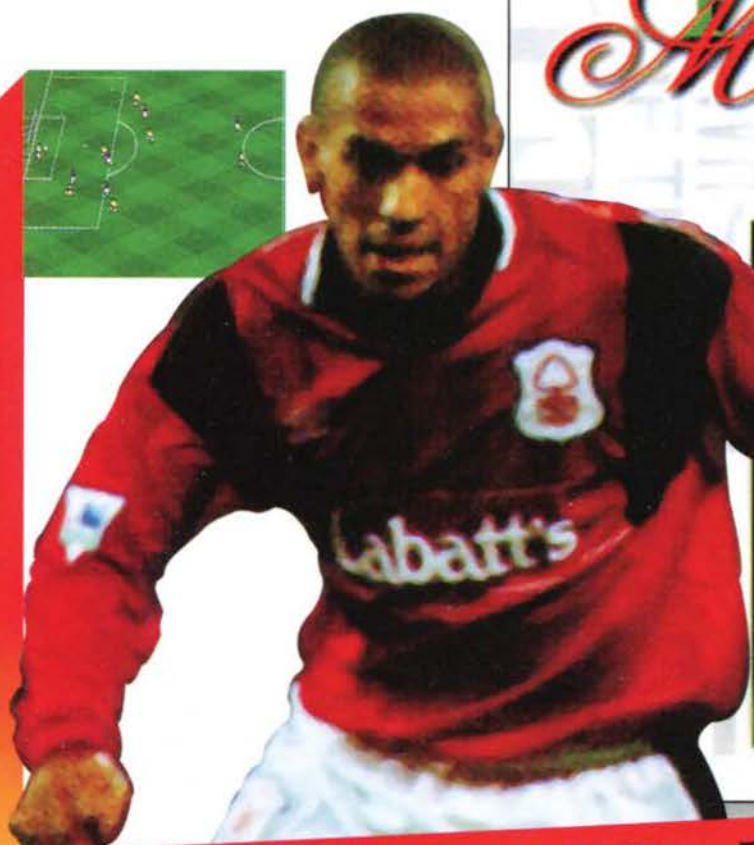


Questa è la pegella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.



DA OTTOBRE CON PROGRAMMA
& MANUALE IN ITALIANO

PLAYER *Manager* 2



INTERACTIVE
entertainment

ANCO

L'ATTESA E' FINITA

UNA SIMULAZIONE DI CALCIO CHE INTEGRA LA PARTE MANAGERIALE CON UNA
BRILLANTE SIMULAZIONE ARCADE DELLE PARTITE.

PIU' VISUALI DI GIOCO: ISOMETRICA,
DALL'ALTO E DALLA TRE/QUARTI LATERALE

PLAYER MANAGER II INCORPORA L'EDITOR DI
TATTICHE PIU' POTENTE CHE SI SIA MAI VISTO

15 DIFFERENTI OPZIONI DI GIOCO E 3 LIVELLI DI
DIFFICOLTA'

OLTRE 30 CARATTERISTICHE DA ANALIZZARE PER OGNI
GIOCATORE PER COSTRUIRE LA SQUADRA OTTIMALE

POSSIBILITA' DI PARTECIPARE NELLE COPPE EUROPEE

AMIGA



TGM SILVER DISK IN SPIAGGIA...

Avete mai pensato all'utilizzo del CD di TGM, oltre che come "contenitore" di strepitosi programmi, anche come abbronzante? No? E allora il BDM vi dà la drittona: mettetevi belli comodi sulla vostra sdraia (abusiva o meno non è un problema!), estraete il CD dalla custodia e ponetelo sotto il mento con la superficie riflettente inclinata di circa 30° verso il sole; il "ciddo" (©1995 MA) incanalerà tutti i raggi solari sbattendoli sul vostro

faccione. Mettevi a dormire e, al momento del vostro risveglio, potrete dire ai vostri amici: "Anch'io mi sono abbronzato con The Games Machine". Delfiri redazionali a parte questo mese vi proponiamo davvero un bel CD ricco di giochi e di utility prelibate... Let's Move!

Stefano "BDM" Petrucci



LEMMINGS 3D

Nonostante i DMA Design non lavorino più per la Pygnosis, la casa di Liverpool ha deciso di dare una rinfrescata a uno dei suoi maggiori successi. Lemmings 3D non è altro che Lemmings con la visuale in 3D (da cui il titolo). Il demo giocabile che vi proponiamo deve essere lanciato da D: con L3D. Per giocare utilizzate il mouse...



STAR TREK THE NEXT GENERATION

E poteva mancare??? Il demo purtroppo non è giocabile, ma comunque gran bello e illustra sufficientemente bene le potenzialità del gioco. Per lanciare il tutto digitate da D: INSTALLA, seguite a questo punto le istruzioni a video e, una volta scelta la scheda sonora e quella grafica uscite al DOS. Da qui lanciate STPREVU DEMO.



MACCHIAVELLI THE PRINCE

Nuovo gioco strategico di mamma Microprose che riprende Civilization (senza comunque avvicinarsi...). Per giocare usate il mouse, per lanciarlo lanciate il file PRINCE dalla directory D:\PRINCE.

BRAINDEAD 13

Il nuovo gioco della Readysoft sarà più interattivo dei vari Dragon's Lair, Space Ace, Guy Spy ecc! Le uniche due cose da fare sono aspettare la recensione o provare il demo che vi proponiamo. In quest'ultimo caso entrate nella directory D:\BDEMO e lanciate BDEMO. Potrete a questo punto decidere se vedere il rolling demo o provare a giocare; le istruzioni le trovate sotto la voce "How To Play" del menu principale.



BRUTAL

Un altro picchiaduro? Sì, e per giunta con gli animali! Il demo vi permetterà di giocare da soli o con un vostro amico utilizzando solo due dei tanti personaggi presenti nella versione finale (che troverete recensita in questo stesso numero!). Per lanciare il demo entrate nella directory D:\BRUTAL e lanciate INSTALL. I tasti per giocare sono: UJHK per muoversi e QWEASD per infliggere del dolore fisico al vostro avversario!



MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT

Probabilmente il miglior gioco uscito per Megadrive è giunto su PC convertito benissimo (la versione MS-DOS è addirittura superiore per velocità, dettaglio ecc.). Visto che più avanti troverete la recensione mi sono chiesto: "Perché non mettere il demo?" Detto fatto, bando alle ciance! Entrate nella directory MM2DEMO e lanciate MM2. Per giocare usate i tasti QAOP.



SILVERLOAD

Secondo demo non giocabile. Silverload è il nuovo gioco della Psygnosis, un'avventura abbastanza insolita. Per lanciare il rolling demo digitate TRAILER dalla directory D:\SILVDEM

TERMINAL VELOCITY

La chicca di questo mese! La versione shareware di Terminal Velocity, nuovo giocone della Apogee che ricorda vagamente Magic Carpet come grafica. Il giochillo in questione mi ha fatto tribolare non poco per arrivare entro la mortale "deadline" del CD (perché dovete sapere che la chiusura della rivista è diversa da quella del CD). Vedete quindi di farvelo piacere. Per giocare lanciate INSTALL dalla directory.



NON FUNZIONA, S'IMPALLA O MI DICE CHE NON SONO DEGNO DI LUI?

Per utilizzare al meglio tutti i giochi potete utilizzare il seguente file di configurazione del vostro sistema:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
BUFFERS=20,0
FILES=20
DOS=UMB
DOS=HIGH
```

o se avete bisogno di memoria espansa: DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE Naturalmente conviene effettuare una copia del file originale ad esempio CONFIG.OLD. Ultima aggiunta propedeutica: non usate mai l'opzione HIGHSCAN dell'EMM386 in quanto può dare problemi con alcuni demo. Idem per la NOEMS, meno "incasinante", ma comunque "a rischio"!

BLOB SCULPTOR

Un programma di musica e uno di grafica per gestire le metaball. Lanciate dalla directory SCULPTOR il file BLOB utilizzando il file manager di Windows.

CONSIGLIO

Vi suggeriamo, quando possibile, di installare i programmi su hard disk per evitare eventuali errori di scrittura sul CD in caso vogliate cambiare le impostazioni standard tramite i programmi di Setup.

CUBIC PLAYER

Un player di moduli eccezionale! Per le istruzioni vi rimando alla pagina dello shareware. Per lanciare il programma digitate CP dalla directory D:\CUBIC.



**DA NATALE
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO**

IL NUOVO CINEMA ENTRA IN CASA VOSTRA!

**7 CD-ROM PIENI D'AZIONE E
FILMATI, 25 ATTORI PROFESSIONISTI,
800 LOCAZIONI.**

**SVILUPPATO CON EFFETTI DIGITALI
E TECNICHE CINEMATOGRAFICHE
DI HOLLYWOOD**

Una giovane coppia di sposi entra in possesso della casa di un illusionista vissuto alla fine del secolo scorso, ma l'occupazione della casa disturba una presenza malvagia che vi era stata imprigionata esattamente un secolo prima. Lentamente, questa entità inizia a possedere Don, il marito di Adrienne. Il tuo scopo è quello di vestire i panni della donna e sconfiggere il potere malefico di quel luogo risolvendo l'enigma che la porterà ad incontrare l'unico superstite dell'evento che portò all'imprigionamento dell'entità maligna. La salvezza di Don dipende dalla tua capacità di affrontare le mille situazioni che condurranno alla distruzione del male o di Don...

LA STAMPA ESTERA

"Phantasmagoria può vantare di essere il gioco per PC più vasto di tutti i tempi" - **PC GAMER**

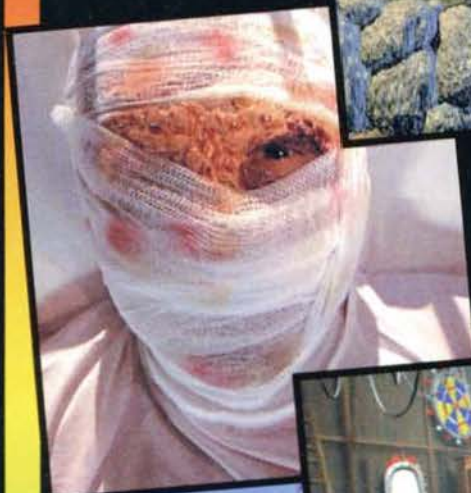
"Phantasmagoria can claim to be the largest PC game ever" - PC GAMER

"Phantasmagoria usa tutte le tecniche cinematografiche e gli effetti sonori digitalizzati che ci si aspetta dai migliori prodotti su CD al giorno d'oggi" - **GAMESWORLD MAGAZINE**

"Phantasmagoria uses all the film and editing techniques and digital sonic effects we have come to expect from the best modern CD products" - GAMESWORLD MAGAZINE

"Un gioco sinistro in stile Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock e Stephen King" - **PC GAMER**

"A sinister game in the style of Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock and Stephen King" - PC GAMER



ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

PRAY
IT'S
ONLY A
NIGHTMARE

UN THRILLER
IN 7 CD-ROM



SIERRA®

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUTIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

a cura di Marco Galardi

TEMPI DURI PER I MODELLI!

Se almeno una volta nella vostra vita avete disegnato una figura umana (uomo o donna che fosse) vi sarete accorti che la cosa non è affatto così semplice come potrebbe sembrare. Tutti dovremmo infatti sapere come è fatto un corpo e come si muove, visto che ne possediamo uno tutto nostro, e invece, nella maggior parte dei disegni le gambe vengono troppo lunghe, il tronco è corto e la testa sproporzionata, per non parlare dei corpi in movimento! Bene la Fractal Design ha lanciato sul mercato un prodotto in grado di colmare questa lacuna e che non mancherà di affascinare tutti gli artisti, sia professionisti sia dilettanti.

Già famosa per il suo prodotto Painter, in grado di simulare tutti gli strumenti del pittore in modo pressoché perfetto e naturale, la Fractal ha deciso di trasferire la sua esperienza nel campo della figura umana con POSER. Il programma vi consente di scegliere tra diversi "corpi" in 3D, di attribuirgli una "posa" (seduto, corsa, camminata), una texturizzazione come per esempio dei muscoli, applicazione delle luci e scattare una fotografia. Il risultato può essere esportato in DXF per l'inserimento in pacchetti 3D, in formato RIB per l'uso di renderizzatori professionali come Renderman della Pixar oppure semplicemente in Pict già mascherato per l'inserimento in immagini pittoriche. Il prodotto è in commercio negli USA dalla fine di aprile e fino alla fine di agosto dovrebbe costare 99\$, dopo, 199\$. Una nota dolente, il prodotto per ora è disponibile, come lo fu anche Painter, solo nella versione Macintosh.

RED EYE BBS,**IL MULTIMEDIA IN VENDITA**

Restiamo nel campo delle arti figurative e spostiamoci ora al multimedia. Tutti sappiamo che un prodotto informatico deve, oggi come oggi più che mai, rispettare degli standard qualitativi piuttosto elevati anche, e direi quasi soprattutto, dal punto di vista dell'interfaccia grafica, per poter concorrere con il resto del mercato. Ma tutti sappiamo anche che i piccoli sviluppatori spesso non sono degli artisti del pixel né tantomeno degli esperti in interfacce. Dunque che fare se non si ha un amico in grado di colmare questa lacuna? Basta un modem e il tempo di collegarsi con la RED EYE INTERACTIVE. Questa BBS nasce proprio con lo scopo di far incontrare gli artisti del bitmap con i cervelli del codice. "E' un'opportunità notevole per gli artisti per poter vendere i loro prodotti che altrimenti rischierebbero di languire nei loro hard disk" dice il fondatore della BBS Rick Berlin. In questa BBS potrete trovare e acquistare (come in una galleria d'arte digitale interattiva) modelli 3D, texture, bottoni animati, sprite, animazioni... insomma tutta la componente grafica di un programma. L'interfaccia necessaria alla navigazione nella BBS la potrete scaricare dal sito <http://red-eye.com/redeye/> e il numero della BBS è 914/962-0526 negli USA ovviamente.

CD-R ECONOMICI!?

La masterizzazione di CD è un costo che può fungere da deterrente per molti piccoli/singoli sviluppatori di software che desiderassero entrare nel mondo magico dei CD, soprattutto nel nostro Bel Paese. Il costo attuale di un CD-R (CD Riscrivibile

VOCI DI CORRIDOIO

SPREMI & PREMI - ATTO ULTIMO

Se ben vi ricordate, qualche mese fa, annunciammo del concorso organizzato dalla Philips "Spremi & Premi": un'iniziativa, promossa dalla già citata multinazionale lo scorso autunno, che ha invitato i giovani dai 14 ai 25 anni a esprimersi creativamente su alcuni grandi temi generali attraverso mezzi espressivi diversi quali i videoclip, i graffiti, la musica e i fumetti. I

lavori, pervenuti entro la fine del 1995, sono stati selezionati da Red Ronnie, Ricky Tognazzi, Simona Izzo e Andrea Rauch, artisti particolarmente legati al mondo giovanile, e i vincitori sono stati premiati con prodotti dell'alta tecnologia Philips: videocamere, CD-I e mini hi-fi. Ebbene, alla manifestazione hanno aderito, mandando i propri lavori, oltre 1200 ragazzi (il 40% era composto da ragazze) e, oltre a un vincitore assoluto, sono stati premiati i primi tre per ogni categoria. Qui di seguito riportiamo la classifica finale, mentre ricordo che comunque tutte le produzioni pervenute saranno oggetto di studio da parte di un gruppo di lavoro diretto da Aldo Grasso per l'Osservatorio Philips Giovani.

Vincitore Assoluto

Manuel Casonato (25 anni) - S. Canzian d'Isonzo (GO)

Musica Originale

Andrea Cutri - Cabras (OR)

Mad Mice - Firenze

Trinità - Vizzalona (CO)

Computer Grafica

Fabio Mammi - Modena

Luigi Belicchi - Seregno (MI)

Gilberto Birigozzi - Milano

Fumetti

Gianni Morandini - Caselle di Sommacamp (VR)

Andrea Minoja - Padova

Luca Fabbro - Pradamano (UD)

Graffiti

Antonio Pignatelli - Sesto S. Giovanni (MI)

Cristiano De Blasio - Milano

Vincenzo Stanislao - Trapani

Videoclip

Giorgio Bellasio e Massimiliano Rocchetti -

Finale Ligure (GE)

Pietro Ballardini, Giacomo Frignani e Sergio

Piergallini - Firenze

Duccio Brinati - Firenze

SHIN

EROTISMO ALL'ATTACCO...

Dopo l'agenda di Playboy e le centinaia di produzioni erotiche su cui il mercato internazionale, videoludico e non, può contare ecco che anche un'altra illustre rivista erotica si lancia nel campo dell'elettronica e precisamente nell'ambito del software volto all'"intrattenimento per adulti". Di quale rivista stiamo parlando? Beh, di Penthouse. A dire il vero i titoli che vengono annunciati nella press release che ho qui davanti non sono i primi titoli per PC CD-ROM che la succitata rivista produce, ma i successori di quelli che adesso sono diventati i capostipiti di due differenti collane ("Select A Pet" e "Virtual Photo Shoot") e rispettivamente chiamati "Select A Pet II" e "Virtual Photo Shoot IV" (il secondo e il terzo, visto il successo ottenuto dal primo della serie, sono già disponibili sul mercato da qualche mese). In SAP-II ritroverete tutte le "Pets of the Year" (equivalente della Playmate dell'anno per Playboy) degli ultimi vent'anni di storia di Penthouse e potrete scegliere quella dei vostri sogni creando successivamente un vostro "slide show" personalizzato attraverso centinaia di foto differenti disponibili per ognuna di esse. L'aspetto interessante, forse, consiste nel fatto che non deciderete solo la successione delle pose, ma anche gli scenari di fondo. Ma non chiedetemi come, sinceramente non ne ho la minima idea. In

VPS-IV invece, a quanto pare, verrete messi nei panni di un fotografo professionista e, grazie alle tonnellate di filmati in full motion video che avrete a disposizione, simulerete una vera e propria sessione fotografica tipica di una rivista come Penthouse. E i soggetti? Niente paura, saranno rispettivamente: Tiffany Burlingame, Bonita Saint e Seana Ryan, tre delle più belle donne mai apparse sulle pagine della famosa rivista americana. I titoli dovrebbe essere già a disposizione per quanto riguarda il mercato statunitense, per quello italiano, beh... se siete maggiorenti vaccinati tenete naturalmente d'occhio i vari importatori. Un'ultimissima cosa: la General Media International (gli sviluppatori di questi prodotti), così come la stessa Penthouse, hanno i loro siti Internet, comprensivi dei diversi servizi che questo tipo di società possono offrire, su World Wide Web e precisamente sia in Longevity Online, sia in Omni Online, ovviamente entrambe accessibili attraverso America Online. Cha la caccia abbia inizio...(?)

SHIN

**ACCORDO EMI-VIRGIN!**

Anche uno degli ultimi colossi discografici a non aver aperto la propria divisione 'interattiva' sarà invece presto protagonista su tutti i nostri monitor. E per fare questo la EMI ha scelto un partner d'eccezione, e più precisamente la Virgin. I primi frutti di questa inedita joint-venture dovrebbero vedersi entro Natale, con l'uscita dei primi titoli multimediali dedicate alle principali star musicali sotto contratto con la EMI.

Max

IL POKER D'ASSI DELLA U.S.GOLD

Pubblicati dalla U.S.Gold e prodotti dalla Capstone sono in arrivo quattro giochi per chi

ama passare il proprio tempo libero spremendosi le meningi piuttosto che affaticando il corpo. Appartenenti tutti alla stessa collana chiamata "The Next Move", potete trovare il gioco degli scacchi, il backgammon, il bridge e una raccolta di stravaganti, ma divertenti, giochi di carte.

Penso che gli scacchi siano conosciuti dalla maggior parte delle persone e, anche se magari non tutti ne conoscono perfettamente le regole, qui vi illustrerò solamente le opzioni che **CHESSE CHALLENGE** mette a vostra disposizione. Pensato per ogni tipo di utente, dal novizio al più esperto, **CC** offre molte possibilità di personalizzare il gioco: oltre alla differente bravura dell'avversario computerizzato potrete sceglierne anche lo "stile" con il quale condurrà la partita, simulando diversi comportamenti umani. Premendo un pulsante potrete avere un'analisi completa della mossa da compiere, con un altro si possono avere suggerimenti per sapere se il pezzo corretto da muovere e infine potrete farvi mostrare tutte le mosse che è possibile eseguire, assegnando a ognuna un punteggio sulla sua effettiva validità. Se aggiungete a queste opzioni altre più comuni a giochi del genere, quali la possibilità di editare una partita, di regolare il tempo massimo per una mossa, di gestire una vasta libreria delle aperture e di poter seguire delle lezioni di apprendimento, avrete il quadro completo di un gran simulatore di scacchi.



Il secondo della lista è **ULTIMATE BACKGAMMON**, gioco da tavolo di cui mi sono sempre rifiutato di imparare le regole e che, a differenza degli altri di questa collana, presenta poche opzioni e risulterà ostico a chi vi si avvicinerà per la prima volta. Carina la grafica, è possibile costruire una propria pedana con pedine personalizzate, scelta di visuale 2D o 3D e due modalità differenti: partita singola o torneo. Mi sento di segnalarlo solo a grandi appassionati.



Passiamo a **BRIDGE MASTER** che è il titolo che mi ha colpito maggiormente. Dispone di moltissime opzioni per soddisfare anche chi non vi abbia mai giocato (la maggior parte degli italiani) e riesce a regalare soddisfazioni fin dalle prime partite. Sono presenti tre varianti diverse, si possono personalizzare le carte e il tavolo da gioco, si può settare il livello di difficoltà e il carattere degli avversari (tuttora sto verificando cosa cambia giocando contro una coppia di ragazze...), sono disponibili svariati aiuti e una schematizzazione delle regole. Completo e ben realizzato.

Terminiamo con **ACE OF CARD**, una carrellata di giochi di carte semi-sconosciuti ma piuttosto semplici da imparare e, in fin dei conti, divertenti. Oltre alle opzioni presenti anche negli altri titoli qui troviamo perfino le faccine dei nostri avversari che ci comunicano, attraverso dei fumetti, quello che pensano.

Tutti i titoli fin qui presentati sfruttano la Super Vga e le maggiori schede sonore per dolci musiche di accompagnamento, Chess Challenge e Ace of Card risiedono ognuno su un CD e funzionano sotto Windows, mentre Bridge Master e Ultimate Backgammon stanno comodamente su dischetti e girano sotto DOS. Tutti i giochi per funzionare si accontentano di un semplice 386 e ricordate: la migliore mossa è "The Next Move"!

RED

TGM NEWS

in grado di utilizzare CD vergini come se si trattasse di dischetti) è ancora piuttosto elevato, in netta diminuzione rispetto a un paio di anni fa, ma sempre fuori dalla portata dell'utente singolo.

La Pinnacle Micro, già produttrice di memorie di massa removibili e HD, spera di poter piazzare il suo RCD-100 nelle case dei singoli utenti diminuendone il prezzo (sul mercato Statunitense) di ben 1000\$ (il costo era 2.995\$ e ora è, se la mia ALU non ha un bug, 1.995\$). l'intenzione è quella di inserire il loro CD-R come unità di backup. I possibili fruitori di questa operazione potrebbero essere, nelle loro intenzioni, oltre ai singoli utenti, le scuole, le banche e gli uffici pubblici. Chissà se anche la Posta vicino a casa mia un giorno...

ALIAS IMPERA

Gli ANGEL STUDIOS hanno adoperato ben cinque sistemi POWER ANIMATOR della Alias (su piattaforma Silicon Graphics) per la realizzazione delle sequenze animate del gioco su CD-ROM della Sega, ECCO, e lo stesso sistema è stato usato dalla Inglese Rare Ltd per lo sviluppo dell'ormai mitico Donkey Kong Country della NINTENDO.

E sempre parlando di Alias, pare che la società di Toronto abbia stretto un accordo commerciale con la MultiGen (società famosa per lo sviluppo di mondi 3D ai fini dell'addestramento militare) per la realizzazione di un progetto chiamato POWER-GEN. Questo sistema dovrebbe fornire agli sviluppatori di giochi gli strumenti per inserire e muovere i loro personaggi, realizzati e animati con i sistemi Alias, all'interno di paesaggi realistici.

Esistono nel mondo della computer grafica delle superfici che non si riescono a rendere come dovrebbero, una di queste è il pelo! Si proprio le pellicce, i capelli, il vello etc. Alias ha realizzato un modulo aggiuntivo al suo sistema Power Animator 6.0 (vedi sopra) chiamato CompuHair, in grado di fornire ai grafici la possibilità di aggiungere del pelo alle loro creature. Tramite CompuHair si possono indicare parametri come la lunghezza, il colore, lo spessore, la trasparenza e il grado di arricciamento e il sistema, tramite il "particle system generator" cuore delle texture dei sistemi Alias, integrerà la pelliccia con il vento, la gravità, gli effetti di luce e la collisione con altri elementi 3D. Potremo così avere la simulazione di un levriero Afgano che corre nel tramonto per andare a prendere il bastoncino che gli abbiamo lanciato, con tanto di pelo al vento, ombre ed effetti luminosi in trasparenza. Per avere ulteriori informazioni potete contattare direttamente Alias Research a questo indirizzo: ALIAS RESEARCH, 110 Richmond St. E., Toronto, Canada M5C-1P1. Tel 416.362.9181 Fax 416.362.0630. www.alias.com.

Ho l'impressione che le meraviglie in questo settore non finiscano mai!

COMPRESIONE? SI GRAZIE!

La Verbatim, nota per la produzione di memorie di massa, ha deciso di offrire un nuovo plus ai suoi acquirenti, il software di compressione già presente sui dischi da 3.5" da 230 Mb. All'acquirente resta solo la scelta tra DISKFIT della Dantz e il più famoso STACKER della Stac Electronics.

SONIC SBARCA ANCHE SUL PC!

Per mesi le voci al riguardo, e le immediate smentite, si sono rincorse da un capo all'altro dell'industry.

Adesso sembra invece essere confermato: la Sega svilupperà titoli anche per PC! Per il momento l'unico progetto annunciato è quello di una conversione di Sonic, per anni vera bandiera del Megadrive, ma rotto il ghiaccio non è da escludersi che alcune delle licenze più ambite in circolazione (vedi Daytona USA e Virtua Fighter) non possano rientrare in un progetto di medio periodo.

Max

THE MOST POPULAR VIDEO GAME CHARACTER EVER COMES TO THE PENTIUM™ PC!!!

SONIC CD

AUTHORWARE ARRIVA ALLA 3.0

Macromedia (ex Macromind, distributrice di Painter 3.0, Freehand 5.0, Soundedit 1.6, Fontographer e Director 4.0) ha rilasciato la versione 3.0 del suo sistema autore AUTHORWARE (AW). Per chi non lo sapesse diciamo che AW è un sistema di sviluppo che non richiede la conoscenza di nessun linguaggio di programmazione. Al posto dei classici e criptici comandi, AW sostituisce delle icone che vanno trascinate sul foglio di lavoro e che formeranno il flow chart del programma. Inutile dire che il flusso del programma comprende diramazioni salti condizionati e tutto ciò che consente la creazione di un programma multimediale fatto e finito compreso ovviamente l'inserimento e il controllo di animazioni, suoni, VCR, Laserdisc, CD-Audio e CD-ROM. Questa ultima release di AW consente inoltre la creazione di applicazioni multiplatforma (Mac e Windows) senza nessuna fatica, l'inserimento dell'ipertesto, una gestione avanzata del testo, una nuova gestione dei data base, lo sfruttamento di OLE2 sotto Windows per l'interscambio di dati con altre applicazioni, un debugger integrato e un'interfaccia utente nettamente migliorata. Come se non bastasse la Macromedia ha inserito in questa versione di AW anche il motore di un altro suo prodotto, Director 4.0, rendendo così disponibile agli sviluppatori tutta la potenza delle animazioni di Director e facilitando l'uso di tutte le librerie già presenti sul mercato per questo prodotto. Nel pacchetto, che per la cronaca, prima che qualcuno si precipiti al telefono per prenotarlo, costa qualcosa come 4.995\$! sono presenti tutti i software distribuiti dalla Macromedia più il mai troppo premiato Premiere (scusate il banale gioco di parole).

IL MINI DISC COME MEMORIA DI MASSA E ALTRO DA SONY

La Sony ha rilasciato sul mercato USA il MDH-10 e MDH-111 basati sulla tecnologia MD Data Drive basata a sua volta su quella del Mini Disc. I due modelli consentono di registrare su un Mini Disc da 2,5" fino a 140 Mb di informazioni. Il MDH-10 è il modello portatile ed è alimentato dalle classiche batterie ricaricabili al Litio oppure tramite 3 batterie AA Alcaline oppure dalla "scossa che esce dal muro" con un adattatore AC. Il modello 111 è invece interno disegnato in modo da trovare alloggiamento anche all'interno del IBM ThinkPad Docking Station. Entrambi i modelli vengono venduti con i driver per DOS/Windows e Mac. Il costo è di circa 699.95\$ mentre quello del supporto è di poco inferiore ai 30\$.

Sempre da Sony il nuovo QSL-2000 in grado di far fronte anche alle più smodate necessità di memoria. Si tratta di un jukebox di dischi ottici che vi consente di avere a disposizione ben 26 Gb in linea. Il meccanismo funziona tramite un sistema robotizzato che è in grado di accedere simultaneamente a 20 cartucce riscrivibili o scrivibili una volta sola da 1.3 Gb l'una, raggruppati in due blocchi rimovibili da dieci. Il tempo di accesso è leggermente inferiore ai 40 millisecondi e il tutto si interfaccia al vostro PC via SCSI2. Interessante vero? Ok, scucite 13.000\$ e sarà vostro!

LA MICROSOFT ACQUISTA REALTA'

Udite udite, la Microsoft ha annunciato di aver acquistato la RENDERMORPHICS Ltd (RM) (società leader nella creazione di strumenti di pro-

CHRISTOPHER WALKEN FIRMA PER EA

L'Electronic Arts ha raggiunto un accordo con il celebre attore (vincitore del premio Oscar per il Cacciatore) come protagonista principale di THE DARKENING, nuovo colosso interattivo che verrà girato ai Pinewood Studios di Londra. Dovrebbe trattarsi della più costosa produzione digitale di tutti i tempi - e di gran lunga! Si parla di un progetto complessivo da 4 milioni di sterline: oltre dieci miliardi di lire italiane!

Max

IL LIBRO DELLA GIUNGLA...

In effetti c'era da aspettarselo. Visto che Jungle Book era già uscito per Mega Drive e che fin dagli inizi è stata la Virgin a occuparsi della realizzazione di questa serie di platform (Aladdin, The Lion King...), c'era proprio da attendersi una conversione del titolo in questione per PC. Si tratta, assolutamente, dello stesso identico gioco che ci ha fatto divertire non poco circa un anno fa sulla console di casa Sega, con i suoi quintali di frame di animazione per ogni sprite che gironzola allegramente sullo schermo, un design dei livelli molto intrigante e una difficoltà ottimamente calibrata che invita a continuare ancora un po' ("è pronta la cena!" "Finisco la partita e arrivo" - binomio questo che si protrae per circa un'ora per almeno due sere a settimana, fin quando la madre, rotti le scatole, passa alle azioni pesanti reclutando un mattarello tra il suo schieramento di "argomenti persuasivi"). Tutto sembrerebbe quindi andare a meraviglia, se non fosse per il fatto che anche per Jungle Book, così come per The Lion King, si è adottato il mitico scrolling "ottokranz" (così come viene definito simpaticamente in redazione), ossia quel tipo di scorrimento dello schermo che assicura sì una velocità notevol-



le anche su una macchina non mastodontica, ma che dopo due minuti vi fa saltellare gli occhi dal tremendo tremolio che provoca aggiornando lo schermo otto pixel alla volta. Vabbè, adesso senza essere troppo drastici, diciamo anche che, sarà forse per l'impatto grafico (nelle scelte cromatiche) o forse perché è mattina presto e sono ancora mezzo rintronato, ma contrariamente al già citato TLK non ho risentito in maniera eccessiva di questo intoppo "programmatico". Certo, non è una gioia per

la vista, ma tutto sommato sono sopravvissuto, quindi... Per il resto c'è da dire che il gioco occupa solo due dischetti e che, soprattutto dal punto di vista dell'audio, si difende egregiamente: l'AWA fa sempre bene il suo dovere per quel che riguarda le musiche. Il problema di temporizzazione degli sprite che avevo notato su Amiga in TLK non si è presentato assolutamente in questo JB su PC, anzi, essendo stati mantenuti la stessa notevole quantità di frame di animazione della versione MD, vedere il nostro protagonista in movimento è davvero una gioia. Peccato forse per un'eccessiva perdita del dettaglio essendo passati da un 320x256 a un 320x200: è come se la grafica fosse stata riportata integralmente senza che i particolari venissero ritoccati. Beh, pazienza, non si può avere tutto dalla vita.

SHIN



CYBERJUDAS

Continuano i lavori alla Merit per quella che dovrà essere una coinvolgente simulazione politico-economica del nostro pianeta: CyberJudas. Il giocatore impersonerà l'uomo più potente del mondo, a sua disposizione avrà soldi, armi tanta influenza da poter disporre di ogni situazione come meglio crede. Sotto al presidente troviamo una folta schiera di consiglieri che lo aiuteranno nella gestione del patrimonio e forniranno utili consigli per superare i momenti difficili. Ma attenzione, uno di questi vostri aiutanti sta progettando un piano per eliminarvi e prendere il vostro posto: un solo passo falso potrebbe costarvi la carriera.

Gli stili di gioco disponibili sono tre. La prima possibilità vi permette di controllare ogni caratteristica del gioco, non avete avversari e l'unico scopo è quello di far crescere e prosperare il vostro impero. La seconda modalità di gioco vi offre un controllo più limitato lasciando il potere politico nelle mani dei vostri consiglieri; se da un lato questo semplificherà alcuni aspetti del gioco, dall'altro avrete un maggior grado di sfida: questo perché le vostre finalità non saranno comuni a quelle degli altri politici e tenderanno a scontrarsi. La terza e ultima scelta vi permette di affrontare, oltre ai problemi già presenti nelle altre due opzioni, una spia, che cercherà di mettervi i bastoni fra le ruote.

Le azioni a vostra disposizione saranno molteplici e, tanto per darvi un'idea della flessibilità di CyberJudas, ve ne elenco alcune: sarà possibile stipulare accordi di pace con l'Iraq, sabotare l'assetto economico della Germania, incoraggiare le spese per le armi nucleari in Bosnia o ancora potrete assassinare il primo ministro francese o addirittura distruggere il Regno Unito. Ricordate continuamente di soppesare ogni mossa perché il mondo vi osserva e, voi o un membro del vostro staff, potreste essere vittime di attentati terroristici; inoltre, come se non aveste abbastanza cose a cui pensare, le prossime elezioni si avvicinano e la vostra popolarità sta diminuendo: tutto dipende da voi.

La grafica, sviluppata con le stazioni Silicon Graphics, è interamente renderizzata, le animazioni saranno quanto di più spettacolare mai visto e tutti i personaggi riprodurranno una vasta gamma di emozioni che verranno lasciate trasparire dai loro movimenti e dal tono delle loro voci. Grande è la cura con cui è stato seguito lo sviluppo dell'intelligenza artificiale che, a detta dei programmatori, renderà questa loro opera un ottimo esempio di grande giocabilità: non ci resta che aspettare i risultati.

RED



CAMBIO DI WARNER PER LA RAGE

Prosegue senza sosta l'acquisizione da parte delle etichette più forti (economicamente) dei piccoli sviluppatori. Questa volta è stato il turno della Rage Software, il cui ultimo titolo, Striker '95, trovate recensito proprio su questo numero. Scaduto proprio con questa release l'accordo con la Time Warner Interactive, la casa è adesso passata alla Warner Interactive Entertainment. L'unico titolo già in lavorazione, di cui però ancora non si sa nulla, si chiama TRASH IT e sarà disponibile per PC, Playstation e Saturn il prossimo anno.

Max

UNITED COLORS OF NEVERWORLD

Un kappa veloce veloce per dirvi che è nata un'altra software house italiana e che è già in procinto di ultimare i suoi primi progetti. Si tratta di COLORS - Arti Multimediali, il cui direttore di produzione è quell'Ivan Venturi che già abbiamo incontrato come direttore della Simulmondo qualche tempo addietro. Tra l'altro sarei curioso di sapere che fine ha fatto quest'ultima... più che altro perché ho sentito strane voci circolare al riguardo (beh, siamo o non siamo nelle Voci di Corridoio?). Per il momento

tralasciamo in attesa di conferme ufficiali e riprendiamo a parlare di questa neo-società con sede a Bologna. Gli scopi che si prefigge sono naturalmente i più lodevoli (vorrei anche vedere), con delle scelte alternative, come quella di puntare al mercato delle edicole o a prodotti da "accompagnamento", che si discostano decisamente dalle strategie delle altre software house. I primi due progetti sono un platform chiamato Gas Gas, realizzato per una ditta che lavora nel ramo dell'occhialeria e che, a quanto pare, ha già fatto aumentare le vendite nella linea ragazzi, e una rivista multimediale, in edicola da ottobre, che risponde al nome di Raven e che tratterà come soggetto NeverWorld, ossia "la ricostruzione del mondo, virtuale e non, a partire dal 2027". Se per il secondo vale la pena spendere una parola in quanto il soggetto sembra interessante e le foto lasciano presagire bene, per il primo diciamo che l'impressione che ne ho avuto visionando il rolling demo mandatici non è stata proprio delle migliori. Staremo a vedere...

SHIN



VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

grammazione 3D). La RM è abbastanza nota negli ambienti di sviluppo per essere la produttrice di REALITY LAB, una potente libreria software in grado di fornire allo sviluppatore routine tridimensionali in tempo reale per la creazione di video giochi o applicazioni multimediali. Microsoft pare che sia interessata a potenziare questa libreria al punto da inglobarla all'interno di qualche release futura di Windows come una risorsa API 3D. Già con Win95 Microsoft ha abbracciato il mondo del divertimento elettronico: che "Win9X" prometta addirittura mondi 3D in una finestra? Speriamo.

APPLE IL 3D IN LINEA

La casa di Cupertino non lascia tregua ai suoi rivali e annuncia il nuovo QuickDraw 3D che verrà commercializzato con i PowerMac verso la fine dell'estate. Il nuovo standard vede la definizione di un nuovo formato il 3DMF che supporterà parametri geometrici e descrizioni di scena. Tramite QD3D sarà dunque possibile copiare e incollare oggetti tridimensionali tra un'applicazione e un'altra così come oggi facciamo con le immagini PICT. Il formato 3DMF sarà uguale per Mac PowerPC Windows e Unix, una API 3D multi-piattaforma verrà inoltre messa a disposizione degli sviluppatori che potranno così avere a disposizione un serie di strumenti per la realizzazione di scene compreso il rendering e l'ombreggiatura. Apple rende noto inoltre che già una nutrita schiera di sviluppatori ha dimostrato interesse per QD3D, tra i quali possiamo trovare Byte by Byte, Vertigo Technology, Matrox, Electric Image e Spatial Technology.

ANCORA "BEGHE" LEGALI TRA MICROSOFT E APPLE

Dopo le vicissitudini legali legate all'interfaccia di Windows, ora Apple cita in giudizio Microsoft e Intel per aver inserito qualche migliaia di linee di codice di QuickTime all'interno di Video per Windows per accelerarne i processi video. La vicenda vede però anche la presenza di una quarta società la San Francisco Canyon Co. che in passato avrebbe aiutato Apple nello sviluppo della versione di QuickTime per l'ambiente operativo di Microsoft. La San Francisco Canyon avrebbe in quell'occasione 'passato' il codice di QuickTime a Intel la quale a sua volta lo avrebbe usato per migliorare Video per Windows e lo avrebbe dato poi a Microsoft per lo sviluppo di un progetto comune di nome DCI (Display Control System - Sistema per il Controllo del Video).

Apple vuole quindi che venga bloccata immediatamente la distribuzione di Video per Windows, nel frattempo farà sapere quali sono stati i danni causati da questa violazione del copyright e inoltre desidera che le due aziende collaborino a un programma di recupero per tutti quegli sviluppatori che usano il codice in questione.

AMIGA IN PRIMA LINEA

Nonostante le vicissitudini legali, non ancora concluse, che vedono il destino di Amiga decisamente buio, la TENSOR PRODUCTIONS ha rilasciato CYBERSPACE (CB) (nulla a che vedere con Escape from Cybercity, tristanzuolo titolo per CD). CB è un programma di animazione 2D che invece

di avere bisogno di un percorso da assegnare a un oggetto, vi consente di assegnare delle proprietà dinamiche all'oggetto e di calcolare in tempo reale la traiettoria compreso il calcolo delle collisioni. CB inoltre si integra perfettamente con il frame grabber Live! consentendovi di applicare transizioni, sequenze tempificate, operazioni logico matematiche, così come attribuire gerarchie tra oggetti ed effettuare frame grabbing diretto. Con CB è possibile importare immagini IFF, ANIMs e ANIM brush. I parametri assegnabili a un oggetto includono la velocità l'accelerazione e la posizione, il tutto comandato da uno script in grado anche di gestire gli eventi come la pressione del mouse o l'accesso al disco. I parametri riguardanti la dinamicità dell'oggetto includono il coefficiente di elasticità, forza di gravità, e altri coefficienti come la capacità di rimbalzo. Da un punto di vista sonoro CB supporta suoni IFF, il parlato sintetizzato e lo standard MIDI. CB richiede un Amiga con AmigaDOS 1.3 o superiore e lavora con macchine AGA e non.

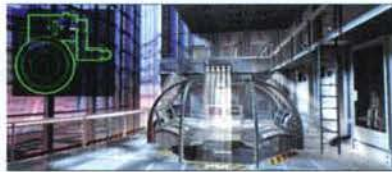
I MONDI A PARTE DI COMPUSERVE

A causa dei costi della Telecom i servizi modem nel nostro paese tardano ad adeguarsi agli standard degli altri paesi europei e mondiali. Ma in America le cose stanno andando piuttosto velocemente e mentre da noi le BBS stentano a nascere (e soprattutto a sopravvivere) Comuserve sta trasformando il modo di comunicare online. In collaborazione con Fujitsu, Comuserve ha infatti creato WorldSaway una comunità animata completa di rappresentazione in stile Maniac Mansion, in questa comunità virtuale verranno inclusi i membri di Comuserve di 150 paesi. A partire da luglio ogni utente potrà creare un suo alter ego online tramite il quale potrà interagire con gli altri utenti collegati, in modo grafico per mezzo di simpatici baloon. Ogni conversazione tra i personaggi avviene all'interno di stanze perfettamente arredate, complete di quadri, divani e altri oggetti con i quali i partecipanti alla conversazione potranno interagire, prendendoli e scambiandoseli. Per dare un occhio a questa nuova interfaccia il sito a cui fare riferimento è <http://www.worldsaway.ossi.com>.

UN NUOVO STANDARD DALL'AMERICA

All'inizio fu l'MPC-1 poi venne il momento dell'MPC-2 e ora è giunta l'ora dell'MPC-3. A discapito di quanto potrebbe sembrare, l'evoluzione non è però così facile come è stata in passato. Innanzitutto nel MMC (Multimedia Marketing Council), il gruppo di aziende formatosi nel 1990 che diede il via allo standard MPC, non figurano alcune delle aziende oggi leader del mercato del multimedia, secondo pare che in passato la MMC abbia attribuito la certificazione MPC un poco troppo superficialmente. Oggi, che l'MMC lavora sotto l'egida della SPA (Software Publishers Association), associazione molto nota in America per le sue dure battaglie legali contro la pirateria, la situazione dovrebbe sistemarsi. Il nuovo standard infatti prevede la certificazione, solo dopo la verifica delle reali capacità della macchina tramite dei benchmarks tutt'ora in fase di sviluppo. Basandosi in modo oggettivo sui risultati di tali test, e non più su dati nominali e puramente soggettivi come in passato, l'MPC-3 avrà delle specifiche in MIPS (milioni di istruzioni per secondo) che dovranno essere severamente rispettate. Una delle prime novità potrebbe essere l'adozione di

NUOVA GENERAZIONE DI GIOCHI DALLA LEGEND



La Legend, celebre software house che ha dato i natali a giochi del calibro di Death Gate, per non parlare della saga di Xanth, sta lavorando a quello che probabilmente si rivelerà uno dei più grandi successi del prossimo inverno: Mission Critical.

Si tratta senza dubbio di uno dei progetti più ambiziosi di questi ultimi anni; oltre a tonnellate (è proprio il caso di dirlo) di sequenze renderizzate, per giunta in SVGA, faranno la loro comparsa diversi attori, fra i quali non si può fare a meno di citare Michael Dorn (il

mitico LaForge di Star Trek: Next Generation) e Patricia Charbonneau (apparsa precedentemente in Robocop 2 e in un certo K-2). Visti i personaggi non si poteva trattare che di un film, ehm, videogioco tipicamente fantascientifico, ambientato nelle profondità dello spazio, tra battaglie contro alieni spietati e tecnologie al limite dell'incredibile.

Ma le novità non sono finite, infatti la Legend ha recentemente raggiunto un accordo con la Virgin per la distribuzione in Europa dei loro prodotti, cosa che senza dubbio contribuirà a espandere questo marchio anche qua da noi, dove fino a oggi è rimasto relegato a piccolissime fette di mercato.

Detto questo, passiamo al prossimo titolo: Shannara. Tratto da un famoso (?) libro di Terry Brooks, questo epico RPG tipicamente fantasy stupisce per quanto riguarda l'aspetto grafico, non solo completamente in SVGA, ma letteralmente inzuppato di animazioni d'ogni genere (2D e 3D), alcune delle quali sembrano proprio calcolate con il VistaPro (potrei sbagliarmi, ma l'engine mi sembra proprio quello).

L'ultimo titolo in catalogo è il seguito naturale di Companion of Xanth, che molto originalmente si chiamerà Magic of Xanth. I dettagli al momento sono davvero scarsi, l'unica cosa certa è la grafica, ovviamente in SVGA, ma per il resto dovrete aspettare e non poco, dato che l'uscita è prevista per il MARZO del 1996! Per la serie prendiamocela comoda...

TMB

ACCORDO SONY/PSYGNOSIS-NAMCO

Sulla base di svariate decine milioni di dollari, la Sony ha raggiunto un accordo in esclusiva con la celebre casa di coin-op nipponica per la conversione su licenza di alcuni dei suoi più recenti successi. L'aspetto sicuramente più interessante è che lo sfruttamento di tale contratto non si limiterà alla sola Playstation, ma includerà anche le trasposizioni per PC-CD. Pare infatti confermato che lo splendido Ridge Racer vedrà la luce anche per questo formato entro la fine dell'anno. Una grande notizia, non c'è che dire.

CALCIO INTERATTIVO...VIA INTERNET!

Interactive Football League Soccer, che si presenta in una versione multi-lingue tra cui anche l'italiano, è uno dei nuovi titoli su cui stanno lavorando i Team 17. Il reparto On-line, nato in seguito al boom telematico registrato in questi ultimi tempi da Internet, sta preparando un rivoluzionario modo di giocare. IFL non è il solito manageriale da finire tutto in un colpo, vi permette, infatti, di partecipare a un campionato in cui gli avversari non sono più gestiti dal vostro computer, ma da altri utenti.

All'inizio della partita ogni "presidente" avrà un suo capitale da investire per creare una formazione competitiva, magari con qualche stella che non costi troppo. A questo punto, messo insieme un bel gruppetto, si può proseguire in due modi: 1) le partite si disputano ogni Giovedì e bisogna inviare via modem o Internet la propria formazione la mattina e ricevere l'esito in serata 2) per i meno fortunati, le partite si disputano ogni 10 giorni e si invia il tutto per posta. Le soluzioni adottate durano rispettivamente cinque mesi e mezzo e otto. Personalmente, conoscendo l'efficienza delle poste italiane, eviterei la seconda opzione.

E' possibile inoltre inviare messaggi ai vostri avversari e intraprendere una compravendita di giocatori per rafforzare la propria formazione, grazie anche agli introiti ottenuti in base all'affluenza del pubblico allo stadio.

Come se non bastasse, IFL si presenta anche come un'enciclopedia calcistica dove sono racchiuse tutte le informazioni e i dati inerenti le squadre dei maggiori campionati europei, tra cui non potevano mancare quelle italiane di serie A e B; il tutto viene aggiornato con l'arrivo dei risultati della giornata di campionato appena conclusa.

Alla fine della stagione verrà premiato il vincitore del campionato con 500 sterline (che corrispondono a circa 1.300.000), è prevista anche una coppa di lega che sarà premiata con la lauta somma di 50 sterline (130.000) e ultime, ma non meno importanti, le premiazioni del manager del mese.

L'uscita è prevista per Settembre su PC, Macintosh e Amiga. La versione PC gira sotto Windows ed è già predisposta per una piena compatibilità con Windows '95.

Jonathan Roubini

TEAMNAME	IFL Super Heroes	HELP
New Team Table		
Team Statistics		
1. Goalkeeper	1543555	Average
2. Midfielder	700444	Fair
3. Defender	1100000	Average
4. Defender	1100000	Average
5. Midfielder	300000	Fair
6. Midfielder	700000	Unimprovable
7. Attacker	1700000	Average
8. Attacker	1700000	Average
9. Attacker	1043555	Average
10. Attacker	900444	Fair
11. Midfielder	1100000	Average
12. Midfielder	700000	Average
13. Midfielder	1100000	Average
14. Defender	300000	Fair
15. Goalkeeper	200000	Terrible

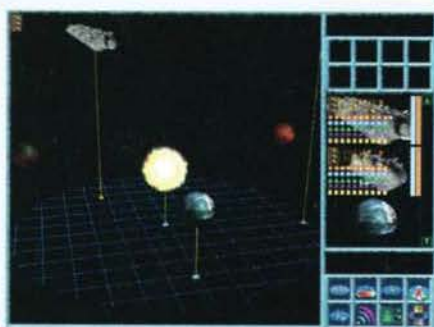
Scumchester Utd
Roger's Mega Conference - Team 17 Division 1

SQUAD INFO	FINANCES
LEAGUE INFO	MATCH TACTICS
TRANSFERS	LOAD/SAVE
EMPLOYEES	MESSAGES
HELP	SEND TURN
	EXIT

ASCENDANCY

Fra le miriadi di software house che stanno nascendo in questo periodo troviamo la Logic Factory, fondata da due ex-Origin, Jason Templeman e Thomas Blom. Il loro primo lavoro è Ascendancy che, seguendo le orme del vecchio (ma non troppo) Alien Legacy, vi proietterà alla conquista e colonizzazione dello spazio. Le premesse iniziali sono grandiose, spettacolare grafica in alta risoluzione, sonoro mozzafiato, giocabilità favolosa, e probabilmente permetteranno a questa nuova casa di farsi conoscere in breve tempo al resto del mondo videoludico.

In un universo popolato da una moltitudine di razze aliene, ognuna con le sue caratteristiche, dovrete dapprima far crescere la vostra colonia e poi costruire dei mezzi per esplora-



re tutto il mondo circostante (in alternativa anche i telespazi andranno più che bene). Le vostre conoscenze aumenteranno e potrete scambiarle con gli alieni per proseguire nelle vostre conquiste: fate attenzione ad adottare una buona tattica diplomatica per ottenere più informazioni di quelle che date, altrimenti vi ritroverete presto a combattere con esseri molto più intelligenti. Ricordatevi continuamente che non siete i soli a volersi impossessare delle zone più ricche e spesso dovrete vedervela con forti avversari che sono riusciti ad evolversi più velocemente di voi. L'intelligenza artificiale è stata sviluppata con grande cura e gli esseri a cui vi troverete di fronte a volte si riveleranno più furbi e diplomatici di voi e solo un'adeguata strategia vi permetterà di prevalere. Visto che la data di uscita è prevista per questo ottobre aspettatevi quanto prima la recensione definitiva.

RED



BMG ALLA CONQUISTA DEL MONDO

E' proprio il caso di dirlo, la BMG dopo aver concluso diversi accordi con alcuni più che significativi sviluppatori europei e americani (DMA Design, Lobotomy, Rocket Science, Crystal Dynamics, etc.), si prepara a un nuovo assalto. Fra i nuovi "acquisti" saltano subito all'occhio gli NMS, il team di sviluppo di Tilt (quello che molto probabilmente diventerà il simulatore di flipper, pubblicato a Settembre dalla Virgin), uno dei gruppi emergenti più interessanti di questi ultimi tempi.

Attualmente gli NMS stanno lavorando a ben tre titoli, che purtroppo non saranno distribuiti prima della primavera '96 (pare proprio che il tempo di realizzazione dei giochi si stia allungando progressivamente), ma di una cosa possiamo star certi, la giocabilità di questi giochi sarà qualcosa di fenomenale.

L'altro importante firmatario è la Cyberflix, una compagnia che probabilmente alla maggioranza di voi non dirà nulla e in effetti non posso darvi torto, neanche io so da dove salti fuori! Secondo la BMG si tratta di un enorme società da tempo impegnata nello sviluppo di

giochi, ma a questo proposito avrei i miei bravi dubbi (per la cronaca, hanno precedentemente prodotto due titoli, Lunicus e Jump Raven. Qualcuno di voi li ha mai visti?). In ogni caso stanno lavorando a due nuovi giochi, Dust: A Tale of the Wired West, una saga western interattiva e SkullCracker, un arcade-adventure horror-satirico (!!). Lodevole l'iniziativa di rendere i vari giochi immediatamente localizzati per la Germania, la Francia e la Spagna; ci chiediamo quando e se è prevista una cosa del genere anche per l'Italia, come sempre ultima in coda in ambito informatico.

Ma le sorprese non finiscono qui, tant'è che la BMG si è assicurata anche la collaborazione della Boss Game Studios, una divisione dedicata allo sviluppo di videogiochi della famosa Boss Film Studios. Benché anche in questo caso il nome dica poco o niente, si tratta di un'eccezionale compagnia che ha dato vita agli effetti speciali di famosissime pellicole cinematografiche, fra cui figurano capolavori come: Ghostbuster, 2001-Odissea nello spazio, Batman Return, Die Hard, Alien 3 e Cliffhanger.

Pensate cosa significhi per una società del calibro della BMG avere dalla propria parte un gruppo di esperti di questo calibro, guidate per giunta da quel genio di Richard Edlund, responsabile degli effetti speciali di Star Wars, I Predatori dell'Arca Perduta, l'Impero Colpisce Ancora e il Ritorno dello Jedi (tutti premiati con l'Oscar). Concludiamo con la Novell, anch'essa impegnata con la BMG per lo sviluppo di alcuni videogiochi, fra i quali figura un'avventura interattiva dedicata a Marilyn Monroe intitolata Hard Evidence. Di certo si tratterà di un prodotto interessante, che uscirà sotto una nuova etichetta, PerfectHome, dedicata allo sviluppo di giochi per il grande pubblico.

TMB

UNA CANNA E VIA!

In arrivo un nuovo simulatore di pesca sportiva sviluppato dalla canadese Amtex. Si chiama GONE FISHING e sarà disponibile in estate (anche se non si hanno ancora ragguagli per quanto riguarda la distribuzione in Italia).

Max

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

Apple e dei suoi licenziatari della certificazione MPC per i suoi PowerPC, cosa che in passato non era potuta avvenire, visto che l'MPC aveva come condizione sine qua non la presenza di un processore della famiglia Intel. Un'altra nuova condizione imposta dall'MMC/SPA per l'MPC-3 è il minimo valore del flusso di pixel per secondo della scheda video, fissato in 2,3 milioni di pixel per secondo. Altre limitazioni saranno la presenza nel sistema di un HD con almeno 520 Mb di capacità e il supporto dello standard MPEG da parte della scheda video installata.

Una curiosità, l'MMC sta ancora decidendo se rilasciare la qualifica MPC-3 a Windows 95. E intanto Microsoft ha annunciato l'intenzione di sviluppare uno standard qualitativo multimediale proprio. Aspettiamoci queste battaglie per la fine dell'estate di quest'anno.

CURIOSITA' DA STAR

Il gioco multimediale "The Daedalus Encounter" è stato girato (eh sì, il termine è proprio corretto visto che si è trattato di una produzione praticamente cinematografica!), usando il metodo del Chroma Key detto anche del Bluescreen, che consente di girare le scene con gli attori su un fondale blu (il blu, o il verde in passato, viene adoperato perché non viene riflesso da parte della pelle umana e quindi non genera troppe alterazioni cromatiche), scene che poi in momenti successivi verranno scontornate e montate sui fondali generati da altri programmi (normalmente in grado di generare ambienti 3D). Ebbene una nota rivista Americana sostiene che la bella protagonista del gioco, Tia Carrere, sia stata scelta non solo per le sue doti artistiche e di bellezza ma anche perché il colore della sua carnagione risulta ideale per i lavori con la tecnica del bluescreen! Signori, controllatevi la pelle, potrebbe aprirsi per voi la porta di Hollywood!

CHI TROPPO VUOLE...

La HCS, società produttrice del notevole (ma non così tanto miracoloso!) software per Mac, Live Picture (che, ricordiamo, consente a chiunque di gestire, ritoccare e montare immagini pittoriche di parecchie decine di Mb senza alcuno sforzo anche su macchine di media potenza) ha annunciato un drastico taglio di prezzo per la versione 2.0 del programma, atteso sugli scaffali per la fine di marzo. Il taglio di prezzo, che si aggira intorno al 75% del prezzo attuale (3995\$, in Italia la versione 1.0 aveva un prezzo di circa 10.000.000 di lire!), colloca così Live Picture! in una ben più corretta posizione di mercato (con un prezzo di circa 1000\$ il programma potrebbe essere decisamente più appetibile e molto più concorrenziale con il resto dei programmi di ritocco pittorico). Come se ciò non bastasse, la HCS garantisce a coloro che hanno acquistato Live Picture! dopo il 27 Novembre del 1994 un upgrade gratuito e un corso di due giorni. Tutto questo in America, per l'Italia non si sa, ma se la cosa vi interessa provate a telefonare a questo numero per avere maggiori dettagli 805-566-6200.



**Interfaccia grafica
sotto Windows
MULTITASKING
CON SEARCH VELOCE**



6 GIGABYTE IN LINEA

35.000 FILE

SERVIZI VOCALI - Viale Piemonte, 21 -
Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02-66037157

PEGASO

**il PRIMO Servizio Telematico
Multitasking e 'democratico':
Linea Normale¹: 02-878613
Linea Audiotel²: 144.22.09.50
(1=L.150.000 annue (v.offerte) — 2=L.635 al minuto + IVA)**

FINO A 28.800 BPS

**Arrivi giornalieri con le
novità USA e mondiali
+ ACCESSO A INTERNET**



Da New York a Boston,
da Chicago a Dallas,
un'esperienza di volo
unica con:

Flight Light



Un
eccezionale
simulatore di volo che
vi permetterà di
sfrecciare tra i cieli
degli States con
grande realismo!

subLogic consiglia
l'ultimo dei Joystick
Thrustmaster: **XL**

MANUALE
IN
ITALIANO



DIPONIBILE
IN VERSIONE
PC 3,5"
E
PC CD-ROM

the Computer Flight people
subLOGIC 

Software & Co

Via Mazzini, 12 - 21020 Caselago (Va) - tel. 0332/223.305 - fax 0332/223.823

DISSOLVENZA IN NERO

Dopo quasi due anni di sostanziale silenzio, torna prepotentemente alla ribalta uno dei nomi più gloriosi dell'ormai illustre panorama software francese, quello della Delphine...

Nel corso di queste otto pagine ci occuperemo di un altro serio contendente per il titolo di gioco dell'anno: Fade to Black.

IN PROGRESS





Un esempio dei poteri mutaforma di un Morph, che qui prende proprio le sembianze di Conrad. Come potete ben vedere la grafica SVGA di queste sezioni di gioco è quantomeno spettacolare.

Effettivamente, pensando a tutto quello che impiega-
no in Francia per realizzare un 'semplice' videogioco,
viene da credere di essere ormai in piena fantascien-
za. Ma, dato che mi piace fare le cose con ordine,
prima di parlare di come verrà realizzato il protago-
nista di questo nostro specialone, penso che vi par-
lerò di chi ci sta lavorando sopra.

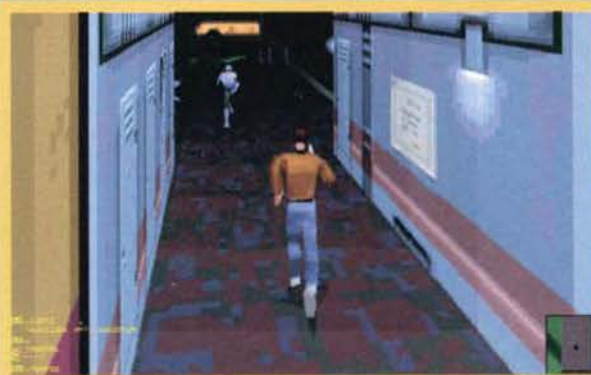
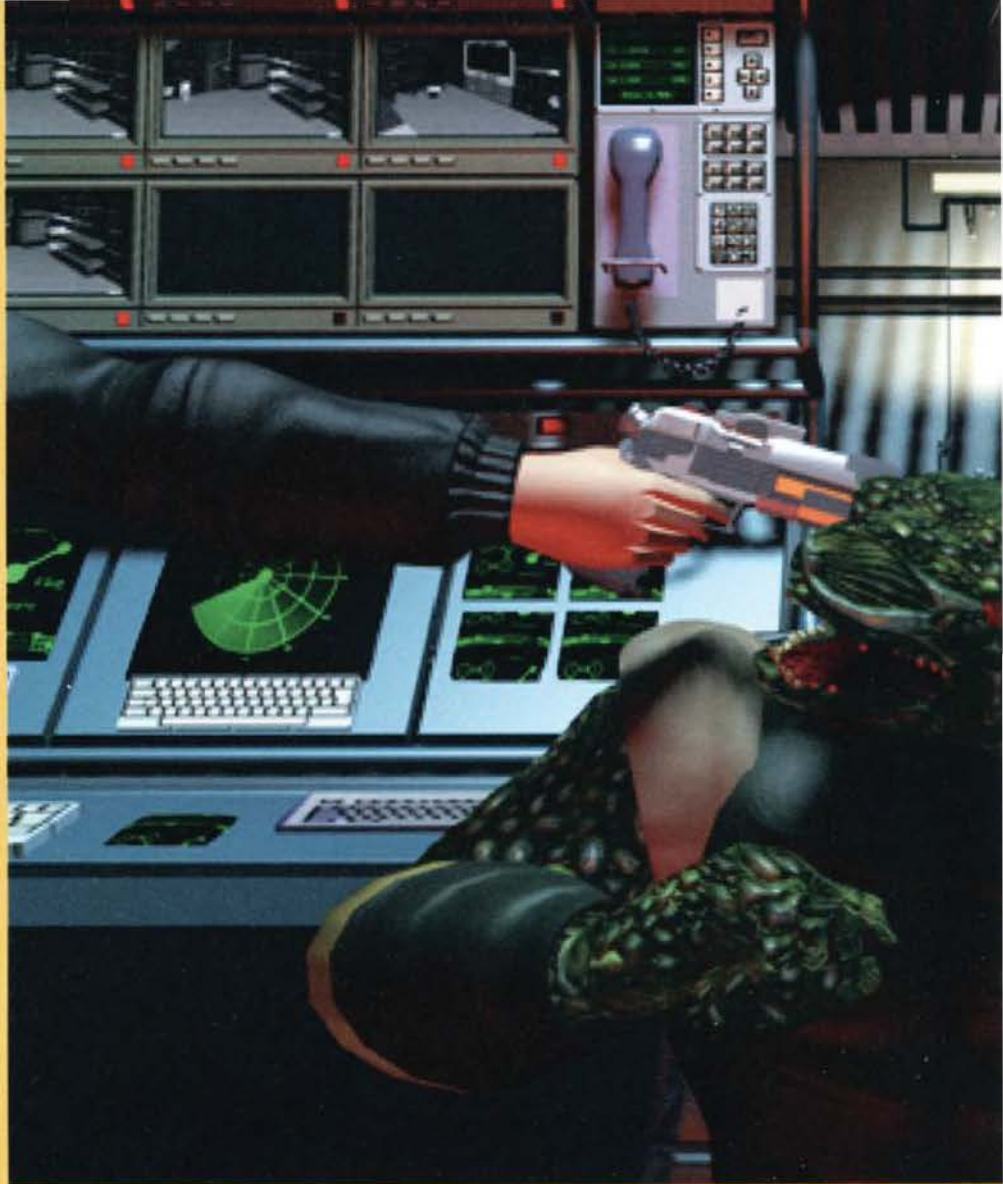
Dunque: Fade to Black è l'ultimo prodotto della
Delphine Software, una delle case
storiche francesi, una delle più
antiche; pensate che è stata
fondata nel lontano 1988

(e di questi
tempi, con
nuove softwa-
re house che
spuntano
come funghi
da tutte le
parti,
l'esperien-
za è un
capitale
molto
impor-
tante).

Sul merca-
to interna-
zionale la
Delphine è cir-
condata da un'aura
di rispetto conside-
revole, avendo
creato innumere-
voli grandi giochi
(Future Wars, Cru-
ise for a Corpse,
ecc.) e alcuni capola-
vori assoluti come
Another World e
Flashback (sui quali
trovate qui intorno
un bel boxettino).

A quanto pare,
visto le premesse,
si appresta a
crearne un altro:
la mente dietro a
Fade to Black è
infatti la stessa
che ha diretto
tutti i progetti
passati di questa
gloriosa casa.

Sto parlando
di Paul Cuis-
set, uno dei
personaggi di



John corre incontro a un ribelle, suo alleato, nei corri-
doli di una base Morph. Notate la minimappa in basso a
destra e le informazioni fondamentali a sinistra.



Bum! Un altro Morph orizzontale e
un'altra tacca sulla pistola di Conrad.
Che farà meglio a muoversi, in ogni
caso: di Morph ce ne sono ancora due
pronti a far fuoco!

spicco del panorama videoludico d'oltralpe (beh,
con un curriculum come il suo non vedo proprio
come potrebbe non esserlo...).

Paul è infatti il principale responsabile della realizza-
zione di nuovi sistemi di lavorazione, che hanno per-
messo di migliorare notevolmente la qualità delle
animazioni presenti nei giochi portandole alla qualità
quasi cinematografica che oggi possiamo tutti ammi-
rare sui monitor dei nostri computer. Inizialmente il
buon Paul ha contribuito al perfezionamento della
tecnica nota come Rotoscoping, e ora, quando il
Rotoscoping è oramai usato dalla maggior parte
degli sviluppatori (un esempio eclatante si trova
nella recente avventura Chtuloide della Infogrames,
Prisoner of Ice) ha deciso che è arrivato il momento

di imporre una nuova svolta al mercato. Detto,
fatto: Paul Cuisset ora utilizza un sistema basato su
telecamere a infrarossi per portare su computer
delle animazioni così reali che più reali non si può.

L'inizio di tutto questo sconvolgimento grafico si
può a ragion veduta fare risalire a quello che, secon-
do me, resta il miglior gioco della Delphine:
Another World. Proprio in quell'occasione venne
infatti per la prima volta utilizzato il sistema di ani-
mazione Rotoscoping. In pratica, questo è un qual-
cosa che potrebbe ricordare il vecchio sistema di
ripresa 'a passo uno' (stop-motion) che si utilizzava
per i vecchi film di fantascienza (avete tutti presenti
King Kong e company, vero?), solo che qui le cose
procedono al contrario: mentre nel cinema si tratta



I protagonisti di Fade to Black sono in grafica poligonale texturizzata, e grazie al sistema di inquadrature impiegato nel gioco vi sembrerà di assistere a un film piuttosto che a un videogioco.



La missione è finita. Purtroppo uno dei ribelli non ce l'ha fatta, e giace riverso in un lago di sangue. Conrad e un altro soldato gli rendono l'ultimo saluto prima di continuare la battaglia.



Questa è una delle sezioni di Fade to Black che affronterete a bordo di un velivolo anziché a piedi. La grafica, come vedete, è sempre su ottimi livelli, in particolare sono strepitose le fiammate che escono dal sottosuolo.

Another World, ha continuato a essere usata nei giochi seguenti della casa francese come Flashback e in altri giochi famosi, come i due Prince of Persia. Ultimamente, poi, la Delphine ha realizzato con questa tecnica anche un picchiaduro, Shaq Fu, in collaborazione con la Electronic Arts. Picchiaduro piuttosto mediocre, a dire il vero, ma non mi tocca disquisire di questo.

Bene, quello appena descritto è il Rotoscoping. Da oggi è storia. Già, perché Paul e la Delphine hanno realizzato un nuovo sistema per deliziare le nostre pupille, un sistema che, francamente, ha dell'incredibile.

Infatti per realizzare le animazioni di Fade to Black, che, tra parentesi, sarà anch'esso pubblicato sotto l'etichetta della Electronic Arts, casa con la quale la Delphine ha allacciato stretti legami, Paul ha utilizzato una tecnologia molto avanzata, composta da delle telecamere a raggi infrarossi e da alcuni 'riflettori', sempre a infrarossi, posizionati sui corpi degli attori. Quando questi si muovono le speciali telecamere a infrarossi riescono a catturare i movimenti tramite i segnali di ritorno dai riflettori, permettendo così di ottenere un risulta-

to finale assolutamente strabiliante: non si tratta più dell'unione, per quanto perfezionata, di diversi fotogrammi, con quindi una certa disomogeneità tra loro. Questa volta è un autentico filmato, pronto per essere immesso nel gioco garantendo una fedeltà di animazione assoluta. Non c'è che dire, sono proprio curioso di vedere all'opera questo nuovo sistema; se funziona come dicono sarà sensazionale.

Per realizzare questi filmati a infrarossi la Delphine Group, proprietaria della Delphine e di altre 14 compagnie (tra cui la Adeline Software creatrice di Little Big Adventure) ha messo a disposizione esclusiva dei grafici e dei programmatori della Delphine uno dei quattro modernissimi studi di registrazione che possiede in Francia, dotati delle più avanzate apparecchiature tecnologiche: registratori digitali della Mitsubishi a 32 tracce, console SSL per il montaggio automatico, pieno supporto MIDI e sincronismo video-sonoro.

Tre di questi studi sono abitualmente utilizzati da agenzie che realizzano spot pubblicitari, il quarto, come già detto, è di esclusivo appannaggio dei team di sviluppo della Delphine.

Ma ora, dopo questa digressione sui metodi di lavoro dei programmatori francesi, tanto lunga quanto doverosa, credo che sia finalmente giunto il momento di occuparci del gioco per cui, in fondo, state leggendo queste pagine: Fade to Black, la nuova incredibile produzione destinata a proseguire i fasti di Another World e Flashback.

di inserire insieme a veri attori qualcosa di finto, nei videogiochi bisogna riuscire a utilizzare in un ambiente fittizio i movimenti di un vero attore.

Per fare questo si impiega un procedimento abbastanza semplice; l'attore in questione viene filmato, e poi il team di programmatori procede alla digitalizzazione di alcuni fotogrammi di questa ripresa, quelli necessari per ricreare su schermo l'illusione del movimento. Lavorando in questo modo la Delphine è riuscita a ottenere una qualità di animazione praticamente pari a quella cinematografica, arrivando a 'proiettare' fino a ventiquattro fotogrammi al secondo.

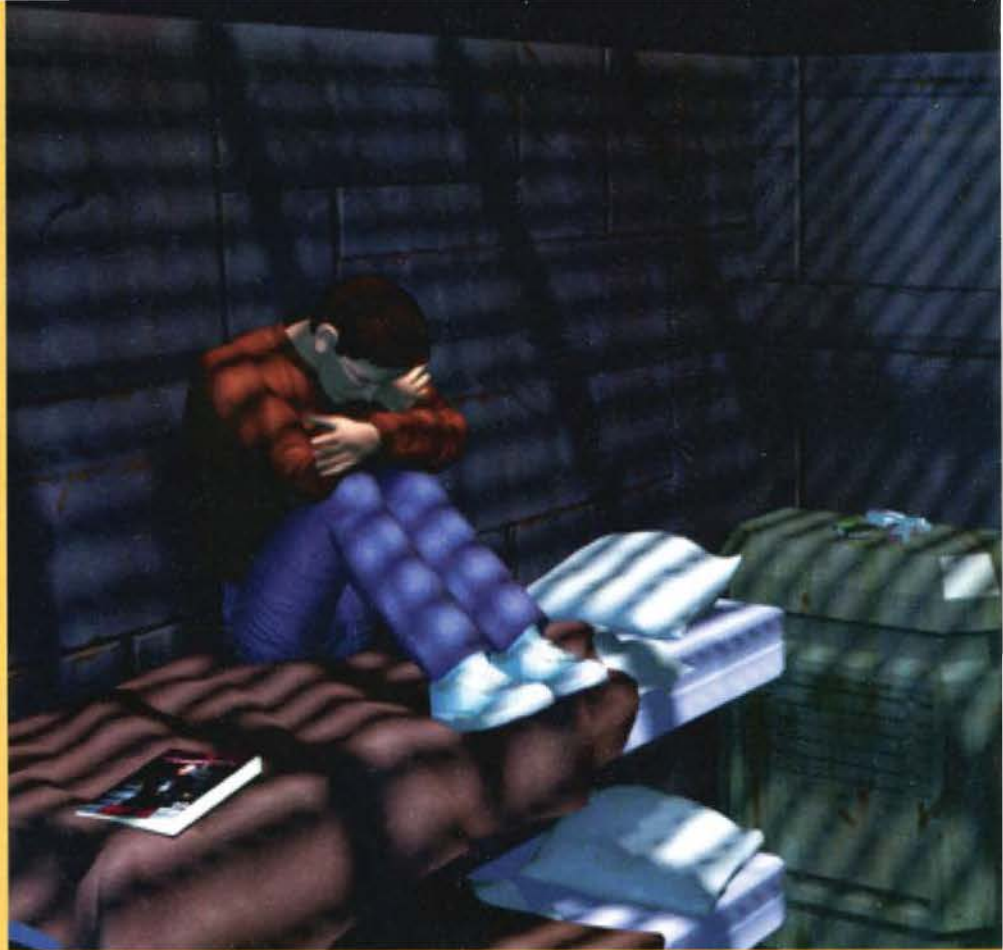
Questa tecnica, implementata per la prima volta in



Ecco il potente mezzo grazie al quale fuggiremo dal carcere lunare. Posso concedervi che l'aspetto non è dei migliori, ma sicuramente le sue potenzialità contribuiranno a salvarci la vita.



Conrad dovrà affrontare alcune missioni a bordo di veicoli spaziali. Qui, per esempio, lo vediamo mentre sorvola dei pozzi di lava fusa sul fondo di uno stretto canyon. Proprio un bel posticino!



Prima di parlare degli aspetti tecnici del prodotto s'impone la necessità di fornire una breve panoramica della situazione.

Iniziamo col dire che la vicenda narrata in *Fade to Black* è ambientata nel futuro, più precisamente nel 2190. Per quella data l'intero sistema solare sarà sotto il controllo di un'odiosa razza aliena (e ti pareva!), conosciuta come Morph a causa di una sua particolare caratteristica: un Morph è in grado di replicare alla perfezione qualsiasi forma vivente con cui entri in contatto (un po' come faceva Maya nei mitici telefilm *Spazio 1999*, se vi ricordate).

Voi vi ritroverete nei panni di Conrad B. Hart, un giovane studente (con lo stesso nome del protagonista di *Flashback*, tra l'altro...) che all'inizio del gioco si sveglia da un lungo sonno criogenico, conseguenza di un altrettanto lungo viaggio intergalattico. Come potrete ben immaginare la situazione che gli si presenterà non sarà delle migliori.

Conrad è stato infatti risvegliato dai Morph, che lo hanno trovato vagante nello spazio, e che lo hanno

subito imprigionato in una cella di massima sicurezza situata sulla Luna. Qui potrete fare la conoscenza di John O'Connor, che diventerà un vostro prezioso alleato. Per cominciare vi svelerò molti segreti dei Morph: questi sono controllati a distanza da entità chiamate "Cervelli Ausiliari", a loro volta controllati da un'entità suprema, il Cervello Dominatore, che vive nelle profondità di uno dei pianeti del sistema solare, governando da lì tutti i suoi infelici sudditi.

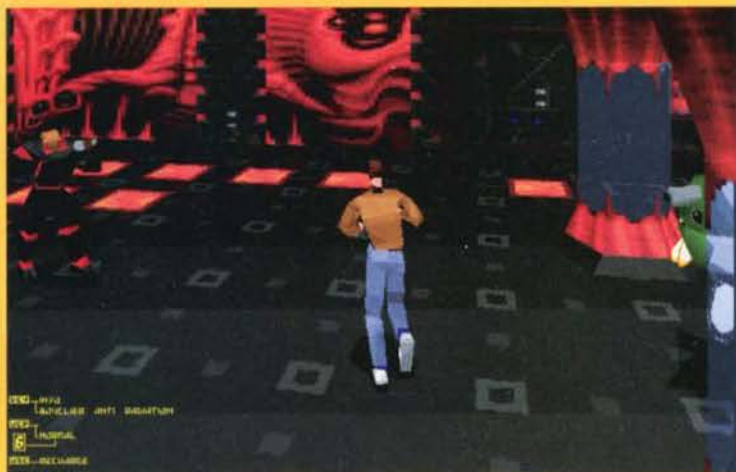
Dopo avervi fornito queste informazioni John vi aiuterà a evadere, e dopo mille peripezie vi ritroverete su una base segreta (*Shadow*) appartenente a un esercito ribelle chiamato *Mandragore* (di cui O'Connor è uno dei capi), dove conoscerete anche la bella della situazione: Sarah, un ufficiale ribelle.

Per completare il quadro della situazione mancano soltanto gli ultimi protagonisti, ossia delle intelligenze extracorporee, gli Antichi (niente a che vedere con quelli di Lovecraft, fortunatamente). Questi sono gli ultimi discendenti di un'avanzatissima civiltà che sorgeva su Plutone, e riuscirono a evitare di essere controllati dai Morph abbandonando i loro corpi.

Da allora i Morph non hanno messo più piede su Plutone, ma ora le cose cambieranno: gli Antichi, grazie a voi, porteranno il loro assalto all'impero dei Morph, fino ad arrivare alla distruzione del Cervello Dominatore, che restituirà la pace e la libertà

Nel cuore di un complesso alieno Conrad sta combattendo un duello all'ultimo sangue con il Cervello Ausiliario a capo della base, contenuto in quella specie di drone a razzo che vedete nella fotografia.

Queste pareti alla Alien indicano il centro di controllo di una base Morph. Le insidie qui si moltiplicano: i Cervelli e i Morph da loro controllati combatteranno con ogni mezzo per difenderlo.

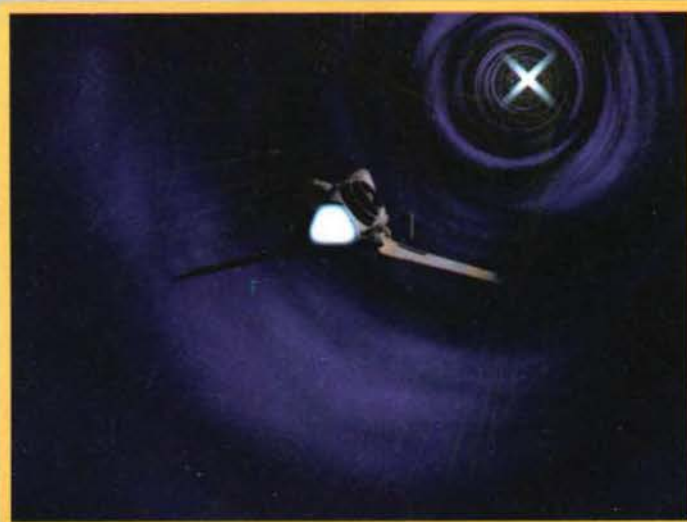


020 - 0112
021 - 0112
022 - 0112
023 - 0112

020 - 0112
021 - 0112
022 - 0112
023 - 0112



Qui siamo nel centro di comando di Shadow, la base dell'esercito ribelle. Computer e schermi olografici la fanno da padrone, ma c'è pure lo spazio per un bel ventilatore appeso al soffitto...



Questo affascinante tunnel è la rappresentazione dell'iperspazio in Fade to Black: niente da dire, assolutamente la più geniale che io abbia mai visto. Cosa sarà quella luce laggiù in fondo?



all'intero sistema solare. Aspettatevi ore e ore di azione, battaglie, tradimenti, inseguimenti.

Per visualizzare tutte le avventure del giovane Conrad alla Delphine hanno sviluppato un sistema di telecamere virtuali, che si sposteranno seguendo le evoluzioni del nostro eroe sullo schermo, dando al gioco un aspetto molto cinematografico (qualcosa di simile accadeva anche nella serie di Alone in the Dark).

L'intera epopea sarà in grafica tridimensionale, realizzata in Real Time e visualizzabile in tre diffe-

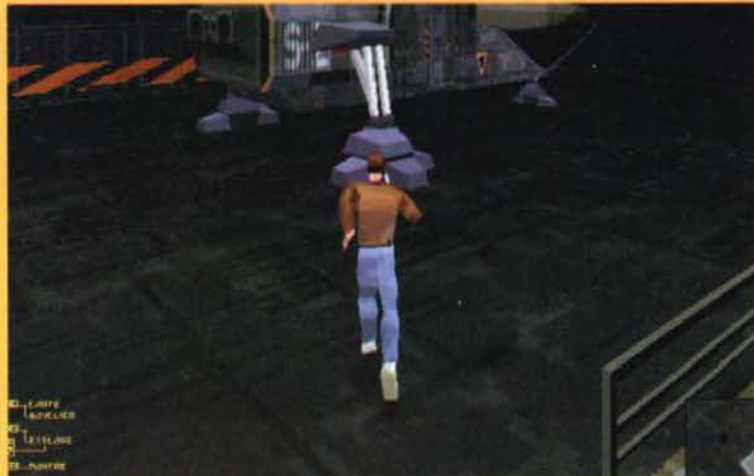
renti modalità grafiche. Tutte le forme poligonali presenti nel gioco saranno ricoperte da texture che si preannunciano molto definite, e tutti gli oggetti e gli sfondi saranno renderizzati utilizzando appieno i potentissimi strumenti hardware a disposizione dei programmatori (anche per questi c'è un box dedicato). Lo stesso sonoro, naturalmente, sarà all'altezza degli elevatissimi standard del prodotto. Il gioco in sé promette di essere un mix incredibile tra due generi fondamentali quali l'arcade e l'adven-

ture, proseguendo alla grande la tradizione di Another World e Flashback. Vista l'esperienza che, proprio grazie a questi due titoli, non manca certo alla Delphine, mi sento di mettere la mano sul fuoco sulla qualità del programma.

Già ora, osservando le immagini che corredano in queste pagine, credo che vi potrete rendere conto dell'incredibile qualità grafica raggiunta (tenete presente che su alcune delle superfici poligonali vanno ancora applicate le texture).

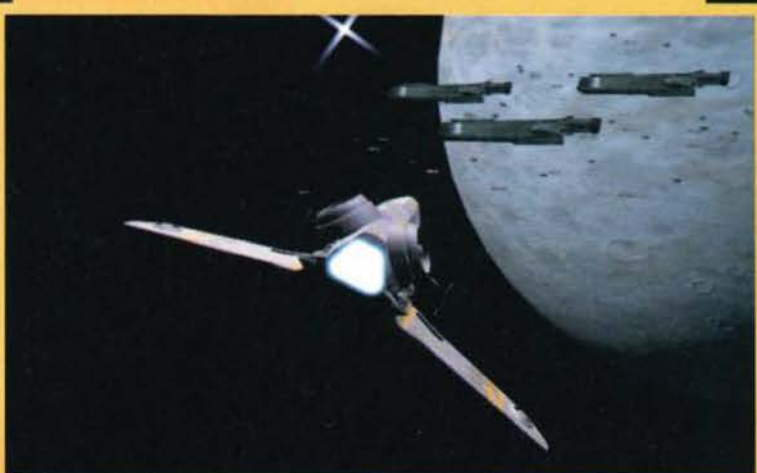
Conrad e John sono appena fuggiti dalla luna. Purtroppo per loro i guai sono solo all'inizio: i Morph si sono accorti della fuga e ora faranno di tutto per fermarli.

Una volta finite le missioni Conrad deve raggiungere l'hangar della base e andarsene alla svelta con la sua astronave. Impressionante la ricostruzione dell'ambiente: sembra proprio vero!





Conrad, a bordo di un caccia d'assalto Libellula, si sta avvicinando a un folto gruppo di astronavi. Spero per lui che non si tratti della flotta Morph, altrimenti la situazione diventerà presto incandescente.



In alcuni livelli delle basi Morph sono presenti dei robot completamente automatizzati, in grado di rappresentare una grossa minaccia per Conrad.



Che bella sorpresa! Questi tre simpatici Morph sono sbucati all'improvviso da dietro le colonne di questa che sembra proprio una cripta. Voglio proprio vedere come farà Conrad a cavarsela stavolta.

GLI STRUMENTI DEL GIUDIZIO

Apparecchiature da fine del mondo negli studi della Delphine. Vediamo in breve di che cosa si tratta.

Attualmente agli ordini di Paul Cuisset lavorano ben 30 persone tra programmatori, grafici e musicisti. La Delphine dispone inoltre di uno dei sistemi di sviluppo interni più potenti del mondo: hanno tante cose da far paura.

Pensate: mentre alcune soft house non dispongono nemmeno di un Silicon Graphics loro ne hanno addirittura 10 (tra Indigo e Indigo 2). Ognuno dotato di programmi quali Softimage e Alias, ossia il meglio del meglio per la grafica. Inoltre per Fade to Black hanno utilizzato quattro telecamere a raggi infrarossi e uno studio di registrazione MIDI dotato di 76 tracce... Che fine hanno fatto i tempi dei giochi fatti in casa?



In un locale che mi ricorda tanto la base Alpha Conrad e un Morph si fronteggiano minacciosi. Però a mio parere Conrad dovrebbe prendere la mira con un po' più di attenzione...

Brrr... A me i ragni hanno sempre fatto schifo. Vabbeh, questo è un robot, però credo proprio che sia molto più pericoloso delle sue controparti biologiche (qualcuno ha un insetticida?).



DELPHINE: FILMOGRAFIA

Più che giochi infatti quelli della casa francese sembrano film: diamo una veloce occhiata ai loro più grandi successi.

La storia inizia nel 1988, con la pubblicazione di una rivoluzionaria (per allora) avventura grafica: **FUTURE WARS**. Questo gioco è stato uno dei primi a usare un'interfaccia di comando interamente via puntatore del mouse, evitando le classiche icone in fondo allo schermo.

Il titolo, sebbene il meccanismo di gioco non fosse ancora perfetto, ottenne un grande successo, affermandosi come una delle migliori avventure di quell'anno. La vicenda vi vedeva nei panni di un eroe che, per riuscire a compiere la sua missione (non ricordo con precisione quale fosse, ma sono pronto a scommettere che doveva salvare la terra da un'invasione aliena e/o dal dominio di uno scienziato pazzo) doveva andarsene a zonzo nel tempo. L'anno seguente, vale a dire nel 1989, la Delphine ha pubblicato **OPERATION STEALTH**, altra avventura grafica, che nella mia personale classifica di gradimento si colloca dietro solo ai due Monkey Island (assolutamente d'accordo, NdMax). Questa volta la grafica occupava una parte molto più grande di schermo (in Future Wars erano solo delle "finestre") e il sistema di gioco era migliorato di molto: assolutamente perfetto. Il vostro ruolo era quello di un agente segreto in missione nei posti più pericolosi della terra con l'obiettivo di recuperare un pericoloso aereo Stealth trafugato da qualche pazzoide. Come ho già detto, a mio giudizio Operation Stealth rimane una delle più grandi avventure di ogni tempo.

Due anni dopo, nel 1991, è uscita l'ultima (almeno per ora) avventura grafica della Delphine, dal titolo **CRUISE FOR A CORPSE** (qualcuno si ricorda ancora la copertina di TGM a lei dedicata?). Grafi-

ca a pieno schermo di notevole fattura, personaggi enormi realizzati in grafica poligonale e un nuovo sistema di dialogo (con il volto dei personaggi animato e in primo piano) resero famosa quest'avventura, ambientata su di una nave da crociera. La storia era sulla falsariga dello stile di Agatha Christie: voi eravate un investigatore, appunto, in crociera, e dovevate risolvere il misterioso caso di omicidio che si verificava poco dopo la partenza della nave investigando nei locali e interrogando tutti i passeggeri prima che la crociera terminasse.

Avventura degna di Ercole Poirot, un altro grande gioco Delphine.

E veniamo al capolavoro: nel 1991 vide la luce, su Amiga, uno dei migliori giochi di ogni tempo, **ANOTHER WORLD**. Le innovative tecniche di animazione (spiegiate nella preview) fecero strabuzzare gli occhi al mondo intero e, unite alla fantastica azione di gioco, proiettarono Another World in vetta alle classifiche di gradimento e di vendita per molto, moltissimo tempo.

La trama narrava di uno scienziato proiettato in una dimensione parallela da un esperimento fallito: vostro compito era ovviamente aiutare detto sventurato a ritrovare la via di casa. Epico.

Concludiamo infine questa sfilza di successi con **FLASHBACK**, pubblicato nel 1993, che in sostanza affina i meccanismi già visti in Another World. Anche questo gioco vedeva il protagonista alle prese con degli spietati alieni, e immergeva il giocatore in un universo ultra-realistico (anche se, secondo me, assolutamente non paragonabile a quello del titolo precedente).

Flashback ha venduto oltre 750.000 copie e ha fatto man bassa di riconoscimenti internazionali... Tanto da indurre la Delphine a programmare Fade to Black. Riusciranno a centrare di nuovo il bersaglio?

Insomma, molto presto potremo immergerci ancora una volta nelle atmosfere ostili e aliene che questi straordinari giochi francesi hanno saputo regalarci più di una volta. Ultimamente, poi, nel paese della rivoluzione sono ben due i megaprogetti che si propongono di continuare e migliorare la tradizione: il primo è naturalmente Fade to Black, che forse è anche quello che più si discosta dalla formula classica, il secondo è Heart of Darkness, degli Amazing Studios (protagonista di un analogo servizio sul numero di Maggio), che al contrario ricalca fedelmente lo schema di gioco di Another World. Vedremo poi quale sarà il migliore...

E dopo aver sviscerato Fade to Black in ogni suo aspetto (almeno spero di averlo fatto) per concludere vi propino il classico prospetto riguardante configurazione e data prevista di lancio.

Per quest'ultima il discorso è davvero breve: la Delphine afferma che il gioco sarà disponibile per Settembre, anche se dubitiamo fin d'ora di potervi proporre la recensione già sul prossimo numero (per motivi di chiusura anticipata).

Detto questo passiamo alla configurazione. Premesso che

Fade to Black uscirà in due versioni, e che queste saranno una per PC CD-ROM e l'altra per Sony Playstation, occupiamoci di quella che ci interessa, quella per PC.

Il minimo richiesto per far girare il gioco è esoso dal punto di vista del processore, mentre per il resto non vuole la luna. Comunque vi servirà un 486DX2/66Mhz per far girare il gioco, equipaggiato con almeno 4 mega di RAM. Naturalmente il lettore di CD a doppia velocità è ormai obbligatorio, altrimenti tutti gli sforzi per fare delle animazioni realistiche vanno a farsi benedire. Stesso discorso per la scheda video; molto meglio che sia una VESA compatibile (meglio ancora una bella PCI). Sulla scheda sonora la press release non dice nulla, ma che volete, di sicuro tutte le più note saranno pienamente supportate.

Arrivederci a settembre, allora. Dissolvenza in nero...

Davide Solbiati

144.22.09.45*

SCAMBIOGIOVANI

Il NUOVO servizio di
messengeria privata Xenia:

- ... vuoi parlare con tutti i redattori della tua rivista?
- ... vuoi conoscere nuovi amici?
- ... vuoi avere in anteprima novità e anticipazioni?
- ... vuoi vendere, scambiare o acquistare software, hardware o altro?

Adesso PUOI FARE TUTTO QUESTO IN TEMPO REALE grazie al NUOVO servizio messengeria della Xenia Edizioni, il sistema più VELOCE, DISCRETO, LIBERO E ANONIMO di scambiarsi messaggi di ogni genere!

Potrai persino CREARE UNA TUA CASELLA VOCALE PERSONALE per poter ricevere e inviare messaggi a chi vuoi e come vuoi!



Se vuoi lasciare dei MESSAGGI PRIVATI allo 'staff' della Xenia
ecco l'elenco delle nostre caselle vocali:

Stefano "Zio" Gallarini	2000	Raffaele "Raffo" Sogni	2005
Francesco Gambino	2001	Bonaventura "BDB" Di Bello.....	2006
Stefano Petruzzo	2002	Emanuele "Shin" Scichilone	2007
Roberta Zampieri.....	2003	Andrea Della Calce	2008
Bova Byte.....	2004	Tutti gli Altri.....	2009

PROVA SUBITO IL NUOVO SERVIZIO SCAMBIOGIOVANI: TI ASPETTIAMO!

* Questo servizio costa SOLO 635 lire al minuto + IVA

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

Constellation®

Do of the world you love
your world

La sensazionale iniziativa **Constellation** di nominare videogiocatori professionisti procede speditamente. Strepitoso il successo e l'entusiasmo con i quali l'iniziativa è stata accolta: centinaia di telefonate, fax e appuntamenti ricevuti.

Già molte le persone esaminate in meno di un mese. I bravi e preparati che hanno già superato l'esame e tutti coloro che lo supereranno saranno pubblicati a partire da Ottobre '95 con relativa fotografia, voto finale e numero di iscrizione di CARD su questa stessa rivista. Diventa anche tu titolare della "**Constellation Card**" e sfrutta i grandi privilegi e le innumerevoli porte che apre. Diventa anche tu un professionista, il mondo del computer ne ha bisogno e tu scopriti molto più che un semplice videogiatore e spettatore di questo mondo. Fai del mondo che ami il tuo mondo ed il tuo lavoro, ne hai solo da guadagnare.

★ Constellation Challenges

RECORD MONDIALI			
CIVILIZATION			
Record mondiale: Marco Antongiovanni			
Emperor of the Romans to 2019 A.D.			
Population 51.070.000 Score: 1833 (emperor)			
Civilization RATING: 183%			
DUNE II Record mondiali			
BATTAGLIA	TEMPO	PUNTI	NOMINATIVO
1	6 m	69	Atreides Mark
2	9 m	136	Harkonnen Gemini
3	19 m	232	Atreides Mark
4	20 m	340	Atreides Mark
5	39 m	322	Atreides Mark
6	1h 10 m	940	Atreides GOD
7	1h 00 m	731	Atreides Fre
8	1h 20 m	1103	Atreides Fre
9 Imp	3h 20 m	1327	Atreides Fre

Provate a battere questi record, e scoprite i fantastici premi:

• Premi per Civilization: solo al livello Emperor e contro 7 civiltazioni

Chiunque batterà il record oltre a fissare un nuovo parametro avrà in regalo 3 giochi per PC a sua scelta, nuovi e a nostre spese più il nominativo, foto e nuovo record pubb. sul giornale di Ottobre '95. Chi tuttavia non batterà il record ma supererà la percentuale del 100% (quindi dal 100% in poi) riceverà un gioco a sua scelta in regalo. Anche i nominativi di coloro che pur non facendo il nuovo record abbiano superato il 100% saranno pubblicati sulla rivista di ottobre '95.

UDITE - UDITE: Non occorre essere videogiocatori professionisti per partecipare ai tornei ma (e qui udite, udite !!!) chi riuscirà a fare il nuovo record di CIVILIZATION potrà usufruire di tutti i privilegi della CARD e senza affrontare, superare e pagare l'esame apposito, sarà un videogiatore professionista a tutti gli effetti, ma tutto ciò solo per un mese.

• Premi per DUNE II:

Due giochi in regalo a chiunque batterà il record imperiale e uno a chi supererà i record nelle altre battaglie. I record si intendono battuti innanzitutto per punti (eccetto per le prime due battaglie di Dune II dove vale prima il tempo) a parità di punti (cosa assai rara) si prenderanno in considerazione altri parametri, quali ad esempio per Dune II il tempo e per Civilization la rating. Sono ammesse tutte le strategie possibili ed immaginabili ma sempre secondo il regolare svolgimento del gioco. Le prove avverranno solo ed esclusivamente presso la nostra sede dove i candidati saranno messi a proprio agio in calma e tranquillità per svolgere al meglio il torneo.

I tentativi sono solo di 1 per torneo:

Una partita a CIV.

Una battaglia a DUNE II dalla 5ª in poi o due battaglie entro le prime 4.

Quote di partecipazione:

L. 30.000 per il torneo specifico

L. 50.000 per entrambi i tornei

IMPORTANTE (valido per entrambi i tornei)

Nel momento in cui si vedesse che la partita sta andando malissimo ed il concorrente non potesse essere **ASSOLUTAMENTE** più in grado di fare alcun record, si dovrà lasciare il campo libero al concorrente successivo.



Scopri gli innumerevoli vantaggi che la "Constellation Card" ti offre e diventa anche tu protagonista del mondo dei VIDEOGAMES

Tra i numerosi privilegi della CARD...

Sconto del 20% presso la nostra sede per l'acquisto di software ludico; tutto disponibile in due giorni al massimo con corriere espresso.

SPESE DI SPEDIZIONE A NOSTRO CARICO!!!

LO STALLONE DELL'ACTIVISION

Sembra che finalmente siamo giunti in dirittura d'arrivo: Mech Warrior 2 non dovrebbe farsi attendere per più di un altro mese; dopo le scarse notizie del numero scorso, in attesa della recensione completa, cominciamo a vedere cosa ci aspetta verso la fine dell'estate.

Mech Warrior, il primo, l'originale, vide la luce parecchi anni addietro e, anche se non raccolse giudizi esaltanti (su TGM prese 87), fu ritenuto per molto tempo un modello esemplare di giocabilità (in particolare il sottoscritto non lo mise da parte fino a quando non riuscì a finirlo) e da allora passò molta acqua sotto i ponti prima che qualche altra software house decidesse di cimentarsi in questo genere di giochi. Proprio nei mesi scorsi però, ben due sono stati i prodotti usciti che andavano a mettersi più o meno direttamente in concorrenza con Mech Warrior: Earth Siege della Dynamix e Iron Assault della Grafiti, entrambi premiati da un discreto successo di stampa e pubblico. Adesso toccherà nuovamente all'Activision dimostrare se sarà in grado di surclassare anche in questo caso la concorrenza. La trama è stata già accennata nel trafiletto sul numero scorso ma come può una preview essere

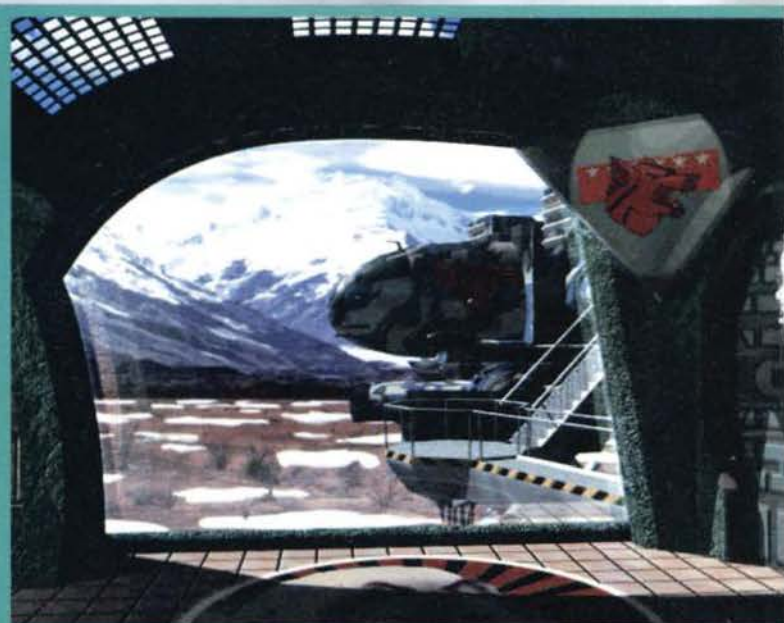
tale senza che vi venga spiegata la storia che si cela sotto al gioco? Anno 3058. I Clan dei Mech hanno subito una dura sconfitta da parte delle forze della Inner Sphere durante la battaglia di Tukayyid e, anche se riluttanti, rispettano il trattato di cessazione del fuoco che gli impedisce un'ulteriore invasione dello spazio terrestre per i prossimi 15 anni. I Clan si ritirano così sui mondi da loro già conquistati, ma questa inaspettata sconfitta li ha cambiati per sempre: hanno imparato a non sottovalutare le forze della Inner Sphere e cominciano a guardarsi l'un l'altro in modo differente: iniziano le battaglie tra i clan per riguadagnare l'onore perduto. Gli scontri si propagano anche all'interno di uno stesso clan e i suoi componenti si fronteggiano per diventarne il leader (chiamato Khan). Sconfiggendo i propri membri si crescerà di grado fino a quando, una volta diventato il capo, dovrete affrontare i Khan delle fazioni opposte in un



Una delle altre visuali interne della base dei Wolf. Potete scegliere di allenarvi piuttosto che prepararvi per una vera e propria missione: si possono osservare i mech in possesso dei vostri uomini, cambiarli per intero o sostituirne alcune parti, oppure si può accedere all'archivio che narra la storia del clan.



Una magnifica visuale della base del clan Jade Falcon (penso si capisca benissimo dal disegno impressovi) durante una scena d'intermezzo che vi conduce al suo interno.



Ci troviamo all'interno della base dei Wolf. Da questa schermata si può entrare in missione ma si può anche decidere il robot da utilizzare, il suo armamento e altri parametri ancora.

PREVIEW

ultimo scontro finale. Il vincitore sarà il leader di tutte le bande e comanderà le proprie armate contro le forze terrestri allo scadere del trattato di pace.

Il giocatore sarà quindi messo alla guida di potentissimi mech, vedrà il mondo esterno in prima persona e combatterà su moltissimi pianeti con differenti tipi di terreni per portare a termine le missioni che di volta in volta gli verranno affidate.

In MW2 sono presenti due stili di gioco. Il primo, azione all'istante, vi permette di scegliere una missione fra le circa 50 (!) disponibili, personalizzarla come meglio credete e tentare di portarla a termine. Il secondo metodo di gioco è la carriera: il giocatore dovrà scegliere se schierarsi dalla parte del Clan Wolf o da quella del Clan Jade Falcon, verrà poi trasportato alla base della banda che ha scelto dove gli verrà illustrata tutta la storia del clan di cui ha scelto di far parte. Lì riceverà le prime istruzioni

riguardanti la lotta contro gli avversari, avrà la possibilità di allenarsi e riceverà i primi ordini che lo condurranno sul campo di battaglia. Tutte le missioni sono state realizzate con una grande profusione di lavoro e un'attenzione non comune per questo aspetto del gioco. I vostri obiettivi, oltre a essere numerosi, varieranno a seconda della fazione con la quale avrete scelto di schierarvi, permettendo così di riprendere in mano il gioco anche una volta dopo averlo finito.

Inizierete la carriera dal grado più basso del clan e avrete a disposizione una scelta molto limitata di mech e di armi con le quali attrezzarli, ma trionfando nei primi scontri riceverete gloria e fama e potrete guidare robot più potenti e letali. Ogni missione si svolgerà su un pianeta diverso, ognuno con le sue caratteristiche uniche e ostacoli naturali quali tipo di terreno, differente forza di gravità, temperatura e altre ancora. Vi troverete a lottare su terre

con immensi ghiacciai, in città desolate, in acquedotti sotterranei, dentro a tempeste di sabbia in pieno deserto e lungo enormi canyon, in condizioni atmosferiche differenti, e tutte queste variabili avranno il loro peso durante gli scontri a fuoco, obbligandovi ad una scelta strategica del mech e delle armi con le quali scendere in campo. L'intelligenza artificiale dei nemici sarà quanto di più sofisticato mai realizzato e il loro comportamento varierà anche a seconda del peso e delle dimensioni del robot.

MW2 si baserà su un nuovo engine tridimensionale dell'Activision che permetterà al giocatore di esplorare mondi complessi con texture in tempo reale, animazioni quanto più possibili credibili ed effetti

Le missioni si svolgeranno a diverse ore del giorno e della notte. Durante quelle notturne le ombre potrebbero nascondere i nemici e facilitare il loro compito. L'unico suggerimento è quello di tenere gli occhi ben aperti.

Un incontro ravvicinato con un mech avversario. Sul cockpit potete osservare, fra gli altri strumenti, il pannello per la scelta delle armi (in alto a destra) e lo schema per la segnalazione dei danni subiti (in basso a destra).





speciali mozzafiato, che renderanno ogni missione una vera e propria esperienza. I mech presenti saranno 15 mentre si potrà usufruire delle oltre 20 armi messe a disposizione; già si parla di un add-on disk con nuovi mezzi corazzati, nuove missioni e altri clan. Il sistema di visuale all'interno del cockpit

Una delle tante visuali esterne. L'ambiente scelto per questa missione è quello urbano, con quel che resta di una un tempo rigogliosa città. Non solo i mech sono realizzati in maniera superba ma anche tutti gli altri elementi di contorno hanno un aspetto decisamente realistico.

sarà un 3D virtuale, potrete ruotare lo sguardo per vedere cosa sta accadendo intorno a voi e vedrete la cabina traballare quando verrete colpiti. All'interno dell'abitacolo verrete avvisati di quello che sta accadendo all'esterno o dei comandi che attiverete da una voce digitalizzata che vi aiuterà durante i combattimenti e aumenterà la dose di realismo presente nel gioco.

Due anni sono occorsi per la realizzazione di quest'ultima fatica dell'Activision e le persone che si trovano dietro a questo prodotto sono ben 27, il direttore è John Spinale che lavora con questa software house dal Marzo del '93 e MW2 è stato il suo lavoro più impegnativo; si è occupato della direzione dei modelli 3D, delle animazioni, dell'engine del gioco e della programmazione, oltre ad assistere tutti i membri che hanno collaborato al progetto. Prima di dedicarsi a questa simulazione John aveva già diretto i lavori per Pitfall: The Mayan Adventure. Una delle altre persone importanti che troviamo occupato in questa grande impresa è il produttore Josh Resnick, spinto a realizzare giochi dopo aver conosciuto, all'età di tredici

anni, l'avventura testuale della Infocom, Zork. Si è occupato di soprintendere a tutti gli aspetti del gioco, dalla fase di storyboard agli effetti speciali, dalla pianificazione delle missioni alla giocabilità. Fra i suoi scorsi lavori troviamo Return to Zork, la versione per CD-Rom di Simon the Sorcerer e la versione per Macintosh di Sargon V: World Class Chess.

L'uscita di MW2 è prevista per luglio e sarà accompagnata da una campagna pubblicitaria decisamente esagerata: sono stati investiti qualcosa come un milione e mezzo di dollari! E' stato preparato un concorso per tutti gli acquirenti e, fra gli altri premi, si potrà vincere la maglietta del gioco, un altro dei prodotti dell'Activision e un viaggio a Las Vegas con altri 3 amici durante il quale i vincitori saranno ospiti della software house nell'Hotel Mirage e potranno visitare il Virtual World dove giocheranno a MW2

Ci stiamo muovendo nel deserto e il fondo sabbioso intralcia i movimenti del nostro mezzo. Ammirate l'effetto del sorgere del sole.



con i compagni. Fra gli altri metodi pubblicitari sono stati preparati moltissimi poster ed è stata contattata un'agenzia di Hollywood per girare uno spot televisivo. Inoltre gli autori del gioco gireranno 20 città dimostrando il loro lavoro e rispondendo a domande riguardanti la sua realizzazione.

Sempre da Hollywood sono stati chiamati due gruppi, i Digital Domains che si occuperanno degli effetti speciali e i Soundelux Media Labs per quelli sonori, che hanno già collaborato a Pitfall: The Mayan Adventure e a Shanghai: Great Moments. Anche grazie a queste due compagnie la presentazione sarà semplicemente sensazionale con animazioni in alta risoluzione realizzate tramite l'ausilio delle stazioni Silicon Graphics.

E' previsto per settembre un pacchetto aggiuntivo che permetterà di giocare a MW2 sia in rete, con un massimo di 8 giocatori che potranno schierarsi nella stessa fazione o combattersi per vedere chi è il

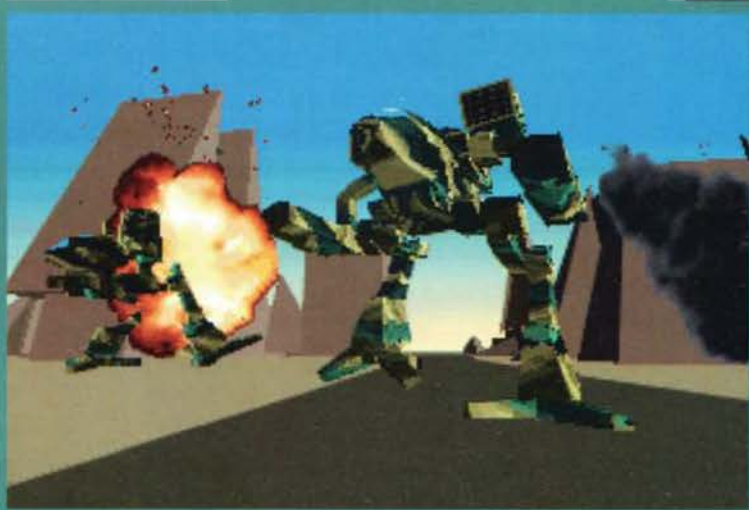
ro, abbiamo potuto visionare una versione quasi definitiva del gioco, ed eccomi qui a ragguagliarvi su quanto ho potuto osservare. La prima cosa che ci tengo a precisare è che, dopo aver letto molteplici informazioni su MW2 e aver visto delle bozze preliminari, mai mi sarei aspettato tanto splendore nella versione finale. Già dalla presentazione stentavo a credere ai miei occhi, tutte le promesse fatte dai programmatori sono state mantenute e l'animazione iniziale è quanto di più spettacolare abbia mai visto. Un primo menu iniziale permette di scegliere, come avevo già detto nella prima parte dell'articolo, se intraprendere una missione singola o se iniziare la carriera schierandosi con uno dei due clan. Se optate per questa seconda scelta un'altra meravigliosa animazione vi condurrà alla base da cui comincerete la battaglia.

Se preferite potete seguire delle sessioni di allenamento in preparazione alla vera e propria battaglia o, se vi sentite sufficientemente pronti per l'azione, nulla vi vieta di gettarvi subito nella mischia, cercando di portare a termine le missioni che vi verranno affidate. La parte gestionale prima e dopo i combattimenti assume grande rilevanza: scelta dei mech,

to, mentre il mech si muove tutto il cockpit ondeggia e influenza la traiettoria dei colpi che non sempre vanno a segno. Molto utile la possibilità di spostare rapidamente lo sguardo per vedere se qualche nemico si sta avvicinando a voi lateralmente oppure, nel caso di alcuni nemici molto piccoli, se vi sta attaccando dal basso. Un pannello sulla sommità del cockpit permette una rapida selezione delle numerose armi in vostro possesso, una schematizzazione nell'angolo in basso a destra mostra i danni subiti dal vostro mezzo, mentre quello che mi ha colpito maggiormente è un indicatore laterale che segnala continuamente la posizione del nemico che avete preso

Un'altra missione notturna ma questa volta non siamo da soli. Comandando un nutrito plotone ci stiamo avvicinando al nostro obiettivo.

Questa battaglia non è iniziata per il verso giusto. Un'imboscata ha già inferto molti danni ai nostri mech: una ritirata, per quanto da vigliacchi, è la mossa più ragionevole.



migliore, che con il modem, sfidando un amico dall'altro capo del telefono. Il gioco per girare richiederà almeno un 486 con 8 Mega di memoria e supporterà tantissimi tipi di controllo fra cui il Virtual Reality Helmets.

Arrivato a questo punto l'articolo era teoricamente terminato ma, poco prima della chiusura del nume-

selezione delle armi, revisione del vostro robot e di quelli degli uomini che lotteranno al vostro fianco e possibilità di sostituirne alcune parti come, ad esempio, il motore.

Ed ecco che, terminate le decisioni preliminari, si può scendere sul campo di battaglia. Comincio precisando che è stata implementata l'alta risoluzione anche per le sezioni di combattimento (le foto in queste pagine fanno invece riferimento alla bassa risoluzione: il risultato finale è nettamente migliore) e tutti gli elementi dell'ambiente esterno, case, installazioni, ostacoli naturali, sono stati riprodotti fedelmente. La cabina virtuale è decisamente d'effe-

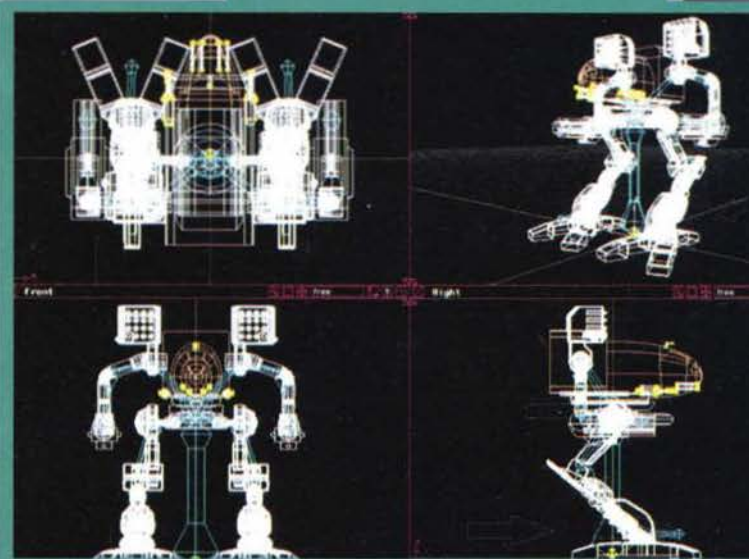
di mira; utilissimo!

La grafica è grandiosa, il sonoro pure e anche tutti gli altri elementi del gioco sembrano curati in maniera quasi maniacale; siamo quindi davanti ad un gran titolo sul quale, però, solo la recensione potrà dare un parere definitivo: aspetteremo trepidanti.

RED

Una foto di gruppo del gigantesco team che ha contribuito alla realizzazione di MW2: a tutti loro andranno i nostri più sentiti ringraziamenti (nonostante i quasi due anni di ritardo!).

Lo schema di montaggio dei mech. Basta guardare questa immagine per capire l'incredibile mole di lavoro celata dietro questa produzione.



STREPITOSA NOVITA' del FUMETTO DEMON HUNTER

A LUGLIO IN EDICOLA
INSIEME AL N. 26 "BLOOD FAMILY"
E ALLE RACCOLTE N. 3 E N. 4



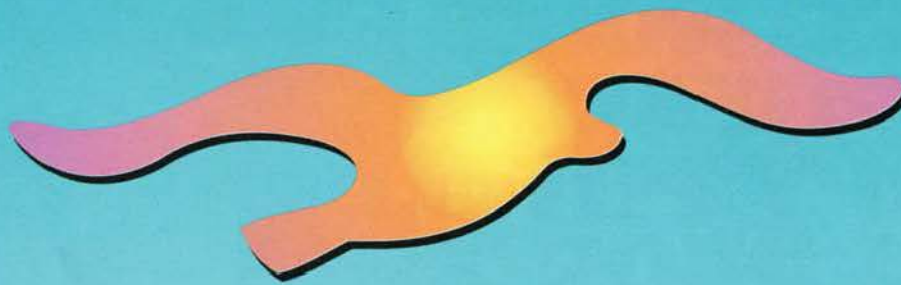
LA SPECIALISSIMA POSTER STORY

CONTENENTE:

IL DEMON-POSTER
+
LA DEMON-STORY "LUCIFER"
+
IL DEMON-GADGET **in REGALO**



CERCHIAMO



NUOVI PROFESSIONISTI NEL VIDEOGAME

SELEZIONIAMO GIOVANI PER INSERIRLI NELLE NUOVE PROFESSIONALITÀ DEI VIDEOGAMES

Nome Cognome

Età (max 35 anni) Nato/a il

Indirizzo Città Telefono

Studi

Diploma Università Laurea

Impiego attuale Automunito SI NO

Lingue FRA. ING. TED. SPA.

Grado

Basso	Medio	Alto
-------	-------	------

Basso	Medio	Alto
-------	-------	------

Basso	Medio	Alto
-------	-------	------

Basso	Medio	Alto
-------	-------	------

Uso PC

Programmi conosciuti

Consolle utilizzate

Giochi PC e/o consolle preferite

Riviste preferite

Negozi di videogame preferito Città

Compila in stampatello e spedisce in busta chiusa il questionario* a:
Le notizie saranno riservate.



* Saranno accettati anche se in fotocopia.

Halifax srl:
Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano
Fax (02) 48300406

IL MIO NOME È PITFALL, HARRY PITFALL. JUNIOR

Proprio così: dai meandri del passato riemergono alla grande due nomi gloriosi, di cui sembrava si fossero smarrite le tracce. Il primo è quello dell'Activision (oggi proprietaria anche del leggendario marchio Infocom), ormai tornata tra le grandi software house di livello mondiale, e il secondo è quello di Pitfall, un nome che non può non far spuntare un lacrimone dagli occhi dei vecchi appassionati di computer.

Il ritorno di un vecchio mito sui nostri monitor è anche la prima 'killer application' per l'attesissimo Windows 95!



Oops! Quando Harry perde l'equilibrio lo vedrete sbizzarrirsi in tutta una serie di animazioni tipo quella in figura. Se poi cade... beh, lo vedrete spiattearsi!

migliori del suo genere. Partendo dagli albori, dalla preistoria videoludica, troviamo il Mito: 'Pitfall!', realizzato da David Crane nel 1982 per l'Atari 2600. Si trattava di un titolo rivoluzionario: per la prima volta all'utente veniva presentato un gioco d'azione credibile e complesso, e per di più dotato di due vie alternative per giungere alla soluzione. Fu un successo senza pari, che spinse Crane prima a realizzare 'Pitfall 2: Lost Caverns' e in seguito a convertire il gioco per ogni piattaforma allora esistente: IBM, Apple II, MSX e, naturalmente, Commodore 64. Queste versioni bisarono

Un'immagine del futuro: Mayan Adventure sotto Windows 95. C'è poco da dire: se tutte le cose che vediamo qui gireranno contemporaneamente sarà uno spettacolo.

Ecco una situazione poco piacevole: appeso a una corda, circondato da palle di fuoco infuocate (ma va?) e con un paio di pipistrelli sopra la capoccia. Ah, l'avventura...



Strisciando strisciando stiamo superando l'ennesima difficoltà. Occhio, perché appena fuori da questo budefio dovremo sistemare il pipistrellone!

Questo nome in realtà è un cognome: quello dell'avventuriero più tosto di ogni tempo. Indiana Jones gli fa un baffo; Harry Pitfall è come l'antifurto Bullock: 'ce le ha'.

Permettetemi però, a questo punto, una retrospettiva della saga di Pitfall, cosa, credetemi, assolutamente doverosa.

La serie di Pitfall, infatti, è una di quelle che hanno venduto di più nell'intera storia videoludica (si parla, a tutt'oggi, di oltre quattro (4!) milioni di pezzi in tutto il mondo): sono ormai dieci anni che ogni nuovo gioco della saga si installa di diritto tra i

Il nostro impavido eroe affronta un balzo da far paura come se nulla fosse. Dall'altra parte del baratro lo aspetta una vita extra; vale la pena di correre qualche rischio, o no?





Harry ci rimane piuttosto male: la grossa cassa cui si stava avvicinando con noncuranza gli è saltata per aria giusto davanti. Ciò potrebbe rovinargli del tutto la giornata.

il successo di quella madre. Dopo le conversioni le acque si calmarono, fino a quando nel 1988 sul Tandy Color Computer III (se devo essere sincero questo non l'ho mai sentito) venne creato "Super Pitfall", che l'anno seguente fu poi convertito pari pari per il Nintendo Entertainment System. E siamo quasi ai giorni nostri: nel 1994 infatti l'Activision ha pubblicato "Pitfall: The Mayan Adventure" per SNES, Megadrive e Sega CD. Oggi arriva la versione per Windows 95 di questo grande gioco, e nel futuro prossimo avremo quella per Sega Saturn.

E visto che abbiamo terminato la lezione di storia penso sia giunta l'ora di esaminare quello che tra poco più di un mese sarà a disposizione di chiunque disponga di Windows 95: Mayan Adventure è un'avventura/platform game ambientata nelle giungle centroamericane, culla della civiltà Maya.

Nel gioco però voi non impersonerete lo storico (ma ormai vecchiotto) Harry Pitfall, bensì il giovane figlio, dal nome originale di Harry Pitfall Junior. Pur-

credo che questo sia uno dei cattivoni di fine livello. A prima vista sembra un incrocio tra l'Uomo Tigre e Freddy Krueger. Bah. Scommetto che è un fesso incredibile.



Trama stereotipata, d'accordo, ma credo che inventarne una originale per un platform sia oggi un'impresa al di là delle umane possibilità.

L'Activision ha comunque dedicato particolari attenzioni agli aspetti tecnici del gioco. Per le animazioni degli sprite si è rivolta infatti a una famosa casa di animazione, la Kroyer Films (autrice di Ferngully: The Legend of the Last Rainforest), e devo dire che i risultati si vedono: la grafica è dettagliatissima ma nel contempo pulita, e i colori ricreano alla perfe-

tastiera!) una beta version comprendente tutti i livelli, e vi posso assicurare che, fino a oggi, non si era mai visto su di un PC qualcosa del genere: sprite enormi, scrolling fluidissimo e animazioni ultrarealtistiche, per non parlare poi del sonoro, veramente d'atmosfera.

Anche i vari livelli sono molto differenziati tra loro: si passa dalla giungla alle cascate ai tunnel di una vecchia miniera abbandonata, e in ogni caso è sempre uno spettacolo. Se devo dirla tutta un difetto l'ho

pensate che per ottenere effetti giunglaioi realistici hanno pensato bene di... andare direttamente alla fonte! Proprio così: i rumori di fondo e i versi degli animali di Mayan Adventure sono stati registrati dal vivo in una foresta pluviale del Costa Rica. E le musiche? Fate voi: ci sono più di 50 minuti di colonna sonora, suddivisa in 22 tracce audio, che garantiscono un'ambientazione sonora diversa per ognuno degli ambienti che visiterete nel corso del vostro cammino. Le specifiche sono dunque a livelli di assoluta eccellenza, non c'è dubbio. Ma come si muove il tutto su schermo? lo ho potuto giocare (anche se da tastiera -io odio la



La mamma lo diceva sempre: non seguire le orme di papà! Ma lui no, niente. Bene, ora Harry scoprirà com'è un cocodrillo visto dall'interno.

Via, più veloce della luce. Harry cerca di sfuggire a un'aquila infuriata scendendo a precipizio lungo una liana. A qualcuno torna in mente un pollo di gomma con la carrucola in mezzo?



troppo per la vostra famiglia la situazione non è delle migliori: papà è infatti stato appena rapito dallo spirito di un malvagio guerriero Maya (non chiedetemi perché), e sembra proprio che stavolta dovrete essere voi a tirare fuori dai guai il grande vecchio.

Ovviamente la cosa non sarà affatto agevole: per riuscirci dovrete superare indenni ben 13 livelli di gioco non lineari e intercomunicanti, ognuno pieno zeppo di animali e spiriti maligni che non chiedono altro che staccarvi la testa dal collo (Predator?).

Come ho appena detto i livelli sono 13: in questa versione di Mayan Adventure sono stati inseriti 3 stage completamente nuovi (Rovine di Palenque, Tomba di Palenque e Cascade dell'Isola di Jaina). Giova inoltre ricordare che, ben nascosta in un livello segreto, potrete trovare una versione identica all'originale del bellissimo Pitfall per Atari 2600.

Per farla breve voi dovrete condurre Harry Jr. attraverso mille peripezie fino a fargli riabbracciare papino.

Cercate, gente, cercate! Nascosto nei meandri di Mayan Adventure potrete infatti trovare una versione identica all'originale del primo, mitico Pitfall!

zione l'ambiente della foresta fluviale.

Se per l'aspetto grafico la software house californiana si è sprecata per il sonoro ha voluto veramente esagerare: si è rivolta a un'azienda specializzata nella creazione di effetti e vincitrice anche di numerosi Oscar, la Soundelux Media Labs (responsabile tra l'altro degli effetti sonori di True Lies, Cliffhanger e JFK).

La cura dedicata al sonoro ha quasi del maniacale:

trovato: quando lo schermo è pieno le cose rallentano (e non di poco, considerando che la prova si svolgeva sul Pentium 90 portato in Italia da Janine Johnson della Activision), ma tenendo presente che era una beta version che girava sotto una beta di Windows 95 sono abbastanza fiducioso che nella versione finale tutto vada a posto.

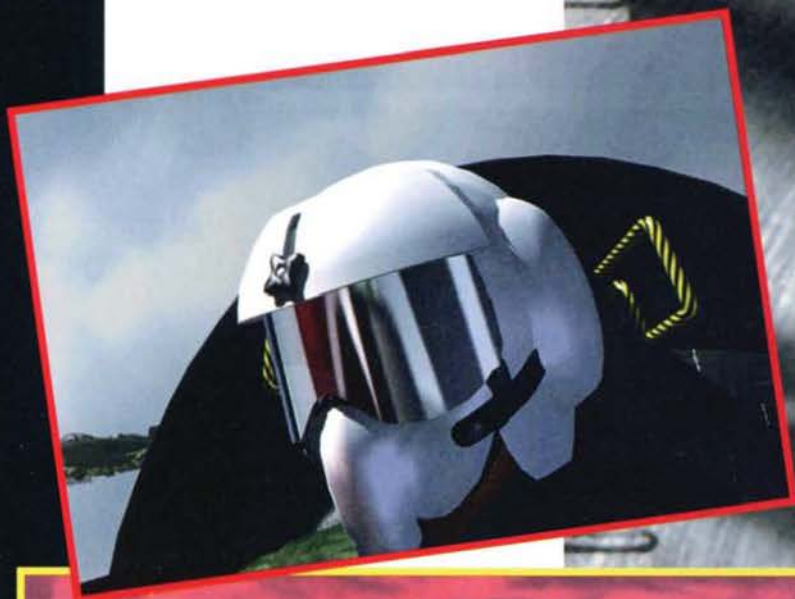
A quanto pare Heart of Darkness, l'altro megaplatform game in dirittura d'arrivo sulle piattaforme PC (su DOS, stavolta) ha trovato uno sfidante degno di lui: sarà una battaglia molto interessante.

Ma stavamo parlando di Windows 95: già, Mayan Adventure uscirà solo per il nuovo sistema operativo Microsoft. E' stato infatti scelto come primo prodotto per dimostrare le capacità delle nuove finestre, soprattutto la tanto decantata "Plug e Play" (mmmh... ma l'Amiga non faceva qualcosa di simile nel lontano '86?).

Sinceramente devo proprio dire che, almeno per quello che ho potuto vedere, ancora una volta Bill Gates (o chi per lui) ha azzeccato in pieno la mossa: come ho già detto Mayan Adventure è una cosa completamente nuova su PC, almeno per il livello di grafica, sonoro e animazione.

Per cui decidetevi: se lo volete dovrete passare da subito (o meglio, da Agosto, quando usciranno W95 e il gioco) al nuovo sistema operativo. Per il resto non vi servirà un computer da urlo: basterà un 486/33 con scheda VESA o PCI, 8 mega e una sound card compatibile con Windows 95.





INTERACTIVE
entertainment

Westwood™



COMMAND™ **&** **CONQUER**

UN ESERCITO AI TUOI ORDINI

- IL NUOVO STANDARD PER I
GIOCHI STRATEGICI

- SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE
DIGITALIZZATE E COLONNA
SONORA DI AUTORE

- OPZIONE MULTIGIOCATTORE VIA
SERIALE, MODEM O 4 GIOCATORI
IN RETE

- TUTTO QUELLO CHE VI HA
OFFERTO DUNE II E MOLTO DI PIU'

CD-MPC

MANUALE IN ITALIANO

IL GIORNO DELL'IVAN IMPAZZITO...

Tutto ebbe inizio lo scorso Mercoledì quando, per la prima volta in oltre tre anni e mezzo di onorato servizio, misi piede in terra anglosassone per lavoro. Compito generalmente assolto dal Santone Max, questa volta troppo preso con le operazioni di chiusura nume-



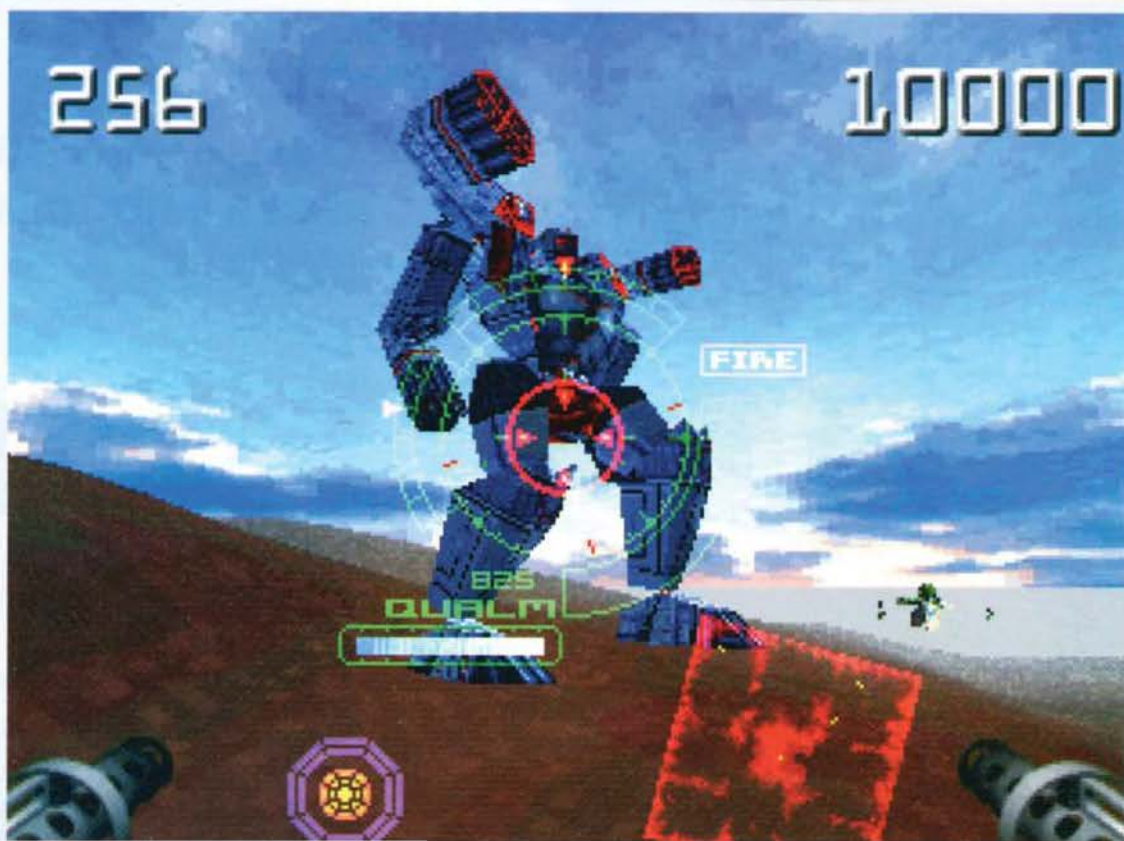
Questa è la nuova sede della Psygnosis a Liverpool. Come dire, il complesso non è proprio dei più piccoli... dovrete vederli dentro!

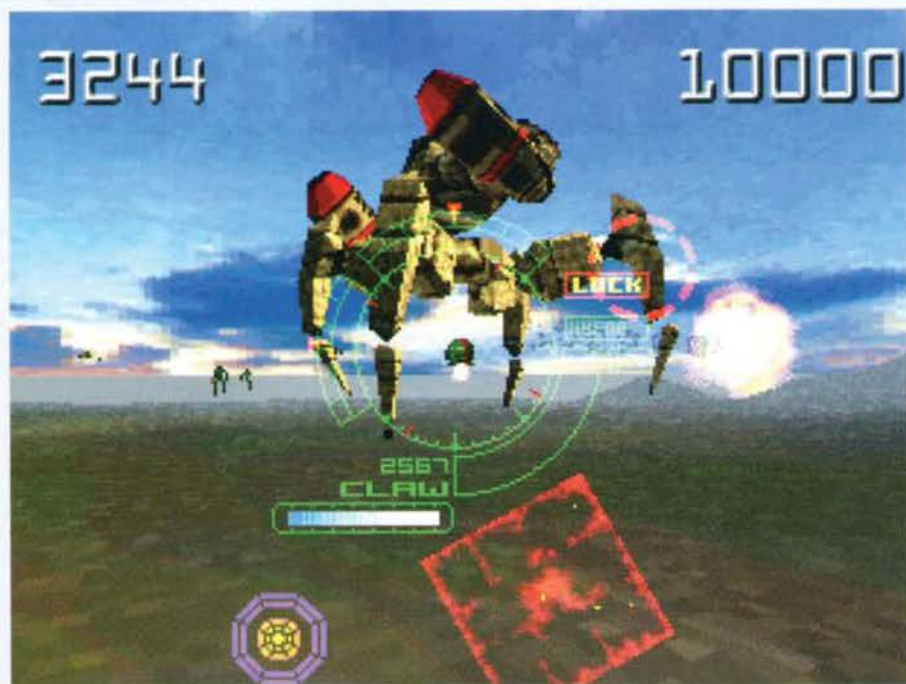
Per presentare uno dei suoi titoli di punta la Psygnosis ha organizzato un meeting di giornalisti di mezza Europa in quel di Liverpool e Norwich. Un'avventura unica e indimenticabile in terra d'oltremania per portare a casa questo reportage su Krazy Ivan, ma non solo...



ro... Comunque, finalmente era giunto il mio turno di godermi la sospirata Inghilterra. Arrivai nel primo pomeriggio all'aeroporto di Manchester, imprecaando in aramaico perché il mio aereo vantava fin dalla partenza tre/quarti d'ora di ritardo, e li incontrai colui che poi sarebbe stata la mia guida in quei giorni: il PieRre della Psygnosis, Mark Blewitt. "Ciao Mark, come stai?" "Tutto bene e tu?"... ok, ok, vi risparmio i dettagli. E' che quando inizio mi lascio un po' prendere la mano. A onor di cronaca va a ogni modo sottolineato come la nostra permanenza in Inghilterra era già stata pianificata nel dettaglio con un preciso program-

ma, inviatoci dallo stesso Mark via fax la settimana prima, che tuttavia saltò in battuta a causa dei vari disguidi aeroportuali che con puntualità fantozziana capitano quando meno ne hai bisogno. E tanto per non sfatare una legge di Murphy "se qualcosa può andare storto, statene





Sarah Stockbridge e Michael Brogan mentre leggono l'ultimo TGM durante una pausa (beh, facciamo che gli stanno dando uno sguardo...).

effettuate negli studi televisivi della stessa cittadina britannica, di quelle che poi diventeranno le sequenze in Full Motion Video di Krazy Ivan: cinque ore abbondanti di tragitto, meno male che eravamo su un Espace e che i Take That in quel momento erano in tournée in Germania... Arrivammo in albergo a Norwich alle tre del mattino.

Naturalmente la mattina successiva sveglia alle 9.00, il che ha significato la morte di ognuno di noi, dato il trambusto della giornata prima. Per non parlare di una non so quale fetentissima razza di volatili che alle tre e mezza di notte (da quelle parti erano già i primi bagliori dell'alba) si è messa a cinguettare all'impazzata disturbandoci il sonno, oppure dello svegliarsi trovando fuori dalla finestra dei tizi che stavano lavando i vetri dell'albergo. Poveracci, in fin dei conti stavano facendo il loro lavoro. Ah sì, la ciliegina sulla torta: la colazione all'inglese si è rivelata la mazzata finale per un intontimento mattutino durato forse un po' troppo.

Arrivati agli studi televisivi di Norwich abbiamo fatto il solito tour guidato tra le varie sale di registrazione, montaggio, controllo luci, qualità, eccetera eccetera e quindi siamo entrati sul set per assistere alle riprese delle ultime scene che poi ci potremo godere tutti noi giocando a Krazy Ivan. Va precisato che a Norwich ci sono in assoluto i migliori studi televisivi inglesi per le riprese con l'ausilio del Chroma Key o Blue Screen (una volta verde), ossia quel particolare tendone situato alle spalle degli attori su cui in fase di montaggio verrà successivamente inserito un fondale, nel nostro caso della grafica generata dal computer. Tanto per darvi un'idea basta che pensa-



certi, lo farà!". In parole povere, l'aereo da Madrid con cui sarebbe dovuto arrivare Francisco Gutiérrez, collega ovviamente spagnolo, era stato cancellato e alla fin fine il suo volo arrivò alle 21.30 di quella stessa sera. Pazienza, arrivati invece Gotz e Ingo da Francoforte (rispettivamente redattore di Mega Fun e PR della Psygnosis in Germania), per ammassare il tempo siamo andati a cenare, intorno alle 16.30, e quindi a giocare a Bowling... lasciamo perdere le mie performance piuttosto scarse: tre volte terzo su quattro che eravamo a giocare. L'unico problema è stato il viaggio per raggiungere Norwich, dove il giorno dopo avremmo assistito alle ultime riprese.

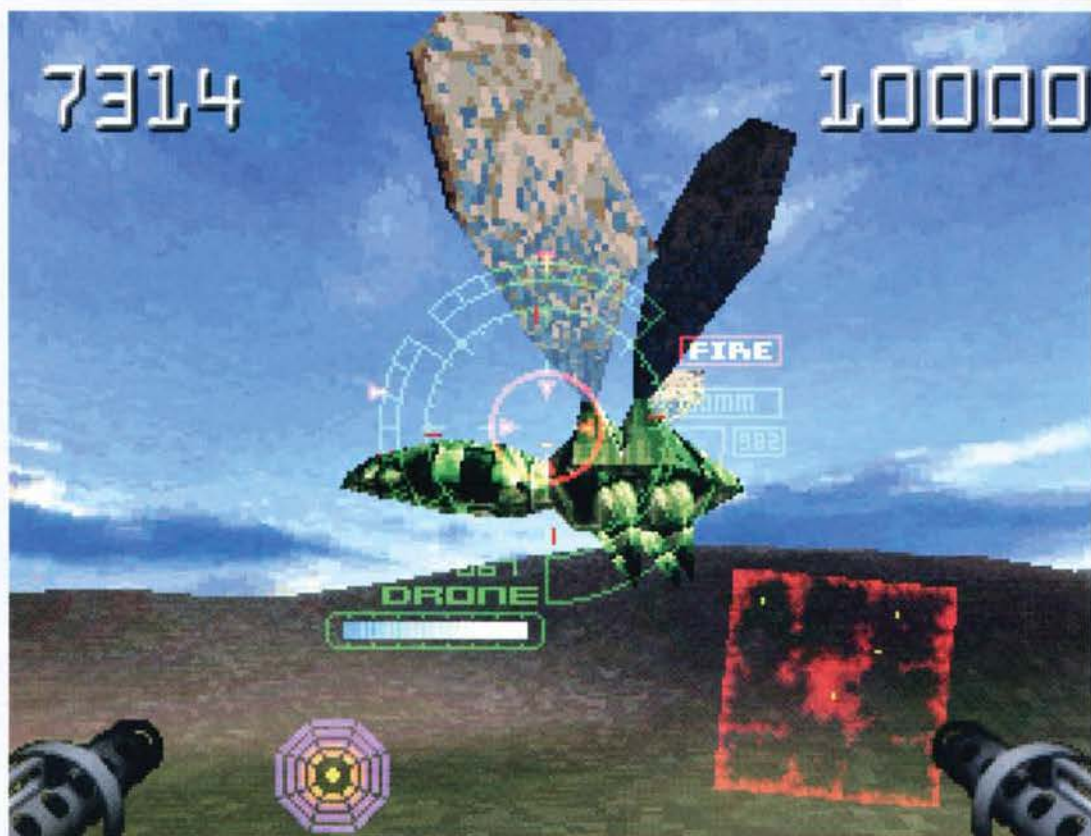
IL GIORNO DELL'IVAN IMPAZZITO...

te a Felice Caccamo in Mai dire Goal! e al Golfo di Napoli che ha sempre dietro di sé. Quella mattina inoltre abbiamo avuto il piacere di fare la conoscenza nell'ordine di: Kristian Ramsay-Jones, producer e game designer di KI (Krazy Ivan); Joanne Galvin, uno

mente quello di debellare le forze nemiche, principalmente costituite da altri mega-robottoni, e salvare i superstiti delle zone occupate. Il gioco è fondamentalmente uno shoot'em up con visuale in soggettiva, in stile Doom quindi, ma con ovviamente le dovute differenze. A cominciare dagli scenari che, come potete vedere dalle foto sparse qui in giro, saranno principalmente all'aperto e suddivisi in cinque regioni base: la Russia, l'Europa, gli USA, il Giappone e il Middle East. Iniziando una nuova partita inizierete proprio dalla Russia e il vostro scopo primario, quello che vi permetterà di portare a termine la missione, consisterà nel trovare

nonché distruggere il generatore principale degli scudi, permettendo così alle forze armate del vostro paese di poter intervenire in maniera decisamente più massiccia in seguito. Il problema fondamentale è forse dovuto al fatto che per raggiungere il già citato generatore dovrete vedervela con tutta una serie di mech, droidi e robot nemici, i quali cercheranno naturalmente di fermare la vostra avanzata in ogni maniera possibile. Ne troverete più di trenta tipi diversi fra loro, trentatré per la precisione, raggruppati in due "famiglie" principali: i Sentient (venti) e i Droni (tredici). Dei primi, in quanto davvero grossi, cattivi e piuttosto fetenti, ne potrete incontrare solo uno per tipo in ogni scenario, nel senso che non è detto che li incontrerete tutti e venti, ma che se ne sconfiggerete uno, di un tipo qualsiasi (Dwarf, Raptor, Sentinel, ecc...), non lo rincontrerete più nell'arco della missione, a meno che, ovviamente, non siate costretti a rigiocarla da capo. Al contrario con i Droni avrete a che fare spesso e volentieri (beh, volentieri mica tanto) e ve li ritroverete anche sotto la suola delle scarpe.

L'engine, al contrario di Doom, è un treddi reale e Kristian ne va particolarmente orgoglioso perché sostiene che i programmatori che ci hanno lavorato (Salim Siwani, Marcus Goodey e Steve Balmer) sono riusciti a creare un motore di pari livello a quello usato da Magic Carpet in molto meno tempo. Ma di questo aspetto ne ripareremo meglio quando sarà il momento, anche perché il demo che poi alla fin fine abbiamo visionato, al pari dello foto che qui pubblichiamo, era per PSX (spettacolare!)(una precisazione: Mark Blewitt ci ha assicurato, giurando sulla verginità della prozia Matilda, che la versione per PC avrà esattamente il medesimo impatto, lo personalmente non ci credo tanto, non perché conosca la zia Matilda, ma solo



Una foto scattata sul set, mentre una delle truccatrici sta finendo il suo lavoro su Ivan... il matto per gli amici.

dei due product manager; e dei tre attori principali di questa produzione - Robin Hellier (Ivan), Michael Brogan (Pavel) e Sarah Stockbridge (Kataya).

Tra una pausa e l'altra ho avuto modo di parlare un po' con tutti loro a cominciare da Kristian che, alla domanda più banale che gli potessi fare, ossia che tipo di gioco è Krazy Ivan Day, è partito in quarta e non l'ha fermato più nessuno. Tanto meglio così, sentirsi spiegare un gioco da chi l'ha progettato è decisamente meglio che idealizzarlo attraverso una comunissima press-release, lo stesso dicasi per le informazioni che alla fin fine sono in grado di riproporvi, sicuramente più nutrite e omogenee.

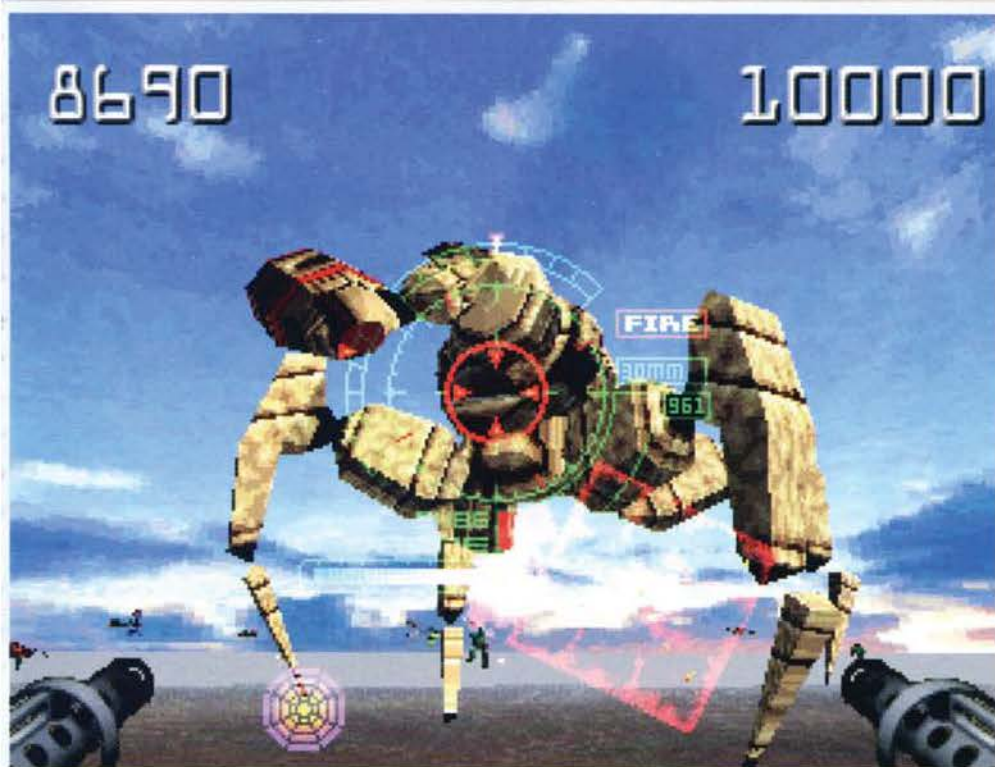
Siamo nel 2018 e il tutto ha inizio quasi scontatamente in Siberia dove una potenza aliena ha sbarcato nel sempre più ovvio tentativo di conquistare il mondo. La situazione entro breve diventa impossibile e l'unica speranza è riposta nel nostro protagonista: Ivan il Terribile... ehm, Krazy Ivan. Un gruppo di scienziati riesce infatti a far passare il nostro eroe attraverso gli scudi di protezione che gli alieni stessi avevano precedentemente innalzato per difendersi da eventuali assalti terrestri e che fino a quel momento avevano appunto vanificato ogni tentativo da parte della razza umana di porre la parola fine su questa illegittima invasione. Ivan è da solo o quasi, nel senso che all'inizio può contare solamente (si fa per dire) su un mech alto circa dieci metri e con più di cinquanta tonnellate di peso. Il suo fine è natural-





perché una simile risoluzione grafica mi sembra ancora un filo fuori portata. Meglio così: il prossimo autunno scopriremo come stanno realmente le cose: un po' di suspense in una preview non fa certo male...NdMax). Tornando invece a degli aspetti un po' più pratici c'è anche da dire come la struttura di gioco sarà discretamente articolata, grazie soprattutto a tutta una serie di elementi che ne aumenteranno la varietà. Un esempio, per quanto banale possa sembrare, consiste nella semplice uccisione dei nemici e nei benefici che potrete trarre dai bonus (Energy Core) che questi vi lasceranno con la loro morte. Bonus che, se collezionati, vi permetteranno di modificare e ampliare le potenzialità del vostro power-suit (il mech in fin dei conti è come un'armatura mastodontica) con tutta una serie di gingilli davvero simpatici come le armi (bombe, missili, mitragliatrici, eccetera), i sistemi di riparazione

Il programmatore principale di Krazy Ivan sta apportando gli ultimi ritocchi all'engine della sua creatura. Tra l'altro in quella stanza ci sono qualcosa come tre o quattro stazioni Silicon Graphics differenti...



automatici, la portata dei radar e la velocità di movimento del mech stesso. A integrare il tutto naturalmente tutta una serie di sequenze in full motion che, come già detto, comprenderanno delle porzioni di filmati digitalizzati assemblati a dei fondali grafici generati in treddi e renderizzati. Le registrazioni che abbiamo avuto modo di vedere, se devo essere sincero, si sono rivelate particolarmente divertenti più che altro per i discorsi e le scene a cui abbiamo assistito durante le varie pause. Robin Hellier (Ivan) continuava a dire battute da mettersi a piangere, Sarah e Michael, intervistati da un giornalista inglese, si lasciavano andare in pose piuttosto "osé" ed erano comunque disponibilissimi a fare delle foto, di gruppo e non. Per decenza (e per non fare la figura dell'ebete) non pubblico quella in cui la bella Sarah mi abbraccia da dietro, poiché anche se la sua espressione è decisamente sexy, la mia sembra quella di un... ebe? Più che altro era l'imbarazzo che ho provato nell'essere tra le braccia di una sventola del genere...

Finita quella sessione ci imbarcammo nuovamente per raggiungere il Trials Hotel di Liverpool, città dove è ubicata la sede principale della Psygnosis, a oltre cinque ore di distanza di macchina dalla carinissima Norwich, a solo mezz'ora da Manchester. A un certo punto, durante il tragitto, iniziamo a sentire puzza di bruciato: nemmeno il tempo di dire "bah" e la ruota posteriore sinistra dell'Espace si squarciò

letteralmente. Niente di tragico comunque, sono ancora qui vivo e vegeto (pur troppo), se non per il fatto che eravamo in sei in macchina (si era aggregato nel frattempo un giornalista francese... così avevamo finito di comporre il quartetto di nazioni), con tanto di bagagli e stavamo marciando a centodieci miglia orarie (circa centottanta chilometri all'ora). Persa una mezz'ora a cambiare il pneumatico fuso a metà (bisognerebbe

farne una canzone), arrivammo all'hotel alle 21.00 circa. Lasciatemi spendere una parolina al riguardo: non capita tutti i giorni di pernottare in un albergo extra lusso da cento sterline a notte, con Jacuzzi nel bagno, minibar, TV allacciata al satellite, stereo, videoregistratore e due letti da una piazza e mezzo per ogni stanza singola. Il bar annesso era poi qualcosa di spettacolare, se non per un gruppetto di sedicenni piuttosto disinibite che hanno cercato di attaccare bottone nell'alquanto improbabile tentativo di farsi offrire da bere, tranne per una che è riuscita a scroccare una tonica al PR inglese, visto che il più giovane della compagnia, escluso il sottoscritto, era proprio Nicola (il giornalista francese), già venticinquenne. Per il resto nulla da segnalare, a parte l'essere andati a dormire alle due passate dopo una piuttosto felice uscita di gruppo per i vari club della città.

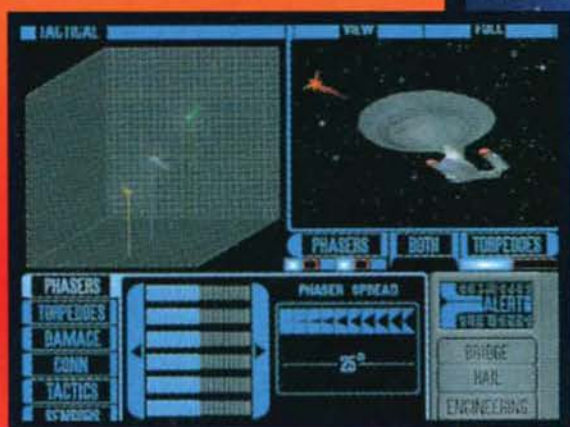
Arriviamo quindi alla mattina successiva quando, giunti al mega-palazzo della Psygnosis, abbiamo avuto modo di provare gli altri titoli di prossima uscita sia per Playstation, sia per PC CD-ROM, oltre a naturalmente lo stesso Krazy Ivan. Nell'ordine: Lemmings 3-D e Wipe Out di cui abbiamo già abbondantemente parlato negli scorsi numeri e la cui uscita è prevista per la fine di settembre, e Destruction Derby il quale, su PSX, mi ha dato la sensazione di essere forse il miglior gioco di corse che sia mai stato realizzato finora. Sono davvero curioso di vederlo su PC, ma ne ripareremo sicuramente meglio sul prossimo numero.

Emanuele "SHIN" Scichilone.

FINO A GIUNGERE LA' DOVE NESS

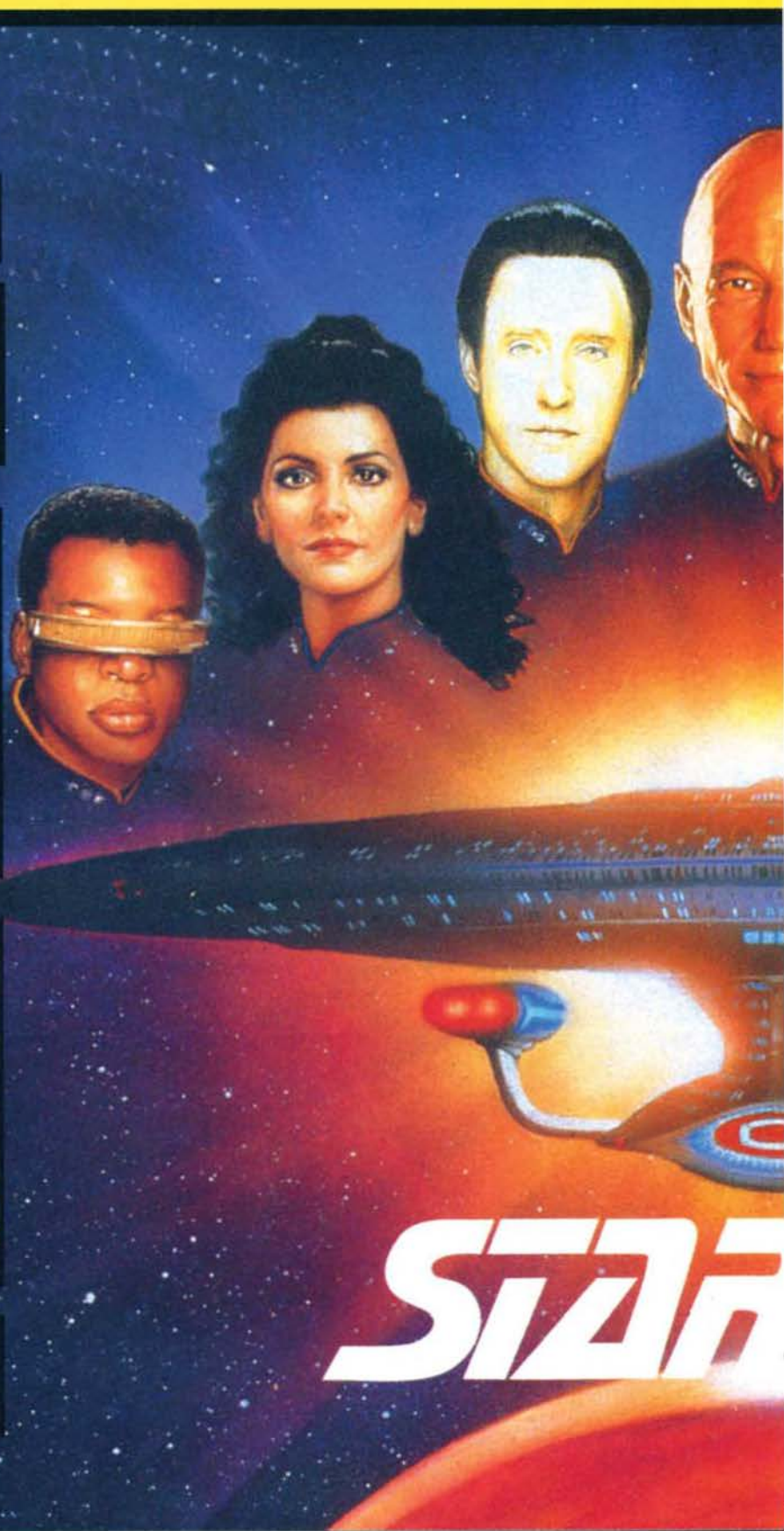
MICRO PROSE

STAR TREK THE NEXT GENERATION



CD-MPC

STAR



UN GIOCO E' MAI STATO PRIMA



**Spectrum
HoloByte**



**CON
LE VOCI
ORIGINALI
DEGLI ATTORI**

**TUTTO
L'EQUIPAGGIO
E' AL PROPRIO
POSTO: RIKER,
WORF, DATA, TROI
E IL CAPITANO
PICARD TI
ATTENDONO PER
CONDURTI IN
UNA MISSIONE
IN PIENA ZONA
NEUTRALE.**

**COMBATTIMENTI
TRA ASTRONAVI,
ENIGMI DA
RISOLVERE, PIANETI
DA ESPLORARE...**

**SALI A BORDO
DELL' ENTERPRISE
E RIPORTALA A
CASA!**

APOGEE

ALLO STADIO TERMINALE

"...Costruito in occasione dei Mondiali di Calcio del 1998, lo Stadio Terminale è il risultato degli sforzi congiunti dei più rinomati studi di progettazione. Per realizzarlo sono stati impiegati nuovissimi materiali che..."

La stazione orbitante che vedete nella foto non è molto propensa a farsi disintegrare, tanto che continua a sparare e a lanciarsi caccia addosso.



Che ci crediate o no, dovrete distruggere queste quattro installazioni prima di poter affrontare il boss di questa sezione. Che sia una maniera per provocarlo e farlo uscire allo scoperto?



Questo tunnel è decisamente stretto, e quel tizio sta puntando dritto contro di voi: che aspettate a far fuoco?

No, non è una piattaforma d'atterraggio. Non per voi, per lo meno.

I giochi che colpiscono di più e che appassionano veramente il pubblico, che lo sappiate o no, subiscono tutti un tragico destino: quello cosiddetto del "cowboy più veloce del west". Durante la gloriosa epoca dei cow-boy e degli indiani che si pigliavano a pistolettate e coltellate nel lontano Far (che vuol dire appunto distante) West, diventare il Pistolero Più Veloce era praticamente sinonimo di morte certa. Tutti gli esseri senzienti in grado di reggere e/o azionare una qualsiasi arma da fuoco infatti correvano a sfidare il novello detentore del titolo, giusto per poi poter raccontare ai parenti (in caso di vittoria) i particolari del loro trionfo. Ovviamente a questo punto si ricominciava da capo: il nuovo vincitore riceveva le visite dei sopravvissuti e emergeva un nuovo Pistolero Più Veloce del Far West. A questo punto, viene da chiedersi come facciano gli Stati Uniti a essere ancora popolati di questi giorni, visto il ritmo con il quale



si susseguivano le sfide, ma tant'è... Comunque sia, questa simpaticissima quanto falsa storiellina serve a farvi comprendere che cosa succeda nel mondo dei videogiochi. Street Fighter 2 è stato a lungo il miglior picchiaduro in circolazione? Bene, ecco che tutti quanti fanno uscire il LORO prodotto, più forte, più bello e più veloce di quello della Capcom. Il gioco in questione era un vero bidone? Non c'è problema! Ecco che ne esce un altro. Stessa identica storia con Doom. Volete un gioco con più violenza, più budella,



Questo livello è tutto ambientato in un canyon lunghissimo. Se salite sopra le nuvole non avrete più modo di tornare esattamente al punto di partenza senza sbattere contro le pareti (cosa sconsigliabile).

più tutto? Bene, c'è Ravan'em-up che... Non basta? Allora ancora meglio: via il protagonista, ci mettiamo una macchina! Niente macchina? Vai con l'astronave! E così via in un delirio di opzioni multiplayer, violenza più o meno astratta e ambientazioni sempre più bizzarre.

Sulla scia di queste variazioni sul tema ecco quindi che appare il nuovo gioco della Apogee, che potrebbe essere considerato diretta evoluzione del famoso Descent e che, a voler ben vedere, non ha assolutamente a che fare con il già menzionato gioco della id Software.

Comunque sia, diamo un'occhiata più ravvicinata a questo Terminal Velocity, e dico diamo perché dovrete trovare la versione shareware sul CD allegato a questo numero di TGM: si tratta bene o male di un simil-simulatore di volo con una forte valenza arcade. Tanto per non farla lunga, il giocatore si ritrova a bordo di un curioso velivolo e deve riuscire a fracassare tutto quello che lo circonda prima che qualcuno lo faccia saltare in aria. Un computerino di bordo fornirà alcune indicazioni su come organizzare questa attività di fracassamento: di volta in volta vi imporrà (si potrebbe anche dire "vi consiglierà", ma non sarebbe vero) di spiatellare una

E' una trivella? E' uno strano oggetto d'arredamento? No, è Sup... Volevo dire il boss del primo livello.



055

"Base Lunare Alfa, chiedo il permesso di atterrare, mi sentite?"



Ecco a voi una magnifica veduta della stazione spaziale del terzo livello. Più di così non so che dirvi.

determinata installazione a terra, di raggiungere un determinato punto sulla mappa o di attaccare un non meglio precisato "boss", che è poi il "mostro finale" di ogni settore e assume forme sempre diverse (nel primo livello è un bizzarro congegno rotante posto sottoterra, nel secondo è un caccia nero e così via).

Tutta l'azione viene visualizzata mediante largo uso di grafica vettoriale (in alta risoluzione se si ha a disposizione solo le texture di Descent, la possibilità di salire sopra le nuvole (tecnicamente una cavolata, ma molto piacevole come effetto, un po' come accadeva in Inferno) e la presenza di alcuni tunnel sotterranei stile "ingresso nella morte nera" realizzati davvero molto bene. La gestione della grafica, tuttavia, non è ottimale: a differenza di Descent, i poligoni qui si "stirano" e si "tendono" all'approssimarsi dello schermo, un po' come succedeva in Ultima Underworld, dove improvvisamente le mura curvavano quando ci si avvicinava troppo. Non immaginatevi a questo punto un'ambientazione da Weird Dreams, con montagne che si ergono bananiformi o inquadrature da occhio di pesce, dato che questi difetti sono tutto sommato molto lievi e si notano solo nelle sezioni sotterranee (gestite probabilmente in maniera diversa rispetto al "resto").

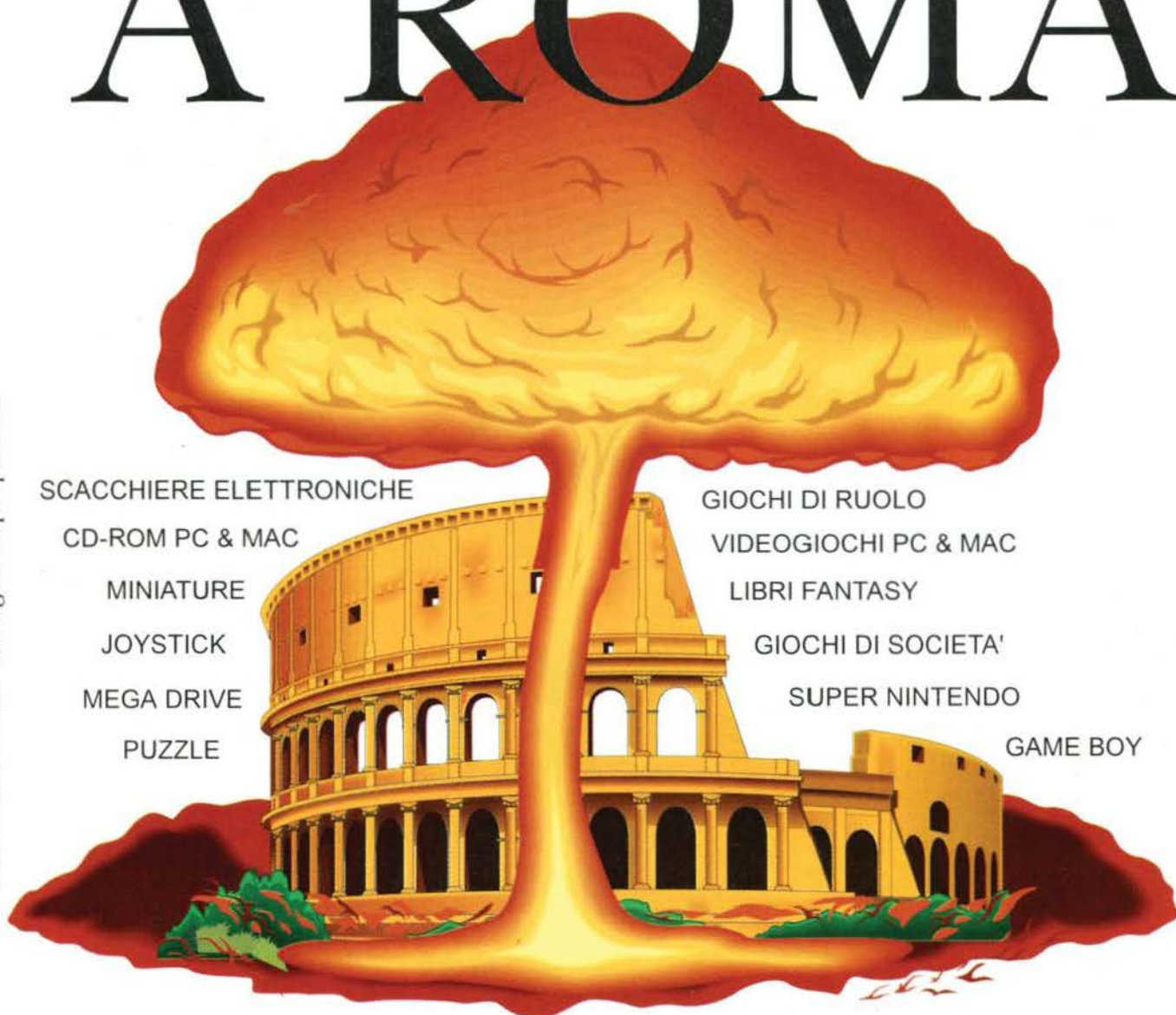
Comunque sia, stando a quello che si può vedere dalle foto (sempre che noi si riesca a estrarle dal nostro PC che improvvisamente si è ritrovato con un drive supergustissimo) Terminal Velocity sembra davvero un bel giuoco, tecnicamente impressionante e di sicuro impatto visivo. L'unico aspetto che non mi ha convinto del tutto è stata una certa "confusione" che accompagna molte delle missioni shareware: talvolta si ha come l'impressione di non avere un grande controllo sul loro svolgimento e questo perché gli avversari continuano a spararvi qualsiasi cosa voi facciate, come si trattasse di uno sciame di mosche fastidiosissime piuttosto che di un gruppetto di nemici ben organizzati.

Comunque sia, questo Terminal Velocity sembra nel complesso molto interessante: non ci resta che attendere la versione finale con tutti i livelli, tutti i mondi, tutte le armi e soprattutto le texture in alta risoluzione...

MA

A ROMA

tutti i marchi sono dei legittimi proprietari



SCACCHIERE ELETTRONICHE

CD-ROM PC & MAC

MINIATURE

JOYSTICK

MEGA DRIVE

PUZZLE

GIOCHI DI RUOLO

VIDEOGIOCHI PC & MAC

LIBRI FANTASY

GIOCHI DI SOCIETA'

SUPER NINTENDO

GAME BOY

E' ESPLOSA LA

GIOCOFOLLA[®]

VIA PARMA 5/5A (VIA NAZIONALE)

TEL. 06/4746415

TUTTE LE NOVITA'
E LE INFORMAZIONI
SUL TELEVIDEO
DALLA PAGINA 801

Teleroma
56

PHILIPS MEDIA PRESENTA

THE ULTIMATE PC FIGHTING GAME...

GTE Entertainment™



**CD-ROM
LIMITED EDITION**

GAME PAD
In offerta lancio

FX FIGHTER

- Più di **40 DIFFERENTI MOSSE D'ATTACCO** per guerriero • Combattimenti in **STILE ARCADE** come in una vera sala giochi
- Primo videogioco ad utilizzare la tecnologia **BRender™** • Scenari di combattimento in **TEXTURE MAPPING 3D**
- Tecnologia di **MOTION CAPTURE** per azioni di combattimento ad effetto "live" • **RENDERIZZAZIONE SGI**
- **9 GUERRIERI ALIENI** con stili di combattimento differenti
- Possibilità di **PERSONALIZZARE OGNI LIVELLO** • Opzione a **2 GIOCATORI**



Philips Media

LEADER
DISTRIBUZIONE



PHILIPS

**GRAFICA
3-D**

Dungeon Master II

Da qualche parte, ne siamo sicuri, esiste il Paradiso dei Videogiochi. Quando un programma risulta particolarmente bello, piace a un sacco di gente, viene additato come Esempio e rimane imbattuto, allora diventa come circondato da un'aura luminosa e ascende, lasciando il mondo dei comuni mortali. Ora, secondo voi, è davvero necessario disturbare uno di questi giochi e farne un seguito?

Quando Max esce ben oltre l'ultimo minuto con frasi come "voi tre! Fatemi quattro pagine di recensione per Dungeon Master II in tempo di record!" a tutti noi scatta un meccanismo per cui lo vorremmo vedere impalato, legato, trucidato e fustigato, ma ci rendiamo conto che è una speranza vana anche se, in effetti, fossi in lui comincerei a guardarmi alle spalle... Vi ricordate a quanto tempo fa risalì il primo Dungeon Master? Quanti anni sono passati? Davvero tanti, senza dimenticarsi di quella specie di data disk chiamato Chaos Strikes Back: un capolavoro assoluto nel suo genere... E poi? Poi, ma molto poi, fu il tempo dei 386 e subito dopo dei 486, con l'avvento di Ultima Underworld realizzato dai Looking Glass e distribuito dalla Origin. Ma quella magia, quel coinvolgimento, quell'atmosfera davvero unica nel suo genere... aaaa! Cosa darei per poterla rivivere. Ed ecco che in una giornata uggiosa come tante altre, in una metropoli soffocata perennemente da una cappa di smog che ha assunto la forma della mitica nuvoletta del ragioniere, arri-



Ecco i diretti discendenti dei vermoni rosa che si incontravano in Dungeon Master e all'inizio di Chaos Strikes Back (terrificante questo, dato che si iniziava con scarsissimo equipaggiamento in una stanza buia piena di mostri capaci di fare fuori tutto il party in poco tempo). Una volta ammazzati, rilasceranno tanti bei fettoni sugosi di carne da schiaffare nello zaino e consumare al momento giusto.

va nella nostra bat-redazione la bat-confezione di un bat-seguito, per certi versi davvero bat-atteso (grazie tante al prode Shin per avermi infestato la recensione con questo raccontino sufficientemente inutile. Meriterebbe probabilmente una terribile punizione collegata all'uso di attrezzi affilatissimi e/o pesantissimi, ma dato che Max vuole un sacco di testo e tutta 'sta roba è gratis, per questa volta la lascio qui NdMA).

Il bestione della foto appartiene alla categoria dei pesi massimi: può subire un gran numero di colpi, è molto lento ed è praticamente inarrestabile. Con una manata può lanciare lontano i quattro avventurieri, ma in compenso dopo la morte lascia dietro di sé una notevole quantità di ottimo cibo (una specie di supermarket su quattro zampe).



Dietro a quella porta che potete vedere sulla destra si trova il "grosso" del gioco, e cioè la fortezza di Skullkeep e quindi il passaggio nella dimensione Z0. Purtroppo, però, siamo abbastanza lontani dall'aprirla: che questa pergamena ci possa aiutare?



REVIEW

Cosa narri la "Leggenda della Fortezza-Teschio" ve lo risparmio anzi, dato che nelle prime pagine del manuale, così com'era successo col primo Dungeon Master, vi è un bel racconto che espleta eccellentemente la suddetta funzione, vi rimando al suddetto. Sappiate solo che il protagonista della vicenda è un certo Torham, nipote di Mylius, il quale dovrà trovare uno strano marchingegno chiamato Zo Link e attivarlo per bloccare una minaccia oscura che si sta accingendo a rompere le scatole al mondo intero.

Il gioco vero e proprio inizia con Torham che risveglia tre tra i suoi possibili compagni d'avventura. Lo scheletro del gioco è identico al vecchio DM: i quattro (comandati come se fossero uno) vagano per una serie di mappe suddivise in quadretti, muovendosi per singole "unità e compiendo rotazioni di 90° minimo, esplorando case, sotter-

Ma si può? Persino i pipistrelli ce l'avranno con voi. E il bello è che se sono troppo vicini (come in questo caso) non li potete nemmeno centrare, soprattutto con una pesantissima ascia a due mani e una poco maneggevole spada lunga.

I due guerrieri in prima fila possono poco o nulla contro questo turbine, decisamente letale ma fortunatamente incorporeo. Per cavarsela in questa sezione è necessario correre, possibilmente anche attraverso ai nemici che faranno di tutto per abbrustolirvi.

Presto! Arraffate tutto quello che vedete su quell'altare, dato che lì si trova una delle quattro chiavi necessarie ad aprire il portale della fortezza di Skullkeep. Certo, sarebbe bello che tutti e quattro gli avventurieri potessero assistere a questo storico momento, sembra però che due di essi abbiano un qualche strano disturbo...



Che vi dicevo? Mentre stavamo a guardare, il "fenomeno atmosferico ambulante" ha seccato due personaggi in un colpo solo. Come succedeva in Dungeon Master, a questo punto non resta che raccattare le ossa e l'equipaggiamento e portare il tutto a uno dei centri di rianimazione, dove si potranno così resuscitare i due sfortunati. Fosse così facile anche nella realtà...

Il nanerottolo fotografato è uno degli avversari più pericolosi che si possano incontrare all'inizio: relativamente forte, molto veloce e dannatamente LADRO! Questo simpaticone infatti nel bel mezzo della pugna si getterà sui vostri oggetti asportando di solito quelli più utili (vi può anche rubare le armi dalla mano). L'unico modo di riaverli è quello di ammazzarlo senza pietà (le palle di fuoco tornano molto utili). La mappa visualizzata nella parte destra dello schermo è magica, e in teoria dovrebbe poter visualizzare eventuali trappole magiche, creature e oggetti semplicemente premendo uno dei pulsanti. In realtà può essere usata molto poco, dato che si "consuma".

ranei, palazzi e foreste costruite più o meno come quelle che si potevano trovare nei vari Eye of the Beholder.

I personaggi partono con una serie di attributi pre-stabiliti e non ridefinibili (quelli sono e quelli vi beccate) e possono intraprendere una carriera qualsiasi, dato che l'unica cosa che li definisce è la pratica: se desiderate un guerriero dovete pestare sodo, se volete un mago dovete darvi da fare con le sillabe (vedete il box per chiarimenti). I multi-classe non hanno limiti né penalità, ergo nulla vi impedisce di evolvere un personaggio in tutte e quattro le possibili direzioni (che sono mago, guerriero, prete e ninja/ladro). In ogni caso, si finisce con l'aver due guerrieri/ninja e due maghi/preti: i primi menano in tutti i modi possibili, i secondi sparano e curano (una descrizione un po' arida, ma efficace).

Dungeon Master II



Vi piacciono i cani? A me no, e non piaceranno più nemmeno a voi dopo aver giocato a Dungeon Master 2.



Il momento migliore per colpire gli avversari è quando sono girati di lato o di spalle: se l'arma a vostra disposizione è sufficientemente versatile e il vostro personaggio è abituato a usarla allora potrete scegliere che mossa utilizzare per infierire. In questo caso, quella segnata con "Melee" è la più efficace e dannosa.



Anche gli oggetti hanno delle abilità speciali: in questa foto, vediamo quelle del TechShield, uno scudo magico capace di teletrasportarvi da un punto all'altro della mappa utilizzando alcune piastre speciali (che qui non ci sono). Inoltre può anche lanciare una magia (la seconda abilità selezionabile), ma non mi ricordo assolutamente a che cosa serva.

Durante l'esplorazione si entra puntualmente in contatto con i classici ostacoli del caso: nemici di tutte le forme e colori, che vanno dal molto tangibile (un gigante altro tre metri armato d'ascia, per esempio) al piuttosto etereo (fantasmi, turbini, cose del genere). In ogni caso, solo uno sforzo congiunto tra magia e forza bruta potrà aiutarvi, così come agilità e intelligenza insieme potranno giovarvi durante lo svolgimento di compiti come recupero di chiavi per aprire determinate porte, passeggiare su pavimenti pieni di trappole e così via. Insomma, il classico repertorio di un RPG tridimensionale, con in più un complesso sistema di magia e tanta storia dietro. E adesso leggetevi il resto, qui ho finito.

MA con l'ausilio di Shin

L'ABC DELLA MAGIA

La caratteristica più interessante di Dungeon Master probabilmente è costituita dal sistema utilizzato per lanciare le magie: mentre altri giochi simili optano per un semplice elenco di incantesimi come "rompi" oppure "spacca" o ancora "uccidi", la FTL è riuscita ad architettare un sistema a "sillabe" molto intelligente, interessante e abbastanza flessibile. Questo sistema è stato uno dei fattori che hanno reso Dungeon Master un gioco così popolare, ed è stato trasportato pari pari in questo seguito. In teoria, per ogni magia di Dungeon Master è necessario specificare un livello di forza e un elemento ed eventualmente aggiungere anche dei parametri di forma e allineamento. La forza definisce l'efficacia della magia: se è un incantesimo d'attacco, determinerà la forza, se è un effetto qualsiasi invece è più probabile che verrà influenzata la durata (o tutti e due i fattori: una nuvola di veleno lanciata con la sillaba LO durerà poco e provocherà pochi danni - una specie di "puzza", mentre una lanciata con la sillaba MON durerà per un bel periodo di tempo, sarà nettamente più spessa e molto più tossica). L'elemento fornisce sostanza (il "succo" della magia) e definisce la maggior parte dell'effetto della magia stessa - è in pratica la parte centrale. La forma e l'allineamento invece aggiungono ulteriori dettagli all'incantesimo, come la forza esplosiva, la capacità di protezione o semplicemente un legame con una delle quattro classi (mago, guerriero, prete, ninja). Ma vediamo più da vicino codeste sillabe...



I simboli indicano il tipo di energia impiegata: LO riduce la forza allontanando l'energia, UM la smorza utilizzando l'apatia e la stupidità, ON utilizza l'energia "naturale" dell'incantesimo, EE utilizza l'arguzia e l'intelligenza per fornire un po' di "spinta" in più, PAL non si sa cosa faccia esattamente ma è grossa (lo diceva il manuale di DM e lo dice il manuale di Skullkeep, non prendetevela) e MON attinge dalle forze che tengono insieme le montagne per potenziare la magia.



Ai quattro elementi classici se ne aggiungono due: YA controlla la terra, VI l'acqua (la base delle pozioni curative), OH l'aria, FUL il fuoco (incantesimi d'attacco o la semplice luce), DES il nulla e ZO il piano negativo (praticamente l'antimateria).



Tutti gli incantesimi e pozioni più complesse richiedono una Forma: VEN rappresenta tutti i veleni in generale, EW è il simbolo delle "bestie" (utile per legare una magia alle creature), KATH simboleggia l'energia esplosiva, IR è il volo (e quindi il proiettare attraverso l'aria un dato elemento), BRO la guarigione e il beneficio e GOR è il suo esatto opposto.



Queste sillabe non vengono utilizzate molto spesso, se non altro perché non si usano per sparare... Ad ogni modo, KU è il simbolo dei guerrieri, ROS quello dei ninja/ladri, DAIN quello dei maghi e META quello dei preti. Inoltre troviamo anche i due allineamenti assoluti del bene e del male: RA è l'energia positiva, la luce e tutte le cose del genere, mentre SAR è l'oscurità, la malvagità e così via.

Combinando queste sillabe in maniere differenti (e abbastanza intuitive) è possibile ottenere un buon numero di incantesimi, abbastanza logici una volta analizzati: unendo il fuoco al volo (FUL IR) si ottiene una palla di fuoco, l'acqua alla guarigione (VI BRO) una bella pozione antiveleni e così via. Le magie non sono documentate in alcun modo su nessun manuale, ma alla fin fine è proprio questo il bello - scoprirsele da soli.

E due! Mancano solo altre due chiavi per poter aprire Skullkeep... Ce la faremo prima che Max torni ad alitarci sul collo? Inoltre, dove mai sarà la chiave che apre la porta che sta DIETRO a questa porta (vedi mappa)?



REVIEW

PC+CDROM

Per quanto riguarda la domanda iniziale, sono sempre stato dell'idea che la risposta non potesse essere che sì: in

fondo, l'originale non si rovina mica, e se si riesce a fare qualcosa di meglio, tanto di guadagnato. Dopo aver visto Dungeon Master II - The Legend of Skullkeep però non ne sono più tanto sicuro. Ho passato un periodo lunghissimo a giocare al primo Dungeon Master, conoscevo a memoria tutte le sillabe, i loro significati e le varie combinazioni. Conoscevo i primi tre livelli a memoria e potevo girarci a occhi chiusi (una volta uccisi tutti i mostri), sapevo con una buona approssimazione il peso di quasi tutti gli oggetti ed ero riuscito a trasformare un guerriero intelligente quanto un sasso e senza la "colonnina del mana" in un mago temibilissimo. Pensare a Dungeon Master mi fa venire in mente la prima redazione di TGM, in via Cialdini, con l'"ufficio di Stefano" (Gallarini) nel quale era rinchiuso, guardato a vista, un potentissimo Amiga 500 con tanto di espansione e drive esterno. Nell'armadio di fronte a questo prodigio della tecnica si nascondeva, in mezzo a mille altre scatole di giochi vari (il 95% per C64), un contenitore azzurro abbastanza sottile con stampato sulla costa "Dungeon Master". Quando lo Zio Stefano (ancora molto lontano dal diventare Zio Stefano) rese il gioco, caddi in profonda depressione, dopodiché me ne procurai immediatamente altre due copie: una la presi a un mio amico che ci aveva già giocato fino alla nausea, e un'altra (in francese) la trafugai alla Leader Distribuzione (complice Anna Vermocchi, la "PR" che lavorava all'epoca) durante un incontro con la U.S. Gold. Andai avanti a giocarci per dei mesi, mi procurai quintalate di documentazione su magie varie e mappe dei livelli e cominciai ad attendere il seguito. Dopo un bel po' di tempo (un anno di distanza dall'uscita su Amiga, più o meno) arrivò Chaos Strikes Back - e se ne andarono via diverse nottate - ma non era ancora abbastanza: in fondo la FTL aveva annunciato tre giochi: il primo non me lo ricordo più, il secondo era "Dungeon Master nello spazio" e il terzo doveva essere il vero Dungeon Master 2. Questo più o meno cinque-sei anni fa...

Ebbene, tutto questo per farvi capire quanto io possa essere legato al capolavoro assoluto degli RPG: immaginate invece come abbia potuto reagire a uno Skullkeep che per certi versi peggiora e rende più scomoda l'essenzialissima interfaccia (perde in velocità, può suonare strano ma è così), che introduce mostri nuovi e grafica nuova, che mantiene pressoché intatto l'orrendo sistema di gestione delle partite salvate e che alla fine risulta più o meno la stessa cosa.

Quattro anni fa magari sarei anche stato felice, ma adesso no! Durante tutto questo tempo i programmatori cosa sono riusciti a fare? Oh, sì, certo, i nemici sono intelligenti. Ma davvero? Si nota davvero poco, soprattutto quando per la maggior parte nel tempo si combatte con uno sgorbio chiuso in un angolo. Come fa a dimostrare l'intelligenza, si lancia in un'analisi critica della situazione economica mondiale? E poi la trovata ridicola della compravendita: in cinque anni (o quanti mai saranno) tutto quello che sono riusciti a escogitare è costituito da un paio di commercianti privi della parola e muniti di tavolini rotanti sul quale vanno appoggiate le monete. Mancano poi cose che avrebbero potuto inserire molto facilmente: un po' di trama, personaggi con i quali comunicare... Abbastanza razionalmente, comunque, posso dirvi che si tratta di un bel giochino, tecnicamente oramai decisamente obsoleto, ma capace ancora oggi di destare fascino e interesse. Insomma: molto migliore di un Eye of the Beholder 3, ma per favore, cancellate il titolo dalla scatola...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

75
GLOBALE



Et Voilà! Con un'elegantissima mossa il gigante armato d'ascia porta via sé e no un terzo dell'energia al guerriero più robusto. Urge trovare una nuova strategia, prima di finire sparpagliati per il prato.



Questa invece è la temibilissima guardia che potrete trovare in ogni negozio. E' grosso, resistente, cattivo: non avete nessuna speranza di ammazzarlo, per lo meno così all'inizio nel gioco.



Offertona del mese: in una foto sola, la schermata dell'inventario e quello delle caratteristiche del personaggio. Le scritte in verde evidenziano i livelli raggiunti recentemente: ebbene sì, il tizio della foto sta "crescendo" sia come mago sia come guerriero.



Hmm... Due personaggi morti (tra i quali c'è anche quello più robusto del gruppo), due gravemente feriti e un gigante arrabbiatissimo che ci blocca la strada. Qualcuno sa come si fa a uscire di qui?



L'elaboratissimo negozio: le frecce servono a selezionare l'oggetto da comprare e indicano i prezzi di vendita e di acquisto (il negoziante è un bel ladro), mentre i due tavolini (a destra e sinistra) servono per vendere o comprare. Il bello è che il negoziante è sempre quello, e corre avanti e indietro da una postazione all'altra.

PC ACTION
MULTIMEDIA MAGAZINE

CD-ROM, Shareware-PD,
Telenatica & ALTRO
**giga
byte**
XENIA EDIZIONI
Lire 6000

M U L T I M E D I A
I N I E D I C O L A

anche con CD-ROM



anche con CD-ROM

LA RIVISTA DI CD-ROM PER PC-MAC-CD-I
CD MAGAZINE
AZSO

CD SOURCE
MANAGEMENT

M MASTER S.R.L.

MAIL

MASTER INFORMATICA s.r.l. - via F.lli Ugoni 10/b (BS)

MASTER INFORMATICA2 s.r.l. - via F.lli Ugoni 20 (BS)

MASTER VIDEO s.r.l. - via Corsica 20 (BS)

HARDWARE

Case Desktop	£ 10.000
Case Desktopault	£ 232.000
Case Desktop Slim	£ 100.000
Case MiniTower	£ 100.000
Case Tower 847	£ 193.000
MB 486 Dx4	£ 200.000
MB 486 PCI 01/0	£ 299.000
MB Pentium PCI ULB	£ 549.000
Cpu 486 Dx4 100 AMD	£ 499.000
Cpu 486 Dx4 40 AMD /CYRIX	£ 199.000
Cpu 486 Dx2 66 AMD /CYRIX	£ 299.000
Cpu 486 Dx2 66 INTEL	£ 359.000
Cpu Pentium 90 INTEL	£ 999.000
HD 1 GB	£ 759.000
HD 850MB	£ 649.000
HD 540MB	£ 499.000
HD 420MB	£ 452.000
SIMM 4MB 72pin	£ 359.000
SIMM 8MB 72pin	£ 712.000
SIMM 16MB 72pin	£ 1.290.000
CD-ROM Duple Speed	£ 279.000
CD-ROM 4 Speed E IDC	£ 459.000
Monitors 14"	£ 420.000
Monitors 17" Philips 17/B	£ 1.690.000
Monitors 20" Philips 20/C	£ 2.499.000
Mouse Vari tipi a partire da	£ 13.900
Scede Sonore vari tipi da	£ 148.000
SVGA ULB CT 4000	£ 210.000
SVGA ULB 5420 CYRIX	£ 189.000
CTRL ULB E-IDC	£ 599.000
CTRL ULB IDC	£ 399.000
FDD 3 1/2 L 44	£ 69.000

Disponibilit  di Modem   schedelVideo   ecc...

SOFTWARE

Stargate	£ 75.000 cd
Alone in the Dark 3	£ 139.000 cd
Full Trottle	£ 89.000 cd
Cannon Fodder 2	£ 69.000 fd
Dark Forces	£ 99.000 cd
Descent	£ 79.000 cd
Cybermania	£ 109.000 cd
Dragon Lore	£ 99.000 cd
Estetica	£ 109.000 cd
Fifa Soccer	£ 99.000 cd
NBA live	£ 139.000 cd
Guilty	£ 129.000 cd
Bio Forge	£ 139.000 cd
Inferno	£ 89.000 cd
High Play	£ 74.000 fd
Mortal Kombat II	£ 75.000 fd
NHL Hockey 95	£ 99.000 cd
Nascar Racing	£ 95.000 cd
Tie Fighter	£ 86.000 cd
Us Navy Fighters	£ 109.000 cd
Win commander 3	£ 139.000 cd
Theme Park	£ 99.000 cd
Stalingrad	£ 99.000 cd
Sim City 2000	£ 94.000 cd
Sim Life	£ 34.000 fd
Sim Earth	£ 34.000 fd
Space Quest	£ 94.000 cd
Power Drive	£ 72.000 cd
Nova Storm	£ 99.000 cd
Magic Carpet	£ 109.000 cd
Flight Unlimited	£ 119.000 cd
The Dedalus Encounter	£ 129.000 cd
7th Quest vers. OEM	£ 44.900 cd
Pizza Tacon	£ 129.900 cd
Basebal Duple Sider	£ 99.900 cd
Alien Legacy	£ 99.900 cd
Super Street Fighter II	£ 99.900 cd



L.272.000



L.214.000



L.89.900

L.49.000

L.49.000

L.49.000



L.349.000

TI.030/3580328
Fax 030/3580328
Hot line per ordini
24 ore su 24

Spedizione in tutta
Italia con corriere



Vasto assortimento di Software, Hardware e titoli per adulti, i prezzi sono compresi di iva - contributo spese di spedizione £. 25.000, per acquisti sopra a £. 300.000 spese gratuite, evasione ordini in 24 ore, venite a visitarci presso i nostri centri.

HI-CARBINE™

Dovete sapere che se volete spingere al massimo il motore della vostra macchinina la benzina ha un compito importante. Se infatti questa viene arricchita di ottani potrete ambire a performance un po' fuori dalla norma. Dal titolo e dalle foto sparse qui in giro dovrete quindi aver capito abbondantemente di che tipo di gioco stiamo parlando. Tra le altre cose, come il buon Shin scrisse nel numero scorso, la Bullfrog ha completamente mantenuto un alone di mistero sotto questo titolo fino all'"Ichiub" di Los Angeles. Ora il gioco è addirittura uscito e il suo arrivo in redazione non poteva non far felici tutti i patiti di motori qui presenti (primo fra tutti il sotto-

Sapete cos'è l'ottano? No? Provvediamo subito (dal Novissimo BDM): "idrocarburo liquido, saturo, con otto atomi di carbonio, presente nella benzina che possiede proprietà antidetonanti".



ancora decisamente 'primitivo'. Esempio pratico: Internet. Quanti di voi possono vantare la possibilità di accedere all'appena citata rete? O meglio ancora, quanti italiani possiedono il modem a casa? E di questi quanti possono permettersi di chiamare in giro senza subire la "mazzata dietro le orecchie" del signor Telecom in persona? L'informatica legata alla telefonia in Italia è, tanto per cambiare, ancora discretamente arretrata.



Una delle scorciatoie di cui parlavo nella recensione... Notate le nuvole di polvere: un vero tocco di classe.

Ecco la panoramica dei mezzi che potrete guidare. In primo piano il signor "Goliath".



scritto).

Alla Bullfrog sono sempre stati famosi per l'originalità dei loro prodotti: i vari Populous, Theme Park, Powermonger, Syndicate e il più recente Magic Carpet non crescono certo sotto gli alberi... Ed è proprio su quest'ultimo titolo che vorrei soffermarmi: ai tempi della recensione tutta la redazione si stupì del

Ecco la prima pista che dovrete superare... Abbastanza banale, ma almeno rappresenta un buon "modo allenamento". Notare i ehm... record!



favoloso engine di gioco e dell'originalità del concept (è vero che alla fin fine si trattava di uno shoot'em up, ma erano comunque presenti alcuni aspetti del tutto innovativi). Il problema dei giochi originali è spesso, paradossalmente, proprio il loro "essere nuovi". Non sempre infatti il giocatore-tipo riesce a "sentire" suo il gioco a causa, ad esempio, di alcune limitazioni tecniche; limitazioni che si fanno tutt'ora sentire in modo evidente per quanto riguarda il panorama italiano, sotto certi aspetti

In pieno semi-testacoda (e con tanto di parabrezza) veniamo superati da una sorta di ciambellone...



REVIEW

Frangente non proprio felicissimo: ottava posizione, disperato tentativo di recupero con lancio globale di armi. Gli effetti si vedono...



dopo qualche secondo. Una saracinesca si abbassa e appare il titolo del gioco accompagnato dall'inconfondibile logo del team della Rana Toro. A questo punto dovremo effettuare la prima scelta: partecipare al campionato, esercitarci su una singola pista (ce ne sono sei) o impostare le opzioni di gioco: queste vi permetteranno di scegliere se gareggiare o meno contro altri veicoli (in quest'ultimo caso potrete sperimentare tutta una serie di cose delle quali parleremo più avanti), determinare il livello di difficoltà, il volume degli effetti sonori, della musica e la risoluzione dello schermo. Già, perché come successe per Magic Carpet ai tempi, anche High Octane vi consentirà di giocare in bassa risoluzione (320*200) o in alta "standard". Niente soluzioni ambigue, una canonicissima 640*480 con tutti i vantaggi (quelli dell'occhio che vuole sempre di più

e così noi "italici" siamo costretti a guardare a bocca aperta gli americani e tutti gli altri popoli che organizzano tornei di Doom via modem senza dover vendere mamma per pagare la bolletta del telefono. Magic Carpet è un gioco nato per essere giocato in rete, ma chi ha la rete? Alcuni uffici! Ma anche in questo caso si tratta di fenomeni ancora del tutto isolati. O ancora, chi possiede due PC collegati a casa? Ecco il difetto di Magic Carpet in Italia: un bel gioco, adatto per le sfide a più giocatori, ma forse un po' troppo ripetitivo se giocato da soli. La Bullfrog (torniamo finalmente a monte dopo uno dei miei soliti sfoghi... Chiedo venia!) si deve essere accorta di questo e ha deciso, zitta zitta, di evolvere l'engine del Tappeto Magico per creare un gioco incredibilmente divertente, anche se nel suo complesso un filino meno originale (questo senza comunque cadere nella banalità...).

Da qui nasce High Octane. Appena inserito il CD nel caddy procediamo all'installazione e lanciamo il gioco: si può allora osservare una strada, un veicolo che brucia, una sorta di Porsche armata di lancia missili, di due mitragliatori e conciata come la DeLorean di Ritorno al Futuro sfrecciare sull'asfalto (anzi volare, visto che le ruote tradizionali sono state del tutto eliminate, mai più problemi di pezzi di vetro fenteti che vi obbligano a cambiare le gomme. Bel modo di risolvere i problemi: si eliminano alla radice!) inseguita da



Visuale panoramica (ce ne sono tre esterne più una interna) di una situazione abbastanza disperata. Sembra quasi di essere in un'arena. Comunque la foto è bella, quindi...



Facciamo saltare un'altra testa... Conseguenza: bonus a profusione.

la sua parte) e gli svantaggi (ahimè la velocità) del caso. Se scegliete di intraprendere il campionato dovrete riuscire, per passare al percorso successivo, a classificarvi tra i primi tre nella prima gara e successivamente mantenere almeno la terza posizione nella classifica generale. In pratica, se vincete le

una sorta di ottagono irregolare con chiare intenzioni ostili. La Porsche inserisce il turbo mentre "l'ottagono" le lancia i missili. La Porsche giunge in prossimità di una rampa, inserisce nuovamente il turbo e la salta, "l'ottagono" cerca di frenare, ma cade in maniera beotissima al suolo, distruggendo un veicolo che passava di lì per caso. La Porsche taglia il traguardo e il veicolo ottagonale (o giù di lì) giunge

Sempre a prendersela con i più piccoli: il camion giallo cerca disperatamente di tagliarmi la strada, tsé tsé...



HI-OCTANE

Dopo l'esperienza fatta prima con quella sottospecie di shuttle ho deciso di passare alle maniere forti. Grosso è bello!

prime due gare e nella terza arrivate ultimi potrete comunque riuscire a passare al prossimo "livello" se, nella classifica generale, il vostro nome figurerà tra i primi tre. Tutto chiaro? Una volta scelto il campionato dovremo decidere quale veicolo pilotare e qui, signori, c'è di che sbizzarrirsi: se volete la velocità a discapito della coraz-

Toccata e fuga al box: come potete vedere il rifornimento avviene "via etere".



zatura potrete scegliere una specie di shuttle-scooter davvero carino; d'altro canto, se non vi piace andare in giro con mezzi del genere il signor Bullfrog vi metterà a disposizione l'esatto opposto: un camion. E che camion. Avete presente Supercar? Ecco, pensate al fratello cattivo di Michael Knight (mi pare si chiamasse Gart). Vi ricordate di quella specie di astronave che lui, molto modestamente, chiamava "Goliath"? Siete vicini al tipo di mezzo presente in High Octane. Naturalmente trovate anche tutta una serie di vie di mezzo atte a soddisfare i gusti dei giocatori più esigenti, e pensate che potrete scegliere anche il team di appartenenza! (In questo momento mi riconosco in Stan, il tizio di Monkey Island!).

In lotta per la prima posizione sotto una galleria. Il power up rosso presente in secondo piano vi servirà a potenziare i missili.

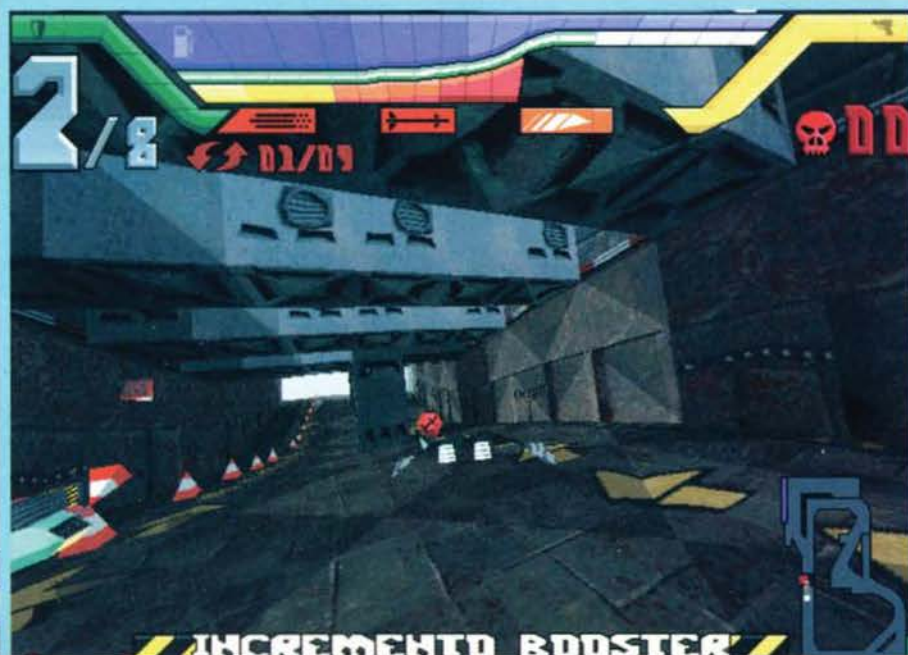


Esplosione improvvisa. Non me l'aspettavo! Cerco di riprendere il controllo del mezzo nel miglior modo possibile, ma tutto comincia a girare...

Arriviamo così alle piste. La grafica è indubbiamente molto simile a quella di Magic Carpet visto che l'engine, alla fin fine, è sempre lo stesso. Ma c'è di più, non basta che le piste siano incredibilmente belle, ma queste cambiano anche... E non solo nel senso che sono diverse l'una dall'altra: durante il gioco, in determinati punti di determinate piste, ci sono pannelli che si aprono, scorciatoie, muri da sfondare a suon di missilate, bonus sparsi ecc. Una volta cominciata la gara apparirà il quadro di controllo che vi indicherà la velocità, lo stato di surriscaldamento della turbina (ebbene sì... Feel The Turbo Power...

@1995 BDM Institute), il carburante rimasto, i missili a disposizione, i giri ancora da percorrere, il diagramma del circuito, lo stato delle mitragliatrici (anche queste, ahimè, si surriscaldano), quello degli scudi e, infine, la vostra posizione.

Finalmente comincia la gara: con un rapido sprint vi lanciate su un rettilineo che termina con una curva a gomito, cercate di chiudere la curva il più possibile, ma la macchina (nel mio caso la riproduzione della DeLorean, mi è sempre piaciuta...) sbatte contro il muro. Nel frattempo arriva un camion che comincia a scaricarvi addosso chili di piombo, i vostri scudi cominciano a cedere, il vetro si buca. Ripartite ormai in ottava posizione (l'ultima) e sfruttate la turbina per recuperare il tempo perso, riacquistate velocemente terreno sul vostro attentatore e lo missilate nella maniera più carogna possibile. Lui salta per aria e rilascia un fracchio di bonus che cercate di raccogliere senza perdere troppo tempo. Avete già fatto una pausa sin troppo lunga contro il muro di prima. Dopo tre giri arrivate in quarta posizione, avete raccolto dei potenziamenti per le armi, per lo scudo, dei rifornimenti sparsi per la pista che però purtroppo ora sono quasi esauriti. Rapido passaggio al box: ce ne sono di tre tipi; uno per le armi (giallo), uno per gli scudi (verde) e, infine, uno per la



Sembra la notte di San Lorenzo!



Ancora il camion di prima che rompe gli zebedel. Questo circuito innevato è molto affascinante, peccato che non sia facile come sembra (il teschio dovrebbe essere abbastanza esplicativo!).



rio, passando con la turbina "appalla" (@1995 BDM Institute), le cose non miglioreranno più di tanto. A volte, soprattutto nelle prime partite, potrà capitare che qualcuno vi faccia saltare per aria. Non disperate; il vostro team è bene organizzato e non tarderà a mandarvi, tramite una specie di Goldrake, un nuovo veicolo per continuare la gara... Tornando infine al discorso dei bonus sparsi in giro per la pista



vile "benza" (violetto). Il bello è che non dovrete necessariamente fermarvi, potrete semplicemente rallentare nell'area dedicata, ad esempio, agli scudi, per ricaricarli. Certo, se vi fermate avrete abbastanza tempo per ricaricarli completamente; al contra-

In volata verso la prima posizione.



Curva stretta e missile evitato (vedi esplosione!).

permettetemi di darvi un consiglio: non fermatevi mai alle apparenze e cercate sempre scorciatoie, non si sa mai cosa potreste trovare (personalmente ho trovato power-up persino dietro a delle costruzioni oltre le quali non avrei mai pensato di poter passare). See ya...

Stefano "BDM" Petrucci

H A R D W A R E

Il minimo richiesto per far girare High Octane è, a detta dei Bullfrog, un 486 con 8 Mega di RAM, una VGA, un Mega di spazio libero su hard disk e un mouse. E' anche vero che, sempre i Bullfrog, raccomandano un 486 50 Mhz o superiore, una SVGA, 8 Mega di RAM ecc. TGM invece, che non è d'accordo, vi consiglia un DX2 66 minimo (per giocare bene in bassa) o, ancora meglio, un Pentium 60 o superiore. Questo non tanto per l'alta risoluzione (che purtroppo, pur non essendo lentissima, fa perdere parecchio al dinamismo del gioco), ma per avere delle prestazioni eccezionalmente sopra la norma in bassa... End of File!

PC+CDROM

High Octane mi ha sconvolto l'esistenza! Non pensavo fosse così dannatamente divertente...

Che la Bullfrog avesse capito da tempo cosa volesse dire programmare dei prodotti affascinanti e unici era indubbio, ma si sa, spesso i giochi originali hanno successo perché, essendo tali, mancano termini di paragone. High Octane, invece, può essere tranquillamente paragonato a un titolo come Slipstream 5000, recensito lo scorso numero, vincendo il confronto senza troppi problemi. E al tempo stesso si pone anche come punto di riferimento per le nuove produzioni, quali Wipeout o VMax, giusto per fare due esempi, che sono previste verso la fine dell'anno.

Mettiamo comunque subito le cose in chiaro: High Octane è un giochino divertente, un arcade puro senza troppe pretese.

Graficamente ineccepibile, ottime texture e velocità soddisfacente, almeno su un Pentium 90 e in bassa risoluzione... in alta, infatti, il gioco diventa troppo "pesante" anche per il mostro Intel per eccellenza. Mi spiego meglio: i programmatori di High Octane hanno infarcito il gioco di texture, ombreggiature, e chicche simili. Ora, in bassa risoluzione nessun problema, la velocità è ottima, anche sin troppo alta in certi frangenti. In alta risoluzione le cose cambiano: per assicurarvi infatti una velocità di gioco quantomeno decente su un Pentium 90 dovrete togliere tutti quei particolari che, all'atto pratico, sono inutili. Esempio di questo sono le ombreggiature e la presenza del cielo che appesantiscono parecchio il lavoro del processore senza avere nessun particolare vantaggio.

Gli effetti sonori ricordano parecchio Magic Carpet; eccellenti sotto tutti i punti di vista (con particolare riferimento al rumore del motore, davvero carino) mentre per ciò che riguarda le musiche... fantastiche; i brani sono stati realizzati con uno stile molto dance. Inutile che vi dica il mio parere, dovrebbe essere ovvio!

Per ciò che concerne l'aspetto longevità, decisamente importante in un titolo del genere, devo ammettere che inizialmente sono rimasto deluso. Al livello di difficoltà più basso (ce ne sono tre) è infatti sin troppo semplice staccare l'intero gruppo di avversari e giungere primo. Le cose fortunatamente cambiano dal secondo livello in su. Il design delle piste è "outrageous": curve a gomito, rampe, strettoie, passaggi a raso sull'acqua, gallerie, muri che si aprono e si chiudono permettendovi di accedere a delle scorciatoie non asfaltate... Ottimo. I sei percorsi disponibili sono poi abbastanza vari (bellissima la pista di velocità con tanto di parabolica) e, grazie al loro "fattore mutaforma" riescono a non stancare troppo in fretta. Infine, dopo avervi elencato tutti gli aspetti tecnici una parola per descrivere il gioco in sé: dinamico. Per essere apprezzato al massimo High Octane ha bisogno di velocità, tutto il gioco è impostato su questo (ed è per questo che non vi consiglio di giocare in alta risoluzione): il passaggio ai box, i sorpassi, le gallerie... Tutto, e dico tutto, è stato concepito per spingere al massimo la vostra prontezza di riflessi. Altro aspetto che mi ha soddisfatto (e di cui mi accorgo solo ora di non aver parlato all'interno della recensione) è la possibilità di eseguire testacoda in volo a 180, 360, 720 gradi...

Un sunto di tutto? Of course, High Octane è un giochino che sfrutta un engine esagerato, è meno originale di Magic Carpet, ma più divertente sia se giocato da soli che in rete. Compratelo se volete la velocità in bassa risoluzione (se la volete in alta o abbassate il dettaglio o aspettate il P6) e se in generale andate matti per i giochi di corsa non troppo tecnici. Se solo avessero aggiunto un po' più di animazioni di intermezzo e la possibilità di comprare armi più potenti (teoricamente nel gioco è possibile avere missili e mitragliatori più potenti tramite l'ausilio di Power Up... peccato che nella gara successiva dovrete ricominciare tutto da 0 in classico stile arcade).



THE ORIGINAL MicroMachines TURBO TOURNAMENT

GAMES
machine
TOP
SCORE
95-100

Tanto tempo fa, in una redazione lontana lontana arrivò una busta marrone contenente una versione semi-definitiva di Micromachines 2 per Megadrive. La cartuccia in questione sfoggiava due porte joystick supplementari nella parte superiore. Questo particolare incuriosì molto i giovani redattori, che collegarono il Megadrive "giusto per vedere se il gioco funzionava". Tre giorni e tre notti dopo la console era ancora accesa e i quattro stavano ancora giocando.

Et opà! Sdegnando il circuito normale, ci dirigiamo verso una piccola scorciatoia, sperando di recuperare qualche posizione.



Onta e disonore! Nonostante tutte le scorrettezze, gli spintoni e i tentati omicidi, il computer è riuscito lo stesso ad arrivare per primo. La prossima volta conviene sparare direttamente.



Tutto iniziò così: da quel momento bene o male tutta la redazione (Max compreso) prese a ridere, urlare e imprecare davanti a quel divertentissimo giochino, e alcuni addirittura trasformarono il semplice passatempo in professionismo (c'era infatti chi "giocava con la posta" scommettendosi pranzi e cene, non vi dico chi è tanto lo sapete già).

Il gioco è abbastanza semplice da descrivere: prendete quattro macchinine (grandi, appunto, come delle Micromachines) e fatele correre su dei tracciati ambientati su tavoli da cucina, case sugli alberi, flipper, spiagge, tavoli da lavoro, lavelli, vasche da bagno, water, biliar-

Meglio di un qualsiasi concessionario: qui la macchina ve la potete proprio disegnare.



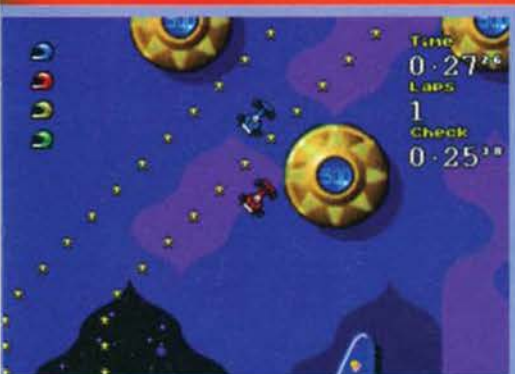
I pneumatici divorano la strada, instancabili, inesorabili. Il sole infuocato del pomeriggio si riflette sugli occhiali scuri del guidatore, che coprono un viso freddo e impassibile. La Mustang corre e il suo motore ruggisce, in un rombo costante che ricorda un animale infuriato. Improvvisamente, in mezzo alla strada compare una gigantesca montagna di carote affettate. La macchina svicola via agilmente, zigzagando tra enormi tazzine di caffè e immani zollette di zucchero.



La zona "calda" della mitica pista Ferry Fiasco: la spugna, dove vengono consumati orribili delitti e afferatissimi crimini. Vi dico solo questo: immaginatevi quattro macchinine guidate da altrettanti psicopatici stipate su quella piccola isoletta gialla...



Un momento della gara: qui vediamo gli enormi camion che se le danno di santa ragione tra piatti e posate correndo su di un tracciato disegnato da una stizza di piselli.



Senza limiti! Dalle alpi alle piramidi, dalla tavola al flipper! Occhio ai respingenti, qui non si fanno punti.

di, strumenti musicali e così via con gli ostacoli mobili del caso: giradischi, palle da biliardo che rotolano ecc. Il tutto visualizzato dall'alto, con mappe a scorrimento multidirezionale (fisse e non rotanti). Avete bisogno di altri dettagli? Bene: si può gareggia-



Una panoramica di una pista realizzata con il Construction Kit. Bella, eh?

re sino in quattro, si può scegliere se competere in una lega, se sfidare i piloti computerizzati uno a uno, se tentare di stabilire qualche record oppure se -tah dah, novità - costruire voi stessi i vostri tracciati, utilizzando un set di pezzi predefiniti, non troppo vari ma sufficienti.

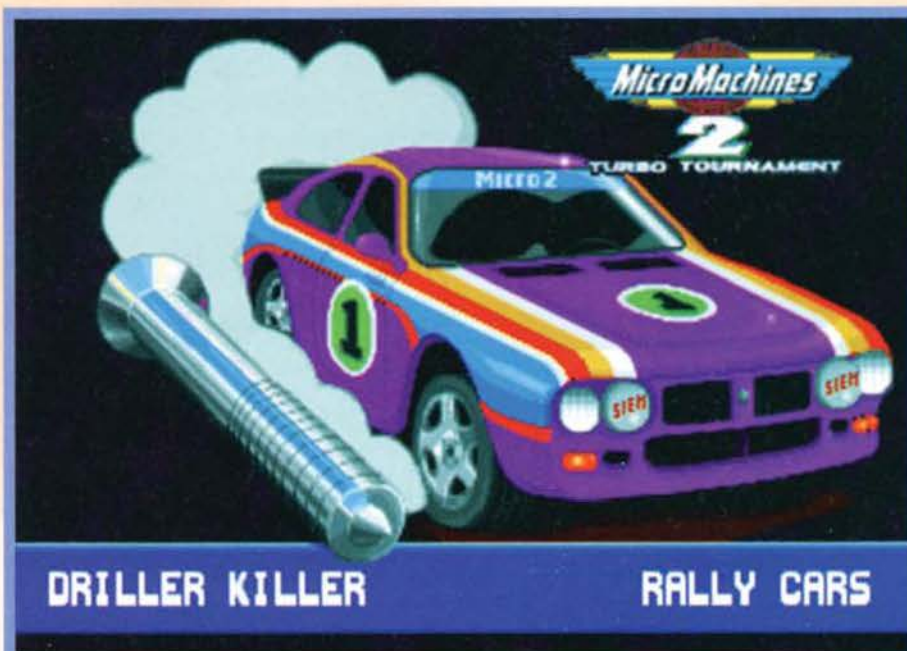
A seconda della modalità di gioco selezionata, cambia la maniera di vincere: se si gioca da solo contro più piloti computerizzati è assolutamente necessario



Nemmeno le spiagge più tranquille sono al sicuro dalla furia delle Micromachines...

automaticamente la gara. In questo modo i giocatori vengono praticamente costretti a comportarsi nella maniera più sporca possibile, tra spintoni vari, finte, frenate brusche (per far sbattere l'avversario) e tagli al limite dell'incredibile. Insomma, De Coubertin sarebbe probabilmente impazzito vedendo un gioco del genere (dove bisogna fare di tutto tranne che essere sportivi), ma a noi va bene lo stesso...

MA



Le schermate originali del Megadrive sono state completamente ricolorate e ritoccate. Il risultato non è definibile come capolavoro, ma almeno è simpatico e sfrutta i 256 colori.

Ma vieni! Sono arrivato primo, e quella bestia di MAO (come al solito) è arrivato ultimo. Anche quando il suo personaggio viene scelto dal computer, non fa che perdere.



I pezzi disponibili per le piste fai-da-te. Potete ridisegnarli e cambiare il set di grafica, ma dovrete sempre tenervi questi.

arrivare primi o secondi per poter proseguire con le gare o per poter raccogliere punti per essere promossi, se invece si gioca in due o più giocatori umani diventa praticamente necessario industriarsi per sbattere fuori gli altri urtandoli con il proprio veicolo, in modo da farli uscire dallo schermo e guadagnare un punto, facendolo perdere a quello che viene lasciato fuori. Chi dei contendenti riesce per primo a raggiungere gli otto punti (indipendentemente dal numero di giri portati a termine) vince

PC CDROM

Evvai! Il gioco che ha permesso la creazione di una generazione di insulti completamente nuova nell'ambito dei videogiochi con l'opzione multigiocatori è finalmente arrivato su PC. Risultati? Innanzitutto, tecnicamente Micromachines 2 è fenomenale: lo scroll (con tanto di parallasse) è fluidissimo, la grafica a 256 (in bassa) si muove senza indugi e il sonoro è davvero notevole (la traccia audio suonata da CD la escludiamo sempre perché "non è gradita"). Ma a parte tutto ciò? Beh, Micromachines 2 è il gioco che vi farà riscoprire il piacere di spassarvela in due (o in tre, o in quattro) davanti a un computer: è veramente stupendo, grazie a un'immediatezza incredibile, a una semplicità d'uso (destra, sinistra, accelera e frena - che altro vuoi?) e a una fantasia totale per quanto riguarda la progettazione delle piste. Ormai infatti i nostri gridi di guerra sono stati trasformati in "Ferry Fiasco!" o "Turbo Turns!", due dei tracciati più divertenti in assoluto (il primo prende il nome da una spugna che funge da ferry boat sulla quale accadono le cose più losche tipo gente che si spintona per lanciare in acqua gli avversari, il secondo invece è una specie di ovale superveloce sul quale le scorrettezze sono d'obbligo). Bisogna ammettere però che una limitazione c'è: giocare con la tastiera va bene, ma solo in due dato che per gareggiare in tre o quattro è necessario avere dei joystick (meglio ancora dei joypad). Così il PC si trasforma in una specie di console, ma volete mettere? Inoltre, a voler ben vedere, il famigerato Construction Kit non è poi così utile, dato che non permette di inserire ostacoli speciali come i turbini e i salti: alla fine si continuano a creare sempre le stesse piste, e le migliori rimangono sempre quelle originali. Carina la possibilità di "personalizzare" i veicoli, peccato però che non si possano esportare al gioco vero e proprio. Comunque sia, Micromachines 2 è senz'altro il migliore arcade visto negli ultimi mesi su un PC: non fatevelo sfuggire.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

95

GALEA
GLOBALE

THE ORION CONSPIRACY

Trust No One...



Credi alla metà delle cose che ti dicono e a niente di quello che vedi. Non fidarti di nessuno...

vitazionale del Cancellò del Diavolo.

La storia narra che per porgere l'estremo saluto a vostro figlio, voi, Devlin McCormack, raggiungete la stazione spaziale Cerberus. Dopo aver assistito alla funzione funebre, vi ritirerete esausti nella vostra stanza, e sarà proprio in quel momento che una mano anonima spingerà una busta sotto la vostra porta. In essa vi è un messaggio che vi avverte che l'incidente a Daniel non è stato affatto uno scherzo del destino, ma che anzi si è trattato di un vero e

Ecco una bellissima immagine del Cancellò del Diavolo, il buco nero recentemente apparso nella costellazione di Orione.



Con queste due frasi si può riassumere l'atmosfera che si respira in quest'ultima avventura dei Divide By Zero (già autori della serie di Guilty): quella cioè di un'ostilità latente nei vostri confronti, di segreti da custodire gelosamente, del valore nullo dato alla vita umana, di perfidia e falsità... (un condensato di tutte quelle virtù che occorrono per essere redattori di TGM, e per restarlo... NdMax).

Non è certo una bella ambientazione quella che caratterizza The Orion Conspiracy: siamo infatti nell'Agosto del 2160 quando, a 600 chilometri da un nuovo buco nero formatosi nella costellazione di Orione, per motivi apparentemente sconosciuti, la navicella spaziale Scout classe 7-03 pilotata da vostro figlio ha un'avaria al sistema dei comandi. Daniel McCormack (questo è il suo nome), intrappolato nel velivolo, finirà risucchiato dal campo gra-

La cucina rappresenterà un luogo molto importante per la soluzione della prima parte dell'avventura. Per saperne di più, rivolgetevi a Chandra...



proprio sabotaggio. A questo punto, la vostra unica missione diventerà far luce sull'accaduto.

Questo, però sarà tutt'altro che facile: come da alcuni anni a questa parte prevedono ormai molti scrittori cyberpunk, l'universo del 2160 sarà completamente in mano alle megacorporazioni le quali, come si sa, sono delle gigantesche compagnie commerciali senza scrupoli capaci di tutto pur di arrivare a conseguire i risultati prefissi.

In The Orion Conspiracy, la corporazione per la quale lavorava vostro figlio Daniel è nientemeno che la Kobayashi, una delle più grandi della galassia: possiede infatti installazioni in tutti i principali sistemi solari e una flotta spaziale trenta volte maggiore della più grande Flotta Planetaria esistente. Grazie alle sue alleanze con le altre corporazioni, esercita la sua influenza su oltre il 30% dell'economia galattica. Infine, essa possiede un proprio esercito che si ritiene ricorra ampiamente e indiscriminatamente alla violenza.

Questo breve riassunto dovrebbe quindi darvi un quadro ben preciso di quanto sarà arduo portare avanti le vostre indagini sulla stazione Cerberus: muoversi tra gli uomini della Kobayashi non sarà affatto facile... Se non dovesse bastare, allora è meglio che sappiate che sulla vostra stazione è pre-

Siete al funerale di vostro figlio: il dolore per la sua scomparsa è incontenibile...



Questa è la palestra di Cerberus e quello che avete dietro le spalle è l'armadietto aperto di Brooks: che ci sia dentro qualcosa di interessante?



COME GIOCARE A THE ORION CONSPIRACY SENZA ESSERE RIPORTATI IMMEDIATAMENTE SULLA TERRA!

Innanzitutto non posso far altro che ricordarvi le nozioni basilari

che dovrete tenere a mente ogni volta che affrontate un adventure: raccogliere tutti gli oggetti che avete a portata di mano, pensare a come utilizzarli, dialogare con tutti i personaggi che incontrate. In *The Orion Conspiracy* inoltre sarà molto importante tentare di dialogare più volte con la stessa persona a intervalli di tempo periodici: con l'evolversi della trama infatti emergeranno nuovi elementi sui quali sarà opportuno chiedere informazioni. Poiché in precedenza non eravate a conoscenza di questi indizi, vi accorgete che nei vostri dialoghi non avrete avuto modo di porre quelle domande che invece adesso vi tornano molto utili. Quindi, anche a costo di apparire insistenti, continuate a interrogare gli abitanti di Cerberus. Lo stesso discorso vale anche per gli oggetti: se ad esempio in precedenza non era possibile interagire con un cavo, raccogliendo una cosa sarà ora possibile tagliarlo. Ma passiamo alla soluzione vera e propria: cercate il pilota Brooks al secondo o al terzo piano. Dopo un breve dialogo, verrete sfidati ad una partita di pallacanestro: raccogliete l'invito e recatevi al primo piano. Una volta giunti lì però, prendete tempo e recatevi nella palestra. Aprite l'armadietto centrale dove troverete un pass per l'ascensore del gruppo D e la giacca della giovane pilota: rovistando in essa troverete un NAVCOM. Una volta fatto tutto ciò rimettete la giacca nell'armadietto. Subito dopo recatevi prima al bar (primo piano) e poi nella sala controllo del Capitano Shannon (secondo piano): dialogando coi personaggi che incontrerete in queste due locazioni, scoprirete che sarete costretti a lasciare Cerberus col prossimo volo. Per prendere tempo, una volta al secondo piano, continuate ad andare a destra: una volta arrivati all'ascensore D, scendete al terzo piano. Cercate la porta che permette l'accesso alla cabina dello shuttle e, una volta entrati, utilizzate il computer di bordo col NAVCOM. Dopodiché accendetelo: cancellerete i dati in memoria prendendo il tempo necessario per portare avanti le indagini.



Ecco il bar. Sono presenti a partire da sinistra: il barista Chandra e i due vigilantes Ward e Waterman. Il primo dei due non è proprio un gran simpaticone...

Ecco un esempio dell'intelligente interfaccia cui accennavo nella recensione: notate l'icona che raffigura la cosa che taglia i cavi...



le sentire un personaggio parlare del proprio collega di lavoro con epiteti piuttosto pesanti o avere un dialogo con la donna pilota Brooks, che vi racconterà i suoi rapporti sessuali consumati sul pavimento con la guardia Ward. Tutto come nella realtà quindi, e ciò mi ha fatto personalmente molto piacere dato che ho sempre trovato difficile immedesimarmi in mondi popolati da personaggi che dovevano per forza fare una battutina spiritosa ogni cinque minuti (sia ben chiaro che con questo non voglio certo affermare di non essermi divertito giocando a *Day of the Tentacle*...).

The Orion Conspiracy affronta quindi il tema adventure in modo più "adulto" e tale impostazione si riflette anche nello svolgimento della trama, meno veloce e dinamica che in altre produzioni ma più meditativa e dialogata. L'avventura infatti (almeno fin

Eccovi in infermeria insieme alla dottoressa Chu: riguardo alla morte di vostro figlio, forse lei sa qualcosa in più degli altri. Per scoprirlo dovrete però allontanarla dalla stanza e consultare il computer medico alle sue spalle.

sente una squadra di un'altra grossa corporazione alleata, la Mogami-Hudson. Quest'ultima sta portando a termine delle proprie ricerche che hanno per oggetto le caverne presenti al centro dell'asteroide che ospita la base spaziale.

Viste le premesse, *The Orion Conspiracy* non può far altro che suscitare interesse: la trama, infatti, risulta essere alquanto inconsueta in un contesto videoludico dove, fatte le debite eccezioni, troppo spesso siamo stati abituati ad adventure a sfondo ironico, demenziale o magico. Cito a titolo d'esempio *Sam & Max*, *Day of the Tentacle*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, tutti gli episodi della saga del famoso Larry della Sierra e le decine di adventure ad ambientazione fantasy (da *Simon The Sorcerer* a *King Quest*) che si sono affollate sui nostri schermi.

L'ultima avventura della Domark porta poi una ventata di novità anche per il modo in cui è stata impostata la trama: all'insegna cioè della serietà e del realismo.

Prova ne sono soprattutto i dialoghi che assumono in certi frangenti una crudezza di linguaggio tale da dover costringere l'ELSPA a raccomandare il programma ai maggiori di 18 anni: non sarà infatti diffici-

Da questo hangar è decollato per l'ultima volta vostro figlio Daniel...



Eccovi fotografati con le mani nel sacco: cosa state facendo al computer di bordo dello shuttle?

dove sono arrivati) si svolge interamente a bordo della base spaziale Cerberus, orbitante a 1000 chilometri dal Cancellato del Diavolo e distante 4,3 anni luce dal più vicino insediamento. Questo provocherà in tutti i personaggi che abitano la stazione un senso di isolamento che vi verrà trasmesso dai dialoghi che avrete con essi. Non mancheranno momenti in cui vi verrà confidata la solitudine che si prova a stare per mesi chiusi in un ambiente ristretto con persone che neanche si stimano; altre volte invece prevarranno sentimenti di noia e frustrazione. Già da questo si dovrebbe capire quale sia l'impostazione di base del programma...

D'altronde tutto ciò può costituire il punto debole del gioco: chi è abituato a frequenti spostamenti, a ritmi veloci o a trame immediate, può provare un

certo senso di lentezza nel giocare a quest'ultima produzione della Domark: non nego che le prime ore di gioco le trascorrerete sostanzialmente a visitare la gigantesca base spaziale, a dialogare con tutti i personaggi che si incontrano ponendo loro quasi sempre le medesime domande e a raccogliere i pochi oggetti che si trovano nelle varie locazioni.

Ma non è forse questo ciò che accadrebbe se nella realtà si cercasse di investigare su un crimine? *The Orion Conspiracy* per essere apprezzato richiede allora una certa predisposizione mentale verso una filosofia di gioco diversa.



Fatta quindi questa premessa, passiamo all'analisi del programma più da vicino...

Tecnicamente il gioco è eccellente: la grafica è ben realizzata e l'unica risoluzione disponibile è la SVGA. Se questo fatto appaga la vista, d'altro

lato affatica non poco il vostro computer e soprattutto la vostra scheda grafica: in alcuni casi ho notato dei rallentamenti nell'aggiornamento dello schermo e ciò credo sia decisamente indicativo, dato che possiedo una scheda grafica piuttosto potente. Per questo motivo non mi sento di consigliare l'acquisto a coloro che non possiedono almeno una scheda grafica SVGA VESA compatibile. Degna di nota è anche la musica di sottofondo che accompagna il gioco: il sonoro è decisamente intrigante e (messaggio rivolto ai possessori delle schede audio più avanzate), sfrutta adeguatamente le potenzialità offerte dalle tavole dei suoni campionati. Una menzione va

Guardate con attenzione questa immagine. Se avete già visitato questa locazione, riuscirete a trarre un utile indizio per risolvere un enigma decisamente importante...



IN ORDINE SPARSO D'APPARIZIONE...



Siete voi, Devin McCormack! Carattere orgoglioso e tenace, cercherete in tutti i modi di far luce sulla morte di vostro figlio. Ci riuscirete?



Questa è Gates, ufficialmente uno scienziato. Vi sarà utile per risolvere la prima parte dell'avventura. Attenzione però, il suo vero incarico per conto della Kobayashi è un altro...



Ecco a voi Brooks, detta anche G-Spot per le forti sollecitazioni cui sottopone gli amanti durante i suoi amplessi. State attenti, è un vero peperino!



Kaufmann è un altro scienziato della base: la sua importanza è basilare nella prima parte della missione. Poi purtroppo, come vedrete, uscirà di scena in malo modo...



Shannon è il Capitano della stazione spaziale Cerberus. Dietro la facciata gentile e comprensiva, si cela un uomo molto freddo e deciso. Non fidatevi troppo di lui...



Ward è il personaggio che odierete più di tutti: la sua accoglienza vi darà l'idea di quale "pasta d'uomo" sia. Nonostante tutto però, pare essere il più sincero ed il meno colpevole degli abitanti di Cerberus.



Meyer è il tecnico che gestisce la sala motori di Cerberus. Diventerà molto importante quando scoprirete che è stata l'ultima persona a parlare con Daniel prima della sua morte e che è stato minacciato da Shannon di insubordinazione. Quali segreti nasconderà questo personaggio?

poi al parlato: i dialoghi infatti sono innanzitutto completamente in italiano (il che non è poco), e in secondo luogo sono anche ben doppiati. I termini usati sono sempre estremamente corretti, il che lascia intuire che finalmente non ci si è limitati a tradurre pedissequamente in italiano il testo straniero; inoltre l'interpretazione è sempre decisamente convincente. Come unico difetto devo segnalare che con la mia AWE32 i dialoghi erano disturbati da un

Chi sta volando a bordo della fregata da spazio profondo Maroon?



Ecco un'immagine che rende l'idea di quanto sia comodo da gestire l'inventario...

leggero crepitio di fondo (coloro che hanno giocato almeno una volta a Megarace capiranno cosa intendo): ora non so se questo difetto si presenti anche utilizzando le altre schede sonore supportate (tutte quelle della Creative Labs, la Gravis Ultrasound ed altre



Eccovi nella stanza d'osservazione. Se guardate la foto potrete avere un'idea su come evadere da questa angusta prigione...

minori), però mi sembra giusto mettervi in guardia. Un discorso a parte merita invece l'interfaccia, senz'altro uno dei punti di forza del programma. Muovendo il cursore del mouse sullo schermo vengono evidenziati unicamente i nomi degli oggetti che hanno rilevanza ai fini del gioco. Cliccando poi il tasto sinistro si avranno due possibilità: nel primo caso, se con l'oggetto non è possibile alcuna interazione, si sentirà solo un veloce commento di McCormack mentre nel caso contrario apparirà un



Le cose si sono messe male: Kautmann è stato ucciso e voi siete ritenuto il colpevole!

box nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. In esso saranno evidenziate con dei simboli grafici tutte le azioni che è possibile compiere: ciò che è innovativo però, è che tali azioni varieranno a seconda dello svolgimento della trama e degli oggetti finora raccolti. Facciamo un esempio: se appena iniziata l'avventura si va al primo piano si troverà nella sala della ricreazione sportiva una rete da pallavolo. Se la si seleziona col mouse, il protagonista si limiterà a commentare la sua passione per lo sport in questione; se invece si ripete la stessa operazione dopo aver raccolto delle cesoie in un'altra sezione, questa volta comparirà un'icona

Eccovi nel magazzino di Cerberus: qui potrete raccogliere alcuni oggetti molto importanti...



che raffigura la cesoia che taglia proprio la rete. Questa secondo me è una innovazione molto interessante dato che evita quei continui tentativi alla "clicca e spera" tipici dell'interfaccia Lucas. Se si ha l'oggetto giusto nell'inventario bene, altrimenti si può proseguire col gioco. Scordatevi quindi quei minuti persi a provare tutte le combinazioni possibili, comprese quelle più assurde che la disperazione alle volte fa venire in mente ai giocatori in difficoltà.

Tali minuti, al contrario, li perderete camminando per Cerberus: quello che infatti si nota subito in The Orion Conspiracy è la mancanza di una mappa che vi permetta di velocizzare gli spostamenti da una locazione all'altra. Il tempo che si perde con in questo modo è fin troppo eccessivo e ciò, unito alla iniziale lentezza della trama cui accennavo poco sopra, può provocare una certa frustrazione nel giocatore. Se a tutto ciò si aggiungono i frequenti accessi necessari al CD-Rom per caricare in memoria i dialoghi, si capisce come la longevità del programma sia seriamente messa in discussione da delle variabili che, con un po' di più accortezza da parte dei programmatori, potevano tranquillamente essere evitate.

Fortunatamente però, superato il primo quarto dell'avventura, la trama presenterà dei notevoli colpi di scena che vi ripagheranno della pazienza impiegata per superare il lento avvio. Non vorrei anticiparvi troppo, ma ritengo che il vostro interesse verso il gioco prenderà vigore quando scoprirete che la morte di vostro figlio può essere legata alla sua omosessualità, per non parlare poi di quando verrete incarcerato con l'accusa di aver assassinato il suo amante. Chi allora ha manomesso la navicella sulla

quale viaggiava Daniel McCormack? È stato un semplice delitto passionale o dietro le quinte si cela qualcosa di più complesso? Cosa hanno scoperto di così importante nelle grotte quelli della Mogami-Hudson, al punto da decuplicare le trasmissioni giornaliere con la sede centrale della loro corporazione? Spetterà a voi scoprirlo, ricordandovi dei consigli che vi ho dato all'inizio di questo articolo: credete alla metà delle cose che vi dicono e a niente di quello che vedete. Non fidatevi di nessuno...

Stefano Silvestri

REVIEW

PC CDROM

The Orion Conspiracy è un programma con molti pregi e alcuni difetti...

La presentazione, anche se non si attesta ai massimi livelli, è ben eseguita: purtroppo però non è possibile saltarla, cosicché dopo averla visionata le prime volte essa rappresenterà presto un noioso intermezzo tra voi e l'inizio del gioco vero e proprio.

La grafica è realizzata bene e con cura: la risoluzione in SVGA garantisce inoltre livelli di dettaglio pregevoli anche se il rovescio della medaglia è rappresentato da una certa lentezza nell'aggiornamento dello schermo per tutti coloro che non possiedono una scheda video accelerata di discreta potenza.

Il sonoro si attesta su livelli più che discreti: la musica è ben curata e d'atmosfera anche se va detto che dopo poco tempo non ci si presta più attenzione. La scelta dei Divide By Zero è stata infatti quella di conferire un ruolo marginale alla colonna sonora, limitandola a fare da sottofondo all'evolversi della trama anziché assegnandole maggiore importanza come invece avviene in quasi tutte le ultime produzioni di altre software house (mi riferisco in particolare modo alla Lucas). Se si vogliono cercare ulteriori difetti, va detto che i motivi che accompagnano il gioco sono alquanto limitati: una maggior varietà sarebbe certo stata preferibile.

La giocabilità rappresenta invece il punto di forza di questo programma: l'interfaccia e la gestione dell'inventario avranno forse la pecca di non essere intuitive ma d'altro canto, una volta acquisita una certa pratica, garantiscono un'immediatezza difficilmente riscontrabile in altri prodotti del genere avventure.

I più pignoli potranno obiettare che con questo sistema si semplifica notevolmente la soluzione degli enigmi: dal canto mio preferisco affermare che il sistema di gestione adottato in The Orion Conspiracy riduce i tempi morti e migliora la giocabilità del programma. La difficoltà complessiva degli enigmi è di medio livello: il realismo che caratterizza l'avventura fa sì che la risposta al problema sia sempre quella più logica.

La longevità, al contrario, rappresenta la nota più dolente del programma: pur considerando l'estremo realismo che impronta lo sviluppo della trama, la prima parte del gioco può mettere in difficoltà anche gli appassionati più pazienti. Un vero peccato, dato che così facendo si rischia di mettere a repentaglio il prosieguo dell'avventura che invece garantisce frequenti colpi di scena.

Si nota allora come l'ultimo prodotto della Domark presenti dei pro e dei contro sotto ogni punto di vista: ciononostante, nel complesso il gioco si rivela molto piacevole anche in virtù della trama adulta ed inconsueta.

Se stavate cercando una variante interattiva, e in chiave futuristica, del popolare Cluedo avete trovato quello che fa per voi... Senza contare che di avventure interamente in italiano (parlato compreso) ancora non ne esistono moltissime, e da questo punto di vista Orion Conspiracy merita un'indiscutibile nota di merito.

H A R D W A R E

The Orion Conspiracy richiede almeno un 386 con 4MB di RAM, 10MB di spazio libero sull'HD, un lettore ottico doppia velocità ed una scheda grafica SVGA VESA compatibile. Personalmente mi sento invece di raccomandare almeno un 486 o meglio un Pentium (sul mio DX4 100Mhz gira discretamente) e 8Mb di RAM.

PRESENTAZIONE ●
 GRAFICA ●●
 SONORO ●●●
 GIocabilità ●●●
 LONGEVITÀ ●●

90

GLOBALG

NIUGTANE

GARA AUTOMOBILISTICA FUTURISTICA 3D

POSSIBILITÀ
DI GIOCARE IN RETE
FINO AD
8 GIOCATORI

PC - CD ROM TUTTO IN ITALIANO



Dopo il successo di Super Street Fighter 2, la Gametek ripercorre la strada del genere beat'em-up seguendo una differente strategia di mercato. Vediamo come...

Crede sia ormai opinione comune che il settore dei videogame abbia perso ogni sua connotazione artigianale e genuina, diventando nient'altro che uno dei tanti settori economici trainanti del giorno d'oggi. I fatturati delle case di produzione si aggirano ormai su cifre vertiginose, e i team dei programmatori più geniali riescono a stipulare contratti miliardari. In un mondo quindi all'interno del quale circolano ingenti capitali, il marketing, con le sue tattiche di mercato, fa il suo ingresso trionfale. Esempio ne è BRUTAL - Paws Of Fury, che dietro la facciata del semplice picchiaduro, rivela ambizioni interessanti. L'ultimo prodotto della Gametek infatti, si propone di ripercorrere la strada già tracciata da un suo



Pantha ci ha appena messo al tappeto con una fireball. Note la bellezza del tramonto...



Ecco la mappa dell'isola: a The Ridge ci attenderà un duro scontro con Kendo Coyote!

recentissimo successo quale Street Fighter2, rivolgendosi però a un target espressamente più giovane. Gli obiettivi che si celano dietro questa mossa sono due: il primo, è quello di occupare una nicchia di mercato lasciata scoperta dalle altre case di produzione; il secondo, è quello di raggiungere una fascia di utenza che in futuro andrà a ingrossare le file dei consumatori di software ludico. Ben si capisce quindi con quale intelligenza sia stato lanciato sul mercato questo prodotto, che alla prova dei fatti si rivela comunque giocabile e divertente anche per chi, come me, ha qualche anno in più del target preventivo.

Nel dover dare un parere su BRUTAL si ha quindi il dubbio se giudicarlo come un fenomeno a sé stante (e valutarlo di conseguenza), o se metterlo in confronto con altri mostri sacri quali Street Fighter2 e Mortal Kombat2. Credo che la soluzione giusta stia, come spesso accade, nel mezzo. Motivo per cui adesso è giunta l'ora di analizzare il gioco in dettaglio...

Dopo il logo della Gametek (e senza quindi alcuna introduzione), ci troviamo di fronte alla schermata principale che ci permette di iniziare a giocare oppure di accedere al menu delle opzioni. Di quest'ultimo, la prima cosa che salta all'occhio è che non è possibile regolare la durata dell'incontro. Il motivo è presto detto: BRUTAL non prevede alcun limite di tempo. Ciò a mio avviso rappresenta un fatto molto interessante, dato che il tutto si riflette sulla tattica di gioco. Niente più attacchi frenetici, niente più paura di non riuscire a sconfiggere l'avversario entro i canonici 60 secondi: in questo beat'em'up sono possibili condotte attendiste e, cosa più importante, non sono più possibili incontri che si concludano in parità o con la vittoria ai punti. L'unico modo per passare allo scontro successivo è mettere al tappeto il proprio contendente.

Un'altra voce degna di nota è quella che riguarda la possibilità di attivare la funzione di replay: con essa sarà possibile rivedere l'intero incontro, potendo quindi non solo prendere un attimo di riposo, ma anche analizzare il proprio match e studiare nuove tattiche di combattimento. Al di là di questa interessante funzione, le altre voci che caratterizzano la schermata sono le solite: numero di giocatori, livello di difficoltà (Easy, Normal e Hard), velocità di gioco (Normal, Fast e Turbo), numero di round (fino a 5 per incontro), e attivazione/disattivazione degli effetti sonori e delle musiche di accompagnamento.



Chung Poe apre un varco dimensionale e attacca col suo misterioso "Portal Attack": micidiale!

Ecco la mitica mossa speciale Powerchord: a farne le spese questa volta è la povera Foxy Roxy...



schermo si potrà leggere un breve testo che ne descrive le caratteristiche principali mentre, con una perfetta fluidità di movimenti, in lontananza lo si vedrà provare delle tecniche di tai-chi sull'orlo di un dirupo in una notte stellata (un po' come quando Karate Kid si allenava in equilibrio sui ponteggi in riva al mare...). Una volta scelto il personaggio col quale si vuole competere, apparirà una mappa raffigurante tutte le locazioni che bisognerà superare prima

di arrivare a un palazzo nel quale, presumibilmente, la nostra storia giungerà al suo epilogo. Dopodiché, si inizia finalmente a combattere...

Le prima cosa che si nota fin dal primo round è la frenesia dell'azione: selezionando il livello minimo di velocità verranno messi a dura prova i riflessi anche dei giocatori più esperti. Meglio non provare neanche a giocare in modalità Turbo: gli sprite schizzano impazziti per lo schermo e cercare di impostare il combattimento con un minimo di razionalità diventa pressoché proibitivo. Nonostante questo, anche quando la rapidità dei combattenti è eccessiva, la fluidità dell'azione è encomiabile.

Tecnicamente infatti il gioco è realizzato in modo eccellente: se si pensa che solo fino a pochi mesi fa trovare dei beat'em'up fluidi era un'impresa, non si può non restare stupiti da come i programmatori abbiano compiuto passi da gigante in questi ultimi tempi. BRUTAL, infatti, non ha nulla da invidiare ai suoi diretti antagonisti sia su PC che su console. Come se la realizzazione tecnica non fosse sufficiente, l'ultimo nato di casa Gametek è anche divertente da giocare: i personaggi saranno anche disegnati con uno stile da cartoon, ma una volta iniziato il



Karate Croc è un po' troppo lento per Tai Cheeta...

Una volta che si è scelto di iniziare il gioco, ci si troverà nella sezione dedicata alla selezione del proprio combattente: in tutto i personaggi tra i quali è possibile effettuare la scelta sono ben 12, e ognuno vanta le proprie caratteristiche e le proprie mosse speciali. Questa schermata è ben realizzata: oltre all'immagine del guerriero prescelto, sul lato destro dello

Kung Fu Bunny attacca dall'alto in velocità: per Rhei Rat, le cose si mettono male.



Prince Leon sta attaccando col suo temibile "Swim Attack": a Rhei Rat non resta altro che chiudersi in difesa...



Dali Llama festeggia a modo suo la vittoria: l'avversario sconfitto è Chung Poe, ritornato umano...



I DODICIC "BRUTALI"!



Kung Fu Bunny è il primo avversario che vi troverete ad affrontare. E' molto veloce e i suoi calci si fanno sentire: stategli attenti...



Prince Leon è il personaggio che più mi è piaciuto. I suoi artigli fanno molto male e le sue mosse speciali sono veramente divertenti!



Tai Cheetah è un leopardo che vive in Cina: fa della velocità il suo punto di forza e i suoi combo sono veramente imprevedibili...



Rhei Rat è forse il meno difficile degli avversari che incontrerete. Prima però dovrete scoprire la tattica vincente...



The Pantha è il più misterioso del gruppo: usa la magia e può essere molto difficile metterlo al tappeto. Si serve principalmente dell'energia magnetica e di quella elettrica.



Dali Llama può rivelarsi un avversario veramente temibile, soprattutto quando si trasforma in un proiettile di vapore. Ha il brutto vizio di far cadere i suoi avversari nei precipizi dell'Himalaya.



Kendo Coyote è il più cattivo di tutti: è velocissimo, vi salta addosso da tutte le parti e i suoi colpi di karate lasciano il segno.



Avete presenta la bella e la bestia? Ecco, Foxy Roxy è tutt'e due le cose in una sola. State attenti a non distogliere l'attenzione dal combattimento quando cerca di sedurvi...



Ivan The Bear è l'avversario che mi ha creato più problemi: è lentissimo e impacciato quando lo impersoneate, diventando invece una furia della natura quando lo comanda il computer.



Karate Croc non è quello che vuol dirsi un simpaticone. Gli piace giocare sporco e piombarvi sulla testa col suo "Torpedo Attack": se volete un consiglio, guardate sempre in alto...



E' il più sorprendente dei guerrieri: da nanetto si trasforma in un ferocissimo drago. Il "Portal Attack" è la mossa più infida del gioco.



Non fatevi impressionare dalle apparenze: Psycho Kitty picchia duro, incassa bene e schiva molti colpi grazie alla sua statura ridotta. Non è assolutamente da prendere sotto gamba...

gioco si menano di santa ragione. A coronamento di tutto ciò, va aggiunto infine che le mosse a disposizione del giocatore sono numerose: oltre ai soliti tre tipi di calci e di pugni (Leggero, Medio e Pesante), quello che diverte è l'originalità e il numero delle mosse speciali. Volendo infatti distinguersi dalla violenza che caratterizza la maggioranza dei suoi concorrenti, il gioco punta molto sulla simpatia dei suoi protagonisti: ecco allora Prince Lion far piovere dal cielo una gigantesco amplificatore e assordare il suo avversario a colpi di chitarra elettrica in distorsione, per non parlare poi di quando sempre Lion acceca i suoi avversari con la luce che si riflette sui suoi canini o di quando il misterioso The Pantha per provocarli si alza il mantello mostrandovi i boxer.

Ciò però non deve trarre in inganno. Il gioco non punta tutto sull'umorismo, e infatti in tutti gli altri frangenti i combattimenti non hanno

Psycho Kitty si diverte a sfottere Kendo Coyote: intanto, sta ricaricando le sue energie.



nulla da invidiare a quelli di uno Street Fighter: fireball, sequenze devastanti di pugni, colpi d'artiglio e calci in faccia, allietano le partite anche di coloro che nei beat'em'up vogliono comunque un po' di sana violenza... In virtù di questo fatto, il programma potrà piacere anche ai più adulti che troveranno pane per i loro denti nel cercare di attraversare indenni tutte le insidie che infestano l'isola di BRUTAL.

Stefano Silvestri

REVIEW

PC+CDROM

La Gametek, col suo ultimo prodotto, si è prefissata un compito piuttosto difficile: realizzare un videogame che faccia della

violenza il suo elemento principale smussandone però tutte quelle caratteristiche che possono renderlo non adatto al giovanissimo pubblico cui è invece destinato.

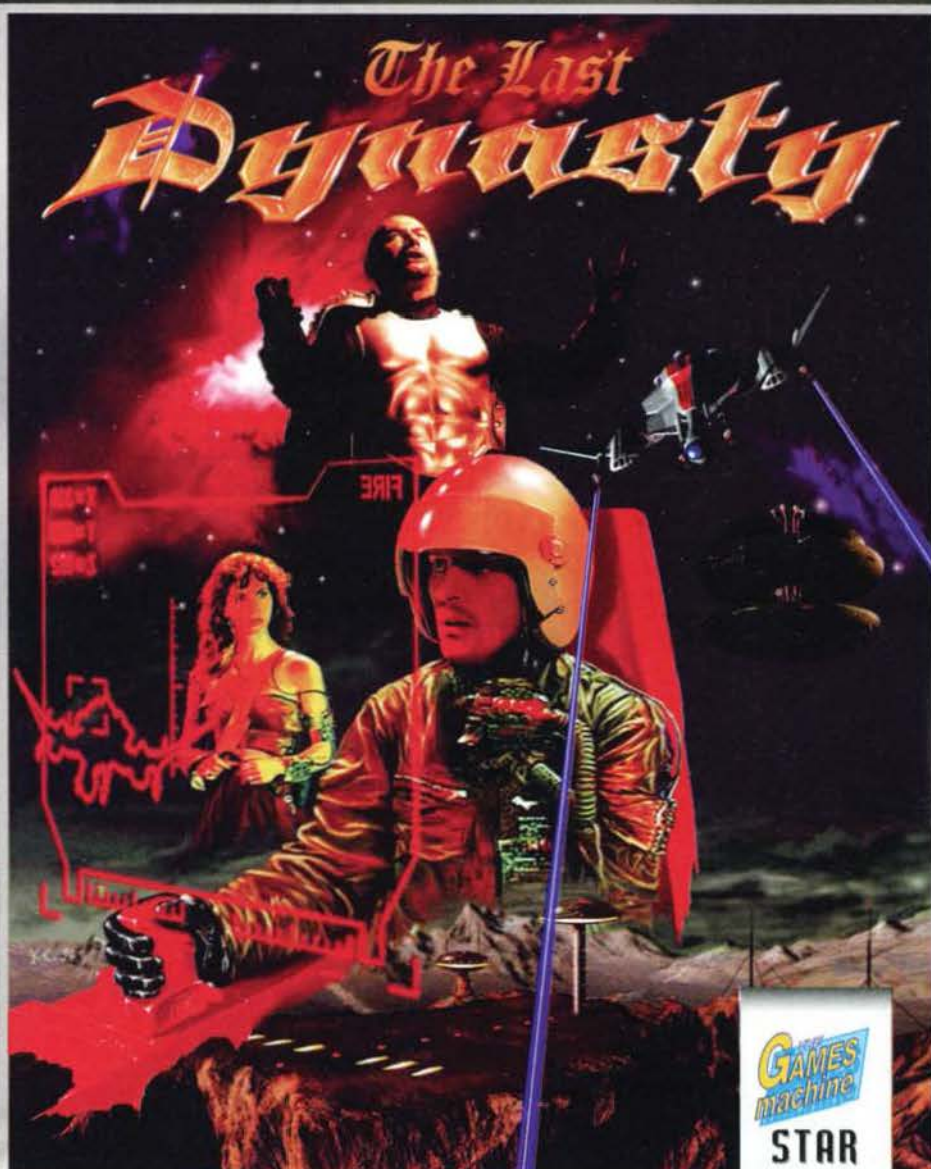
Il risultato è un prodotto quindi che si rivolge a una ristretta fascia d'utenza e che rischia allora di lasciare indifferenti coloro che hanno qualche anno in più. Fortunatamente per la casa inglese le cose non stanno così: BRUTAL - Paws Of Glory è realizzato in modo eccellente, divertente e veloce quel che basta per divertire un po' tutti.

Se la completa mancanza di una qualsiasi introduzione priva il programma di una componente ormai essenziale al giorno d'oggi, sono fortunatamente presenti tutti gli altri ingredienti necessari per soddisfare il giocatore. La grafica è infatti ben realizzata: i 12 protagonisti sono raffigurati in modo fumettistico ma curato, e ognuno di essi è ben caratterizzato, possedendo una sua precisa personalità. La fluidità dei movimenti è perfetta, così come lo è anche lo scrolling dello schermo su due livelli di parallasse. Inoltre, seppure limitatamente, i fondali sono anche animati. Quanto al sonoro, tutte le fasi di gioco hanno per sottofondo un pompatissimo brano techno che ben si addice alla frenesia che caratterizza il videogame: peccato però che questo sia sempre lo stesso e che non cambi mai a seconda delle locazioni nelle quali si combatte.

I veri punti di forza di BRUTAL sono però altri: la giocabilità si attesta infatti su livelli molto alti. I personaggi sono veloci, rispondono eccellentemente ai comandi, hanno un repertorio di mosse decisamente vario e delle tecniche speciali veramente originali e divertenti. I movimenti sono controllabili sia col joystick a 4 pulsanti, sia utilizzando la tastiera del computer: in quest'ultimo caso va notato che le combinazioni dei tasti sono ben strutturate, motivo per cui si possono in sostanza realizzare tutte le mosse che si desidera senza particolari difficoltà. Sono possibili per ogni personaggio almeno sei tipi di "combo", il che conferisce una notevole varietà al gioco. Interessante anche il "Taunt", durante il quale, mentre si schernisce l'avversario, si recupera anche l'energia perduta. Tra i difetti, si deve osservare che l'inesistenza di un limite temporale può non incontrare il favore dei "picchiatori" più tradizionalisti.

La longevità rappresenta un altro punto nettamente a favore del programma: i classici tre livelli di difficoltà combinati con le tre differenti velocità selezionabili (anche se la modalità Turbo è pressoché ingiocabile), garantiscono sfide sempre più impegnative. La bravura degli avversari, inoltre, è ben calibrata, essendo sempre meno facile passare alle sezioni successive senza però avere la sensazione che si tratti di un'impresa impossibile. Infine, molto importante, ogni personaggio ha la sua tecnica caratteristica, motivo per cui non è possibile progredire nel gioco utilizzando sempre la stessa combinazione di colpi. BRUTAL - Paws Of Glory è quindi un "picchiaduro" che ha ben poco da invidiare ai suoi concorrenti più "adulti", motivo per cui mi sento di consigliarlo a tutti coloro che, stanchi di violenza e "fatalities", cercano un prodotto diverso e divertente.



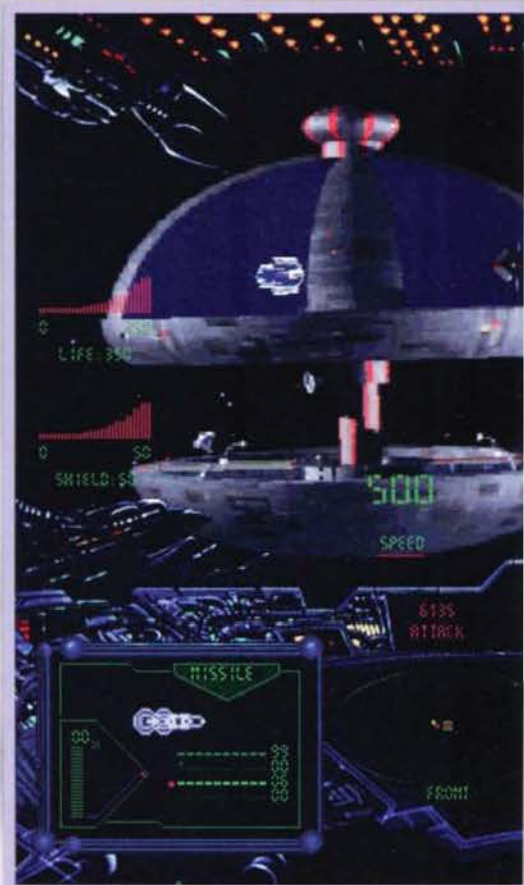


GAMES
machine
STAR
PLAYER
90-94

Alla Coktel Vision non è ancora passata la mania di voler fare le cose in grande e sembra che anche questa volta, come lo è stato in passato per la saga di Inca (bellissimo il secondo capitolo), dovremo aspettarci una grande produzione. E sembra una mania anche quella che ha investito il mondo dei videogiochi, dietro le quinte dei quali si fanno sempre più ingenti le quantità di



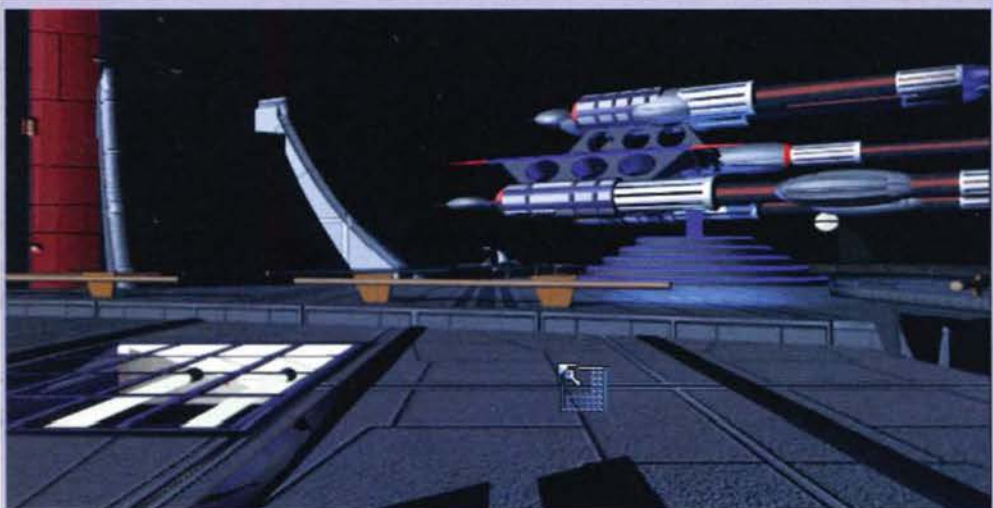
Questa è la stupenda mappa nella quale, oltre che osservare le posizioni dei nemici, potrete impostare una tattica di combattimento.



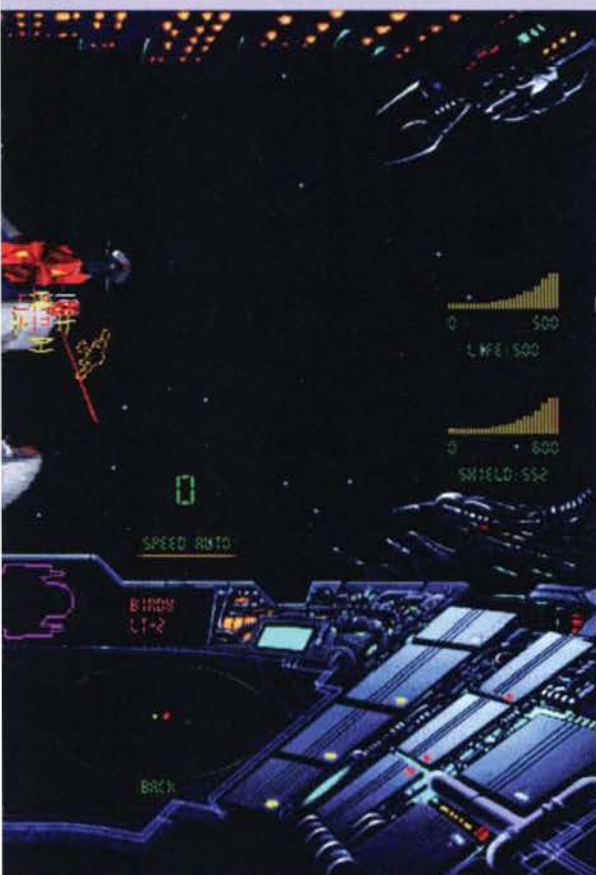
Ecco come appare la battaglia al massimo del dettaglio. Notate le astronavi: bellissime!

Questo è lo splendido help in linea della Sierra... Fortunatamente non dovrete uscire dal gioco per consultarlo (essendo in linea!).

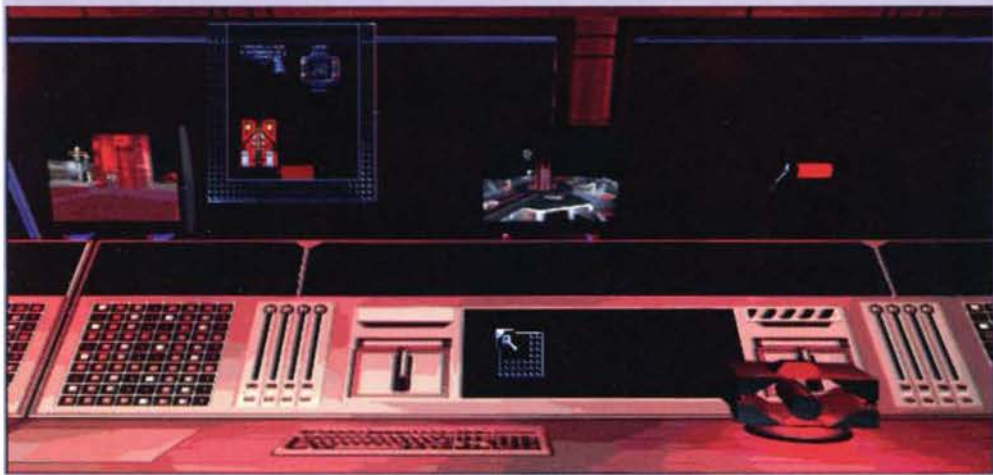




Sullo sfondo troneggia un cannone laser, ma fortunatamente per voi è inattivo. Questa è una delle prime scene che vi si presentano quando atterrerete sulla base orbitante.



Questa è una sala di controllo delle trasmissioni. Mediante gli oggetti trovati in precedenza dovrete riuscire ad accendere il sistema.



capitali investiti (anche se non si è arrivati alle produzioni miliardarie di Hollywood, ci manca poco) e l'ingaggio di attori e registi professionisti. Un connubio, quello che vede la presenza simultanea di sezioni di combattimento e avventura, destinato a essere sempre più sfruttato con il passare del tempo.

E proprio la Coktel Vision è stata una delle prime a sperimentare, sempre con Inca, lo sviluppo di questo nuovo genere "ibrido". Last Dynasty rappresenta, infatti, solo l'ultimo tassello (in ordine di tempo) di questo enorme puzzle ben lungi dall'essere completato.

Bene, adesso che abbiamo ben chiaro da che parte gira il mondo, non dobbiamo far altro che goderci il gioco.

Mel e Dok sono due giovani dall'infanzia quantomai travagliata: accuditi in un orfanotrofio francese (non si sa chi siano i genitori e nemmeno se i due siano fratelli o meno) i due ragazzi crescono combinan-

Questa bellissima immagine vi mostra una concitata fase di battaglia con una stazione spaziale sullo sfondo.

do pasticci a destra e a manca per via del loro intelletto superiore. Passano parecchio tempo inventando marchingegni e apparecchiature elettroniche in grado di comunicare con lo spazio (procurandosi il materiale necessario in modo non del tutto onesto). Tentano anche di lanciare una sonda (pur senza rilevare se le loro intenzioni siano hobbistiche oppure serie, ma non è da escludere nemmeno che non siano solo semplicemente pazzi...), seppur con scarso successo.

Un giorno, però, le loro stravaganti apparecchiature ricevono un messaggio dallo spazio che comunica loro l'ordine di dirigersi sul Monte Calvo (noto anche per il bellissimo nonché famosissimo film della Walt Disney "Fantasia"): al loro arrivo una battaglia fra due caccia spaziali sta imperversando. Uno dei due caccia, quello che sembrerebbe essere stato attaccato, atterra e i due ragazzi si catapultano al suo interno partendo alla volta dello spazio profondo.

Ci si chiede se i due ci siano o ci facciano... Fare l'autostop così, senza nemmeno sapere dove si va... A questo punto vengono "scoperte le carte":

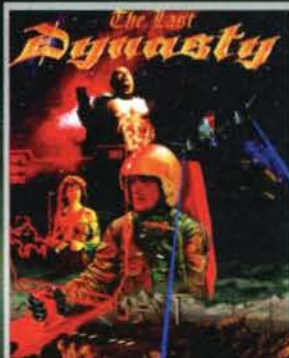


Questo è il "livello merci" della stazione spaziale. Qui le cose da scoprire non sono molte, ma parecchio importanti.

Dok è il figlio di quello che sembra l'Imperatore di un pacifico quanto ben sviluppato pianeta; Mel è invece "l'amico di latte" e anche lui sembrerebbe condoverne i natali in un posto ben lontano dalla Terra; i due erano stati infatti spediti sul nostro bel planetino per essere sottratti alla strage che un certo Igor (o qualcosa di simile) stava compiendo ai danni delle popolazioni di parecchi pianeti della galassia. Mel e Dok furono scelti tra tutti perché possessori del sapere supremo (non vi dico cos'è); un potere in grado di distruggere il perfido ultimavione. Mel e Dok rappresentano quindi l'ULTIMA DINASTIA (e ce l'abbiamo fatta! NdBDM)

"Or dunque è giunta l'ora d'abbracciare l'arme e menar Sir Igor per l'adunco naso": tanto per cominciare sappiate che interpreterete il ruolo di Mel, anche se il destino di Dok è strettamente legato al vostro, fate quindi conto di essere una sorta di fratelli siamesi.

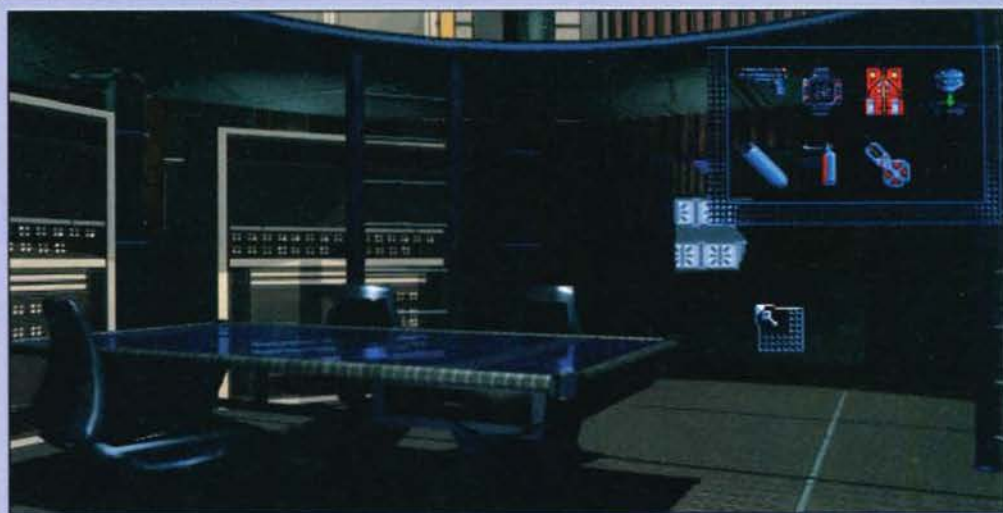
Last Dynasty è strutturato esattamente come Wing Commander III: grandi combattimenti che determinano il proseguo dell'avventura, ma anche una trama da seguire per giungere alla fine della storia. Probabilmente le differenze fra il prodotto Origin e quello della Coktel Vision stanno in una maggiore spettacolarità del primo e una giocabilità (per quel che riguarda il lato adventure) leggermente superiore del secondo. Giocare a Last Dynasty è decisamente semplice: durante i combattimenti spaziali si fanno fuori i nemici, mentre nel corso l'avventura, in un contesto nettamente separato dal simulatore spaziale anche se legato ad esso da un filo logico, dovrete raccogliere oggetti ed informazioni che vi permettano di risolvere enigmi e puzzle in perfetto stile Coktel Vision.



L'immagine mostra l'inventario, del tutto simile ad altre produzioni già viste, ma decisamente facile da gestire.

Partiamo dai combattimenti spaziali. Tene conto che tutto il gioco gira sotto Windows. Non spaventatevi... se ben gestita la creatura di Bill Gates non è così malvagia.

Durante le battaglie sarete il pilota (Dok è il copilota) dell'Arrow, uno dei più potenti caccia mai costruito, veloce e ben armato; mediante l'utilizzo del mouse o del joystick (raccomandato) non dovrete far altro che "targhettare" i velivoli nemici e farli fuori a suon di laser, torpedini, missili ecc. Gli stru-



MA LI DEVO DISTRUGGERE TUTTI?

Quelle che vi presentiamo in questo box sono le miniature dei vascelli che incontrerete durante il gioco. Notate come i nomignoli di quelli nemici non promettano niente di buono.



ARROW - Questo è il velivolo che pilotate: veloce, maneggevole e pieno di armi



THUNDER - Esistono solo due esemplari di questo tipo di bombardiere.



SHADOW - E' un caccia alleato di supporto.



SHUTTLE - Vettore alleato da trasporto di merci e persone.



EAGLE - Caccia piccolo e veloce utilizzato per attacchi in gruppo.



ALBATROS - Caccia polivalente utilizzato in tutte le missioni. E' molto veloce.



WARLOCK - Caccia nemico lento, ma ben armato.



SCRAMBLE - Satellite capace di creare parecchi disturbi alla strumentazione di bordo.



CHANGER - Satellite sentinella capace di invertire i comandi di un velivolo per qualche istante.



STINGER - Vascello molto agile e difficile da abbattere.



WASP - Velivolo molto veloce, ma poco armato.



WARHEAD - Caccia poco veloce e poco armato.



LIGHTNING - Caccia abbastanza potente, viaggia spesso in formazione serrata.



BARGE - Cargo merci.



WARRIOR - Vascello di media stazza molto resistente e ben armato.



BOMBER - Bombardiere poco agile, ma dotato di una potenza di fuoco micidiale.



ARMOURY - Vettore destinato al trasporto di armi e provvigioni militari.



PULSER - E' una specie di centrale elettrica mobile. Rifornisce di energia le astronavi nemiche.



CARRIER - Gigantesco vettore per il trasporto dei vascelli nemici.



BASE ORBITANTE - Nelle stazioni risiedono gli alti comandi della flotta nemica.



Questo è un enorme pannello di controllo, ma non chiedetemi a cosa serve, tanto non l'ho scoperto.

sempre dalla mappa, potrete ordinare a un gruppo di astronavi di attaccare un determinato obiettivo, oppure esaminare lo stato di ogni velivolo.

Tornando alle battaglie queste sono spesso "spezzettate" da sequenze animate. Questo in un primo momento potrebbe darvi fastidio, ma poi ci si abitua e talvolta dispiace se dopo un combattimento estenuante non si viene gratificati con una bella scena raffigurante il vostro nemico in poltiglia. Le astronavi nemiche sono parecchie (a differenza della flotta alleata che annovera solo qualche caccia), tutte con le proprie caratteristiche: si va dai caccia leggeri e maneggevoli, ma

menti per tener sotto controllo i nemici, lo spazio circostante, nonché l'Arrow sono molteplici e vi si accede cliccando su apposite sezioni del cockpit. Potrete tenere sott'occhio gli scudi, la vostra velocità (che a mio parere viene gestita troppo dal computer di bordo e poco da voi...) e la vitalità (che non si capisce se si riferisce a quella dei piloti o più impropriamente alla resistenza delle strutture metalliche della nave una volta esauriti gli scudi). La



Ah-ahh... Un laser! Bene vediamo come può essermi utile...

stessa cosa vale per i nemici. Mediante la "voce" del computer di bordo (obbligatoriamente femminile) sarete informati di tutto ciò che i vostri occhi non possono vedere o di qualunque imprevisto (che so, la mancanza della firma sul testamento...). Premendo gli appositi tasti (che per una volta sono pochissimi) si accede alle visuali esterne e alla stupenda mappa: una delle più belle mai viste fino ad oggi. In perfetto 3D vengono rappresentate le posizioni di tutte le astronavi in gioco (potete ruotare la visuale in tutti i sensi o zoomare sulle astronavi stesse). E ancora,

che non farebbero del male ad una mosca ai bombardieri lentissimi, passando per stazioni orbitanti o forze volanti che dir si voglia.

Arriviamo così all'altra sezione: dopo il sesto combattimento vi capiterà di atterrare su una stazione orbitante nemica. A questo punto il cockpit sparirà e al suo posto accederemo a una visuale in soggettiva. Attenzione: benché le localizzazioni siano rappresentate con immagini statiche renderizzate in 3D e non si possa andare proprio dove si vuole, l'implementazione di questa parte è decisamente diversa (in senso positivo) da quella di Myst o Quantum Gate. Durante i movimenti l'immagine statica (per inciso: quella dove potrete effettuare tutte le azioni con il mouse) passa senza pause o tentennamenti da 640x480 pixel di risoluzione a 320x200 per "fluidificare" le animazioni di transizione. L'effetto

Una bella scena di battaglia nei dintorni della Terra. Si tratta di uno dei primi combattimenti che dovrete affrontare.

REVIEW

è pregevole, considerando anche l'ambiente nel quale si sta giocando.

Nelle occasioni in cui vi capiterà di sparare a qualche guardia il gioco cambierà ancora, tramutandosi in una specie di laser game nel quale le mosse andranno pensate ed eseguite alla svelta. Questo è quanto. Bene, spero di essere stato esauriente e vi rimando al commento. Se la nuova generazione di "film giocabili" vi piace, allora affiancate Last Dynasty ai vari Inca e Wing Commander!

Hype

PC+CDROM

Last Dynasty ricalca, per certi versi, lavori già visti, ma non per questo manca di originalità.

La trama è ben confezionata anche lascia il giocatore senza risposte per varie sessioni. Già, perché di sessioni si tratta: la fuga dalla Terra, il ricongiungimento con il vero padre di Dok, il salvataggio di un alleato da una base orbitante e tutto quello che segue viene puntualmente intervallato dalle fasi di combattimento. Non avete bisogno di salvare, ci pensa il gioco (ma nell'avventura fatelo). Sotto questo aspetto Last Dynasty è paragonabile a Epic.

Quello che mi ha lasciato un filo perplesso, visto l'investimento di soldi per girare le scene filmate, è la qualità, a volte non eccelsa, degli intermezzi digitalizzati (non quelli renderizzati che, al contrario sono superlativi). Non sto parlando di risoluzione grafica, ma di una qualità non buona per via della compressione dei dati. Sotto questo punto di vista la Origin, ma anche la Coktel stessa in precedenza, ha saputo far di meglio...

Per il resto non c'è niente da dire, il sonoro è perfetto e particolarmente realistico, così come le musiche; la grafica, soprattutto durante il combattimento nello spazio, è eccellente, forse perché è in alta risoluzione (640 per 480 pixel) o forse perché è diversa da quella vista negli altri simulatori spaziali (se scegliete la modalità per i combattimenti spettacolari, vedere le esplosioni o gli intermezzi sarà un vero piacere). Pregevole, poi, anche il modo di gestire i controlli del velivolo e una menzione di merito alla mappaa, così come l'interfaccia del gioco che non si vede fino a che non si preme il tasto destro del mouse: un design esclusivo.

Dal lato dell'avventura posso dire solo che lo stile è gradevole; solitamente non predilige il genere nel quale non posso fare quello che voglio, ma in questo caso il difetto (se si può ritenere tale), viene celato abilmente. Le scene e le localizzazioni sono qualitativamente a livello di Myst, quindi eccellenti.

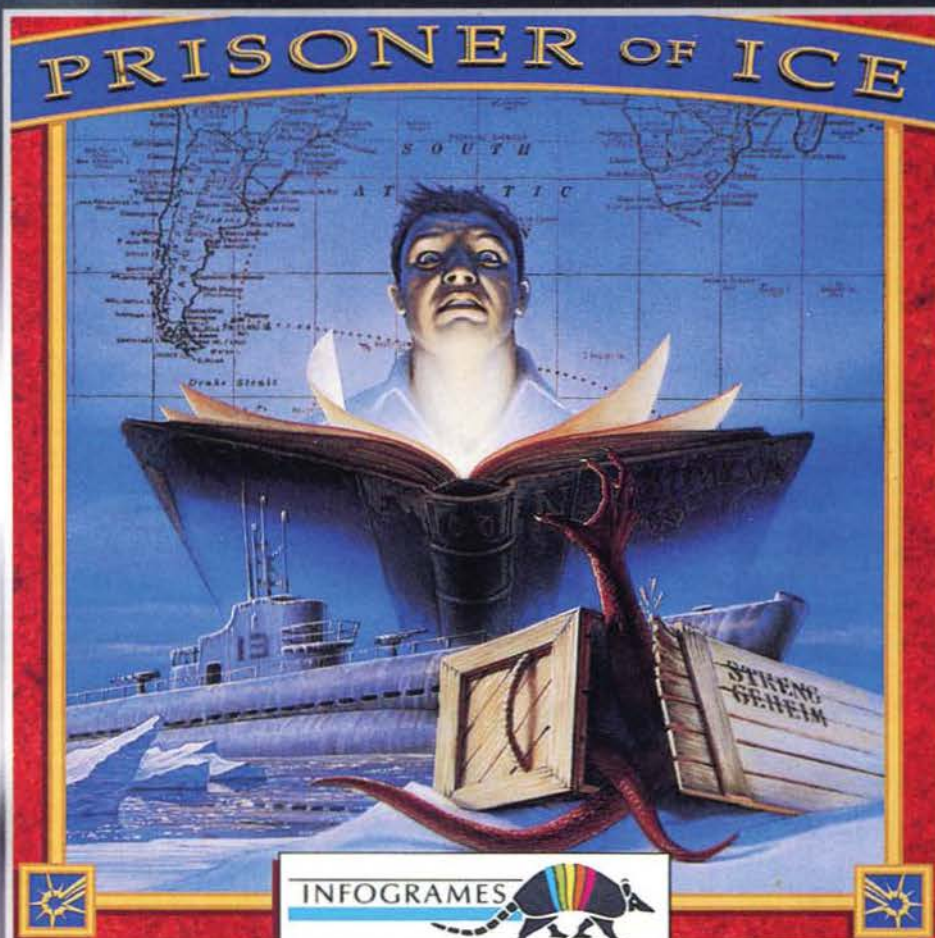
Ma Windows che figura ci fa? L'ambiente della Microsoft ne esce vittorioso su computer anche lenti, soprattutto grazie alle librerie WinG (appositamente create - e diventeranno uno standard - per la produzione di giochi sotto Windows). Ma non crediate: ho provato il gioco anche senza WinG... ebbene, non uno scatto, nessun fruscio, tutto liscio come l'olio! Bene, bravi, bis!

H A R D W A R E

La configurazione ottimale per Last Dynasty è un 486DX2 a 66 MHz, un hard disk con sufficiente spazio per i salvataggi e il programma principale, un CD-ROM a doppia velocità, una SVGA abbastanza veloce e Windows 3.1.

A mio parere potrete giocare bene anche con un 486DX a 33 MHz, ma il resto rimane invariato.





Torna la Infogrames. Torna Lovecraft. Torna il mito di Chtulhu sui nostri monitor.

era Evil House, mentre House I è stato tradotto come "Chi è sepolto in quella casa?" e House II con "La Casa di Helen" (uno spettacolo di film). Balle Spaziali 2 è uno squallore di film e non c'entra una fava con il primo, tantomeno il titolo. Gli esempi comunque si sprecherebbero, quindi tagliamo corto e passiamo a questo Prisoner of Ice.

La vicenda prende corpo nel mese di gennaio del 1937, al Polo Sud. Bjorn Hamsun, figlio di un famoso esploratore norvegese, riesce a fuggire da una base militare segreta nazista (uff... quanti aggettivi!) grazie all'aiuto di O' Leary, uno dei membri del commandos della Royal Navy. I due sono riusciti a impadronirsi di un veicolo militare e si stanno portando dietro tre casse di legno rigorosamente marcate "Top Secret". Mentre stanno tentando di raggiungere sani e salvi il sottomarino inglese HMS Victoria vengono intercettati da un aereo da combattimento tedesco e fatti oggetto quindi di un bombardamento a ripetizione. Una delle mitragliatrici poste sulla parte posteriore del sottomarino riesce ad abbattere l'aereo nemico, ma nel frattempo una delle casse di legno cade dalla jeep. Doveva essere recuperata a tutti i costi. O' Leary si catapultò nel tentativo disperato di riprenderla, ma dalla stessa fuoriesce un tentacolo mostruoso che lo attacca e lo trascina con sé nei ghiacci eterni del Polo Sud. Per lui non c'era più nessuna speranza.

Tuttavia la razza umana era sopravvissuta... ehm, volevo dire, tuttavia Bjorn Hamsun venne tratto in salvo a bordo dell'HMS Victoria, assieme a due delle tre casse di legno. Il sottomarino ora si sta dirigendo verso le isole Falkland, nel tentativo di trovare la sicurezza raggiungendo una base militare britannica. Questo è naturalmente quanto narrato nella spettacolare introduzione che fa da preludio al gioco. Introduzione le cui animazioni sono state realizzate unendo delle particolari tecniche di freddi e di renderizzazione. Probabilmente, anzi, sicuramente quelle stesse poi utilizzate per le animazioni degli sprite dei personaggi che troveremo durante l'arco di tutta l'avventura. Dovete sapere infatti che quei minati del

Trattasi di un'avventura grafica basata proprio su uno dei racconti più famosi di H.P. Lovecraft (ah-ah! Ci siete cascati, lo sanno anche i sassi che si scrive L'hovercraft... ehm, Lovecraft): "At the Mountains of Madness".

Ok, lo ammetto, non ho mai letto la succitata novella e pertanto non so quale sia stata la sua effettiva traduzione in italiano... rischiare un "Alle montagne della follia", quando poi magari è "Alle montagne della pazzia" o "Il promontorio della paura" sarebbe decisamente fuori luogo. Voglio dire, con i traduttori che abbiamo non ci sarebbe poi tanto da stupirsi. Avete presente il casino combinato con la serie de "La Casa"? Non si capisce più nulla, il titolo originale



Tre spettacolari immagini tratte dagli innumerevoli flashback e racconti "figurati" sparsi per l'arco di tutta l'avventura.



plificate, nei libri di fantascienza, nei racconti horror e adesso anche nei videogiochi. Vivrete difatti la sequenza qui sotto riassunta con tre schermate ben due volte durante la risoluzione del gioco. Se osservate le immagini con attenzione vi accorgete, guarda caso, che ci sono due Ryan sullo schermo: la prima volta che arriverete in questa locazione avrete appena raggiunto Buenos Aires, sarete sulle tracce di Parker, padre di Diane (la ragazza al vostro fianco) nonché famoso ricercatore, e impersonerete il Ryan di destra; la seconda volta invece vestirete i panni di quello sulla sinistra e sarete ben più avanti nella storia: appena reduci da un viaggio nel 2037, ricordo che il tronco principale della vicenda si svolge nel 1937, e vi state apprestando ad affrontare l'ultima parte dell'avventura, quella in cui dovrete cercare di bloccare il piano del malefico Dietrich e di quel pazzo di Sears. Lo so che così è piuttosto incasinato, ma il gioco è pieno di colpi di scena e la maggior parte del divertimento consiste proprio nello scoprire come la trama man mano si evolve. Viaggi nel futuro, voi che vivete un frammento della vostra esistenza in un tempo che non è il vostro e potremmo andare avanti ancora per un quarto d'ora. Tutto ciò è quanto meno interessante...



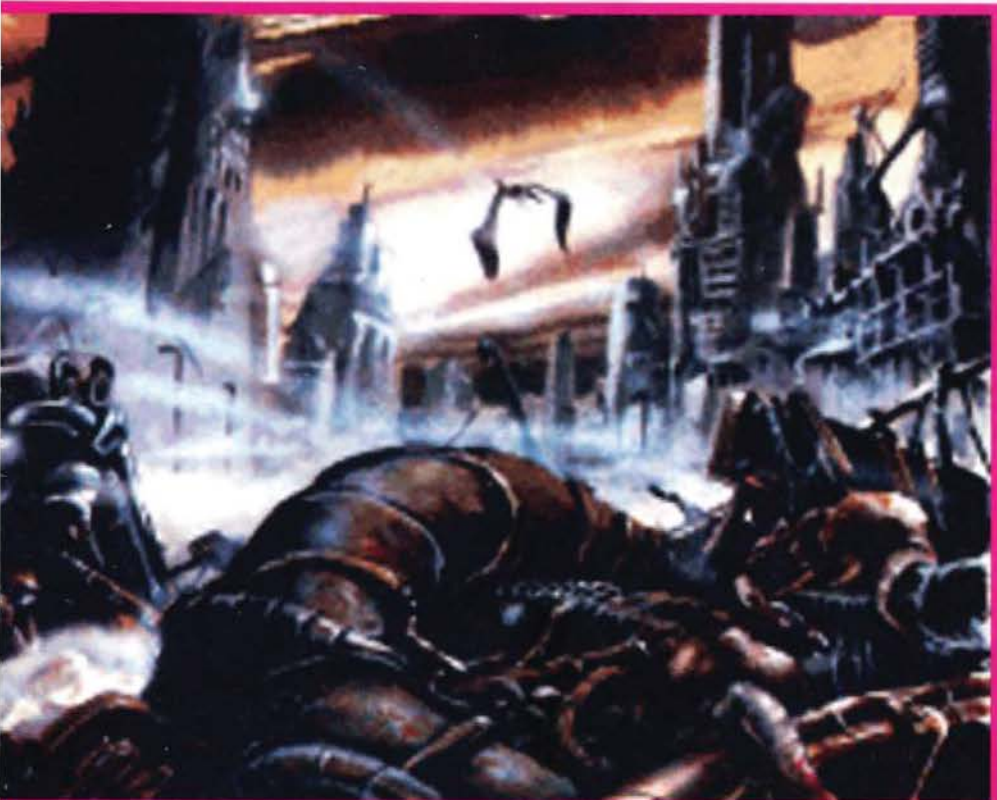
Come ti frego Sears con un'azione all'Indiana Jones: tagli la corda e il lampadario... crash.

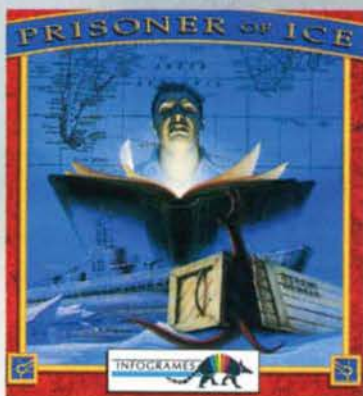
Guardate quanti danni è riuscito a combinare un solo "Prisoner". Due morti, una nave fuori uso e qualche ferito... Se non trovate velocemente una soluzione rischiate di non sfatare il detto "non c'è due senza tre".

nisti comunque veri, per registrarne le camminate, gli spostamenti, i combattimenti, i salti, eccetera e applicarli di conseguenza a degli scheletri generati via software, il tutto naturalmente per rendere i movimenti dei protagonisti della vicenda i più fluidi e realistici possibili. Una via molto laboriosa e inge-

gnosa per evitare di usare degli sprite digitalizzati su dei fondali disegnati a mano, forse perché ritenevano che il contrasto sarebbe stato troppo evidente. Dove eravamo? Ah sì, è giunta l'ora di cominciare a giocare! Nel senso che finita l'introduzione non resta da fare che buttarsi a capofitto nell'avventura. Siete a bordo del già citato sottomarino HMS Victoria. Vestite i panni di un ufficiale dei servizi segreti statunitensi, il tenente Ryan e siete lì come osservatore. Il comandante Lloyd ne sa come voi, né più né meno, sia delle casse di legno, sia del perché i tedeschi ne sono così interessati. E a proposito delle prime, il loro contenuto, come appreso dall'introduzione, è decisamente pericoloso. Un messaggio dalla base militare inglese delle isole Falkland vi mette subito in agguato "non esporre le casse a una qualsiasi fonte di calore, per nessun motivo". Perché? Perché la creatura, qualunque cosa essa sia, contenuta al suo interno è ibernata e così si risveglierebbe? Ed è totalmente incontrollabile o, un modo per far fare loro quello che si vuole c'è? E' questo a cui stavano puntando i tedeschi? Tutte domande a cui, statene certi, troverete ben presto una risposta. A cominciare comunque da una conferma e cioè la pericolosità di quella cosa contenuta nella cassa di legno (definito ovviamente "Prigioniero dei Ghiacci"): sarà la fonte della maggior parte dei vostri decessi nell'arco di tutta l'avventura se non sarete svelti di riflessi e d'ingegno. Il primo infatti avverrà quasi sicuramente dopo pochi secondi, ossia alla prima volta che ve lo troverete di fronte.

Guarda te le acrobazie che mi tocca fare per passare da una zona all'altra della nave. Meno male che esistono le corde...



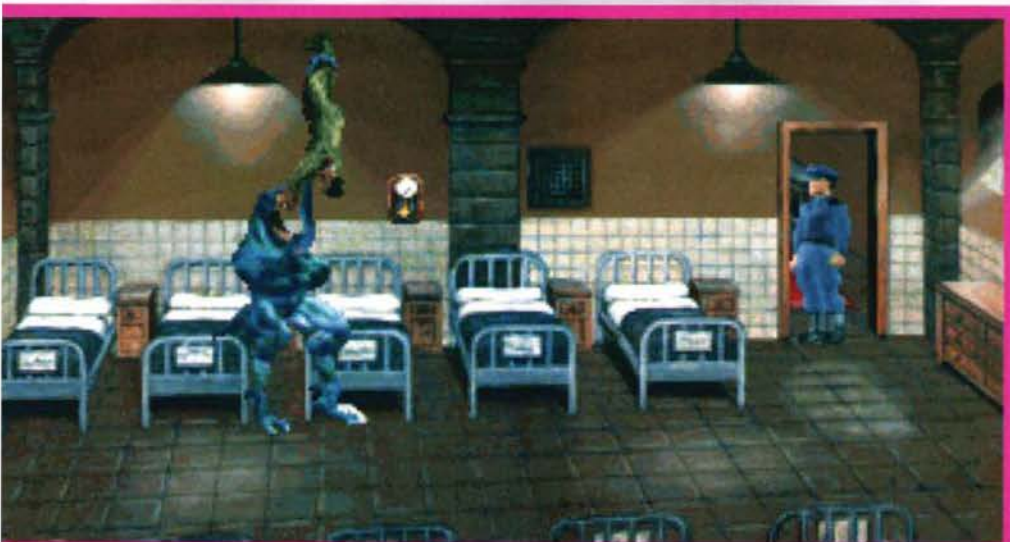


Ma rivediamo quanto successo grazie al contributo della nostra regia (replay): ricevuto il messaggio dalla base alleata, viene avvistata in superficie una nave da guerra che, ahimé, è naturalmente nemica e inizia così un pesante bombardamento. I danni maggiori si sono subito a prua, maledizione! Proprio dove ci

dopodiché è morto senza riserve. ARGH! Un mostro! Ah no, è lo specchio... Il comandante si avvicina all'entrata (aperta) di una delle due celle e viene giustamente catturato e usato come spuntino dal mostro brutto, schifoso e grosso come un armadio (mai che ne facciano uno con i pois e un fiocchettino rosa in testa). A 'sto punto se non siete rapidi di gambe e ve la squagliate chiudendovi la camera di decompressione alle spalle ecco che anche voi sarete soggetti a una trasformazione: sì, in dessert. Primo decesso.

Tutto sommato il sistema di salvataggio automatico di questo Prisoner of Ice fa sì che possiate riprendere la partita proprio un istante prima della vostra morte, dandovi quindi l'opportunità di cambiare il triste corso degli eventi e proseguire così nello svolgimento dell'avventura. Visto che si è optato per una soluzione che va controcorrente allo stile LucasArts (a parte forse la sequenza finale di Full Throttle), mi sembra comunque il minimo. Tra l'altro, così facendo, questa scelta non risulta affatto un impedimento e non disturba, non più di tanto.

L'interfaccia è quanto di più semplice, ed efficace al tempo stesso, abbia mai visto fino a ora: puntando



sono le celle frigorifere contenenti le casse di legno che a loro volta contengono qualche strana schifezza... Il comandante Lloyd: "Tenente Ryan, mi segua! Andiamo a verificare che tutto sia ok...". Ma niente è ok. La zona delle celle frigorifere sta andando a fuoco e il sottufficiale di guardia è gravemente ferito... ehm, mi correggo: ha balbettato qualcosa.

I Prisoner sembrano davvero avercela con voi e non si fermano davanti a nulla. Qui un povero soldato fa la fine di uno spuntino...

col tasto destro su un qualsiasi oggetto/persona lo (/la) si osserva, mentre col sinistro nel primo caso lo si usa (raccoglie, monta, smonta, eccetera... è automatico) e nel secondo ci si colloquia. Spostando il cursore nella parte alta dello schermo si fa apparire un inventario a tendina (pop-up non sarebbe proprio il termine adatto) e... e... oddio, questa interfaccia è identica a quella usata dai Revolution Software

Sotto la base nazista situata al Polo Sud ci sono centinaia di Prisoner rinchiusi nel ghiaccio. Con la lava che c'è in giro non rimarranno "Prisoner" ancora per molto...



COME TI FINISCO IL GIOCO...

Qui riportate in fila le schermate della fine del gioco. La prima foto in particolare è relativa alla scelta dei due possibili finali diversi, mentre le altre concludono degnamente questa avventura con i seguenti versi (probabilmente tratti direttamente dalla novella di Lovecraft): "... gli Aymara vivevano in pace a Tihuanaco... fino al giorno in cui comparve un uomo dai capelli biondi... Egli usurpò il trono del re degli Aymara... E così sarà quel che è stato!!!"



REVIEW

PC+CDROM

Quando mi è stato proposto di fare questa recensione ero combattuto, come sempre (pare che questo sia un periodo

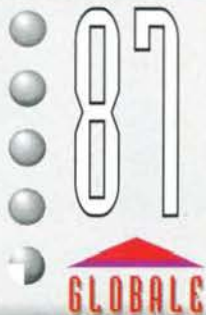
di decisioni difficili un po' per tutti), tra due crude realtà: la curiosità di giocare per la prima volta nella mia esistenza un'avventura basata sul mondo di Cthulhu e la "non conoscenza" che ne ho al riguardo. Tant'è vero che, per un motivo o per un altro, forse proprio per una mancanza di curiosità, non mi sono mai buttato nella lettura della saga creata da H.P. Lovecraft e seguita poi da tanti altri autori, sia in campo letterario, sia in quello più strettamente legato al divertimento (giochi di ruolo, avventure grafiche, eccetera). Non posso quindi parlare da esperto, facendo magari paragoni con la novella originale, ma devo dire che sono stato piacevolmente attratto e sorpreso da questa produzione Infogrames. Innanzitutto si viene fin da subito trascinati in un'atmosfera di tensione e frenesia, dovuta più che altro alla successione davvero rapida degli eventi e dall'essere sempre, come dire, sul filo del rasoio: ci sono pericoli sparsi ovunque e, respirando quest'aria carica di adrenalina, si è sempre coscienti del fatto che è possibile lasciarci le penne da un momento all'altro. E' quindi l'interesse nello scoprire cosa avviene subito dopo a trascinare avanti nella risoluzione di questa avventura, com'è giusto che sia. Riprendendo invece quanto già accennato nella parte finale della recensione rimpiango veramente il "Teatro Virtuale" dei Revolution Software o comunque una gestione un po' più intelligente dei colloqui. Giusto recentemente ho avuto modo di lamentarmi di questo aspetto: possibile che solo alla Lucas e da poche altre parti abbiano capito che, una volta che si ha già parlato con qualcuno, questo qualcuno non debba ripetere come un pappagallo le stesse cose per trentaseimila volte? Se è un punto chiave, magari si struttura il dialogo in maniera tale che voi possiate riproporre la domanda e il vostro colloquante vi risponda nuovamente "tenendo comunque a mente che non è la prima volta che lo fa" e quindi evitando una situazione di staticità che inevitabilmente gioca a sfavore di chi si è proiettato nel risolvere l'avventura in questione. Sarò pignolo io, ma visto che c'è chi a questa cosa ci pensa risolvendo questo problema attivamente (il Teatro Virtuale di cui sopra) o "artificiosamente", vedi LucasArts, non vedo perché gli altri debbano magari sbattersi per delle animazioni mega realistiche quando poi mi cadono su delle cose del genere. Vabbé, mi sono sfogato. Ora passiamo al resto.

Le già citate animazioni rendono davvero bene su schermo, così come sono di sicuro effetto gli oltre quaranta minuti di tracce audio presenti sul CD, ma come detto è l'atmosfera il punto forte del gioco: veramente affascinante. La possibilità di affrontare l'avventura in alta risoluzione è poi un altro aspetto che va sottolineato, dal momento che con questa modalità tutto diventa ancora più spettacolare. Citazione doverosa anche per l'adattamento full-italian dell'avventura (doppiaggio compreso), nel complesso di discreta fattura: ci sono sezioni ottimamente recitate e altre assai meno convincenti come ad esempio la voce fuori campo. Ah, un'ultima cosa (importante!). O sono io che sto diventando inarrestabile oppure anche questo Prisoner of Ice è davvero troppo corto: una sera e una mattina per finirlo. La sensazione, al contrario di Full Throttle, è che POI sia forse troppo lineare e troppo facile da risolvere, non corto come trama. Anzi, da questo punto di vista c'è davvero l'inimmaginabile...

H A R D W A R E

Per giocare a Prisoner of Ice avrete bisogno naturalmente di un lettore CD-ROM, meglio se è a doppia velocità. La configurazione minima richiede 4 Megabyte di RAM per giocare in bassa risoluzione (320x200 a 256 colori) e di 8 Megabyte per l'alta (SVGA a 512 Kb - 640x400 a 256 colori). E' raccomandabile possedere almeno un 486 DX a 33 MHz.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIocabilità
LONGEVITÀ



Addio, penose creature!



Quel pazzo di Dietrich sta per lasciare nelle grinfie di un Prisoner il dottor Parker, sua figlia e una new entry che incontrerete nelle celle della base nazista. E' forse il caso d'intervenire...

in Beneath a Steel Sky, se non per il sistema di colloquio che qui è caratterizzato da una finestra "pop-up" (questa si) contenente un solo nome che richiama l'argomento principale per ogni frase, mentre in BASS nella parte bassa dello schermo vi erano proprio le frasi al completo. A tale proposito ricordate-

mi che nel commento devo rimpiangere qualcosa (sennò mi dimentico), adesso non è né luogo né tempo... Ne siamo proprio sicuri? Fatemi dare un po' un occhio a quanto scritto finora? Va bene, a quanto pare è giunto il momento di lasciare spazio al commento e ai vari box informativi. Sayonara!

Emanuele "SHIN" Scichilone

Una delle ultime scene del gioco. Il Necronomicon ha fatto il suo effetto, siete riusciti a fermare i due pazzi.



DA GRANDE FARO' L'ARTISTA...

Tutte le schermate di Prisoner of Ice sono state disegnate a mano con gli acrilici (e non sono poche). Eccone un paio affiancate dai corrispettivi disegni originali.



NAVY STRIKE

TASK FORCE COMMAND

PROBLEMI DI SCOTTANTE ATTUALITÀ

Il collasso del sistema sovietico e la caduta del muro di Berlino promettevano un lungo periodo di pace a livello mondiale. Così non è stato e le Nazioni Unite continuano a inviare contingenti di forze nei punti caldi del pianeta. In Navy Strike sei al comando di una portaerei UN. Il tuo compito è quello di pianificare nei minimi dettagli tutte le missioni che si renderanno necessarie, adattandoti alle mutevoli situazioni politiche. Ma la pianificazione non è tutto ciò che ti attende. Potrai condurre personalmente le azioni di guerra pilotando un F/A 18E, il nuovo F-22N o il bombardiere AX. Il mondo sarà il tuo teatro.

MICRO PROSE



CD-MPC



Ghor ha appena deciso di far valere la propria opinione su Osinkira: anche se la differenza di altezza è notevole il guerriero del giurassico ha ancora qualche asso nella manica.



Direttamente dalla presentazione del gioco, una foto del signore del mondo, nonché mostro di turno pronto per essere eliminato.

● Ovviamente non si sta parlando di un simulatore di volo e nemmeno di uno spara e fuggi, ma di un genere di gioco ormai in voga anche sui nostri PC: quello dei picchiaduro. Ultimamente, infatti, grazie anche all'avvento di nuove macchine sempre più potenti, ci si è avvicinati alla qualità dei migliori titoli per console, sia dal lato della definizione grafica (scrolling, effetti di rotazione, zoom, etc.), sia da quello della giocabilità. Stiamo parlando di WARRIORS, trattato molto ampiamente in una preview di qualche mese fa.



Preparatevi ad affrontare terribili lotte in una terra dimenticata, con l'unico scopo di diventare il miglior guerriero in assoluto.



Carceres alle prese con Meatball, che dopo avergli fatto cadere il gladio a furia di pugni sulla capocchia, sta tentando di chiuderlo all'angolo per dargli il colpo di grazia.



La mappa dell'isola vi mostrerà man mano che procedete e t e nell'avventura il vostro tragitto, fino ad arrivare nella tana del Master.

La trama è alquanto insolita, anche se scopiazzata un po' da altri titoli sia videoludici sia cinematografici, e capirete presto perché. Un tempo i grandi guerrieri, samurai, pellerossa e gli eroi greci, erano riusciti a sfruttare la Forza (a me fa venire in mente qualcosa, ma non ricordo bene...) che li circondava, per aumentare le proprie energie, acquisendo così nuove tecniche di combattimento e diventando molto più forti di qualunque altra creatura, dominata da questa energia, che vi si trovasse opposta. Secondo la leggenda poi, un particolare guerriero venne a conoscenza di come trarre un enorme vantaggio da questo potere che gli permise di diventare invincibile, riuscendo così a impadronirsi del mondo. In seguito però, corroso dalla stessa energia diventata nel frattempo incontrollabile, questo signore decise di ritirarsi in un'isola deserta dove avrebbe vissuto in eterno, mentre il potere che aveva prima sfruttato per i suoi fini personali continuava a mutarlo nel tempo.

Dopo parecchie centinaia di anni di vita eremitica su quest'isola il simpaticone decise di richiamare dai meandri della storia i più valorosi guerrieri per scoprire finalmente se fosse lui l'uomo che non deve chiedere mai oppure se si trattasse semplicemente di una farsa.



DIECI FACCE DA SCHIAFFI...

Ecco un breve riassunto delle caratteristiche e dei particolari dei dieci personaggi che potrete utilizzare in Warriors.



Dopo varie avance con cattivo esito, Fergus ha deciso di passare alle maniere forti per convincere la bella signora che è lui l'uomo della sua vita!

E' chiaro che il contendente al titolo di cavaliere jedi... ehm, di master delle arti marziali verrà impersonato da voi, che in un torneo insulare dovrete ricacciare il modesto e innocuo padrone del mondo da dove è venuto.

Il gioco inizia con una splendida animazione (raffigurata in una foto) che sembra quasi un cartone animato e che introduce il giocatore e gli fa capire quello che si deve aspettare. Subito dopo, il menu principale permette di accedere alle opzioni che vanno dalla scelta dei tasti al dettaglio grafico che



La schermata (a scrolling orizzontale) di scelta del personaggio.

Ghor ha appena deciso di far valere la propria opinione su Osinkira: anche se la differenza di altezza è notevole il guerriero del giurassico ha ancora qualche asso nella manica.



ZIA

Maestra nelle arti marziali, iniziata da alcuni monaci buddisti, è abilissima nei calci e grazie alla sua innata agilità è in grado di compiere balzi molto lunghi e alti. Le tecniche segrete in grado di compiere sono la ruota del drago, che impartisce un calcio potentissimo all'avversario e il ruggito del leone, un urlo insolito che paralizza qualsiasi oppositore.



CARCERES

Campione delle arene all'epoca dello splendore di Roma, è molto potente, ma altrettanto lento nei movimenti. Come tecnica presenta una carica devastante, che lo vede correre verso il suo avversario per colpirlo con l'elmo e un volo mortale (per l'avversario) dove si catapulta con tutta la sua massa sull'inermi nemico.



CORT

Spietato pirata dei Caraibi, combina una miscela esplosiva di forza con agilità nei movimenti e grazie al suo uncino è un avversario temibile. Colpi segreti sono quello del coltello nascosto, che lancia ai suoi avversari colpendoli di sorpresa, e il suo uncino che usa per fare a pezzi il nemico colpendolo in velocità.



FERGUS

Irlandese dalle temprate d'acciaio, combatte con pugni e testate ed è ben protetto da una solida corazza. Le tecniche segrete dell'irlandese sono l'urlo del Banshee, con il quale diffonde un'onda sonora talmente violenta da causare seri danni al nemico, e un tipo speciale di carica con la quale si scaglia sull'altro combattente per colpirlo con la testa.



NEFTIS

Egiziana sotto la protezione del Dio Seth, questa donna, pur non avendo una forza eccezionale, è dotata di poteri magici e di un'estrema agilità. Mosse speciali sono un serpente magico che fa apparire lanciandolo in seguito al nemico e una porta dimensionale che la teletrasporta dietro l'avversario.



HAHN

Eroe nella guerra del Vietnam, usa le tecniche di combattimento più sofisticate e "dolorose" quali il Full Contact e la Kick Boxing, ricorrendo a volte alle armi. Tecniche particolari sono una carica violenta che scaraventa il nemico a terra e il lancio di una bomba a mano (?!?) ai piedi dell'avversario con conseguente danno per l'esposto.



GHOR

Guerriero del periodo giurassico, usa tecniche di combattimento insolite, ricorrendo ai suoi artigli, ai denti e alla coda. E' capace di diventare quasi invisibile, mimetizzandosi con l'ambiente circostante, inoltre può sputare un veleno acido molto simile a quello del cobra.



MEATBALL

Lottatore prepotente, utilizza la boxe e lo street fighting come arma micidiale, alle quali aggiunge anche una mazza da baseball davvero temibile. Utilizza una bomboletta spray per accare il nemico, e grazie alla mazza lancia una pallina da baseball contro l'avversario.



OSINKIRA

Il temibile guerriero masai utilizza tecniche di combattimento a corto raggio, grazie al suo fido assegai (una specie di lancia) e ai suoi calci, sfruttando anche l'altezza elevata. Quando arrabbiato (!!) lancia magicamente il suo assegai all'avversario ed è anche capace di invocare lo spirito del leone (tipo fireball) che attacca il disgraziato che si trova di fronte.



TECUMSEH

Forte guerriero pellerossa, utilizza il combattimento classico, coadiuvato dall'uso del suo tomahawk. Invocando il suo Dio può scagliare un fulmine o attaccare psichicamente il nemico.

permette di giocare anche su macchine meno pom-pomate. Sistemato tutto come ci sembra più adeguato ai fini dell'azione vera e propria, si entra nella fase di gioco.

WARRIORS si può definire come un misto tra due stili differenti di beat 'em up: quello alla SF2 e quello alla Virtua Fighter. Assomiglia al primo per l'impo-

stazione tipica con scrolling latero-orizzontale, presentando entrambi i combattenti di profilo, ma permette al tempo stesso di seguire l'azione da tre quarti, in una sorta di isometria, garantendo un impatto visivo di gran lunga più spettacolare. Questo è reso possibile da un algoritmo tridimensionale di gestione dei personaggi che funziona egregia-

CHEAT MODE

Digitando una sequenza di tasti nel menu di partenza (è scritta sul manuale) si può accedere ad uno speciale cheat mode, solo che le parole che attivano certe funzioni non sono segnalate nel libretto incluso con il gioco, a parte la modalità tridimensionale; questa foto mostra la schermata con tutte le opzioni segrete disponibili, le rispettive parole che le attivano sono... Per saperne vi rimando alla sezione apposita su uno dei prossimi numeri.

MASTER	ON	OFF
TOM TECK	ON	OFF
SCOTT	ON	OFF
PAMELA	ON	OFF
CAPTAIN WARRIORS	ON	OFF
ARENA	ON	OFF
NO WEAPONS	ON	OFF
NO SPECIAL	ON	OFF
NOT LOSE WEAPONS	ON	OFF
NOT LOSE SPECIAL ENERGY	ON	OFF
ONLY ONE ROUND	ON	OFF
FIVE ROUNDS	ON	OFF
TINY CHARACTERS	ON	OFF



Un assaggio della modalità in SVGA, che preferisco non usare per le dimensioni veramente ridotte con cui sono rappresentati i combattenti e il paesaggio circostante.



mente (chiamato BioMotion), creando una marea di frame che fanno sì che i movimenti dei guerrieri siano realistici. Sempre per la sezione alla Virtua Fighter, ho notato un'opzione di replay completamente tridimensionale, che in un campo privo di dettagli (ovvero solo con pavimento ipertexturizzato e un cielo fittizio ma d'atmosfera) permette di rivedere il duello appena concluso, dando la possibilità di posizionare la telecamera a piacimento. Fortunatamente i programmatori francesi dell'Atreid hanno pensato bene di non lasciare questo tipo di visuale solo per la sezione di replay, bella quanto volete ma

Fergus si trova questa volta alle prese con un pellerossa tutt'altro che innocuo.



Altro duello all'ultimo sangue. Notate lo sfondo veramente ben disegnato.

alquanto inutile ai fini ludici, così un'opzione descritta nel manuale permette di abilitare o meno questa visuale anche durante le partite. Oltre ai dieci personaggi che si possono selezionare all'inizio, ce ne sono altri quattro segreti, che avrete l'opportunità di ingaggiare soltanto dopo che avrete massacrato i suddetti dieci, inoltre ogni personaggio ha due mosse speciali, più una segreta che dovrete scoprire voi; al contrario dei classici beat 'em up,



Fergus e Carceres: scontro tra titani, chi avrà la meglio? Probabilmente Fergus, visto che il gladiatore ha perso l'arma che altrimenti lo avrebbe reso alquanto temibile.

REVIEW

però, non potremo utilizzarle a nostro piacimento, ma solo quando la loro energia, posta in alto, sarà sufficiente da consentirci di farlo.

Luca Primerano

PC CDROM

Dopo la preview sul numero di Maggio m'era sembrato che Warriors avesse tutte le carte in regola per imporsi quale vero

"campione" nel suo genere, anche se, almeno fino a oggi, si trattava più che altro di un'impressione dovuta al suo impatto graficamente straordinario.

Come ho aggiunto anche all'interno del boxettino dell'hardware, Warriors ha rispettato ogni mia aspettativa, a patto che si disponga di un Pentium ben dotato, rivelandosi in questa configurazione come un picchiaturo senza dubbio interessante. Innanzitutto la qualità grafica è davvero elevata, con il tanto decantato sistema Bio Motion che rende le animazioni realistiche e fluide, inoltre gli sfondi disegnati a mano sono veramente caratteristici, anche se mancano della presenza di tecniche molto in voga ultimamente, quali scrolling parallattico o pavimento in prospettiva.

Il sonoro è anch'esso ben realizzato, con musiche di un rock duro che danno la carica e la grinta per polverizzare l'avversario di turno; gli effetti sono altrettanto curati, compresi i vari lamenti dei personaggi straziati.

Arrivando alla giocabilità, sotto questo punto di vista dall'Atreid (ora distaccamento francese della Mindscape, ndMax) avremmo potuto attenderci qualcosa di meglio. Per cominciare le mosse potevano essere maggiori nel numero e nella varietà, anche se questa è una conseguenza della decisione di utilizzare due soli tasti come metodo di controllo d'offesa: uno per il pugno l'altro per il calcio, limitando così le combinazioni possibili. Quello però che da più fastidio è la sensazione di non poter uscire da determinate situazioni; quando cioè il nemico incomincia a menare sul serio e vi trovate all'angolo, potrete scegliere se pararvi, e verrete bastonati con pochi danni (ma che aumenteranno via via), oppure se attaccare, venendo in questo caso mazzolati ancora di più, in quanto avrete abbassato la guardia. Tutto questo al contrario di colossi come il sempre citato Street Fighter, che lasciava sempre una via d'uscita, in Warriors ci troviamo invece un po' con le mani legate.

Per quanto concerne il lato strategico si può notare un'importantissima lacuna: la differenza nel livello di difficoltà - selezionabile a inizio partita - è solo quella che ad un grado più elevato il nemico ti verrà addosso senza lasciarti respiro, ma non adatterà nessuna tecnica particolarmente affinata che non sia quella di prima di cercare in tutti i modi di chiuderti all'angolo. Volendo tirare le somme, Warriors rimane tutto sommato un buon prodotto, quantomeno su macchine veloci, ma più per accorgimenti grafici rivoluzionari e spettacolari, piuttosto che per giocabilità comparabile ai nostri sacri come Street Fighter 2, Mortal Kombat o lo stesso e più recente FX Fighter.

HARDWARE

Warriors richiede come configurazione base un 486 con 4MB di RAM, una SVGA VESA compatibile e da un minimo di pochi Kbyte su hard disk fino a un massimo di una ventina (se volete ridurre al minimo i caricamenti da CD); sono inoltre supportate sia le varie SB che la Gravis Ultra Sound. Il gioco è però stato testato su un Pentium, dove risulta essere fenomenale, sia per fluidità che per dettaglio, ho avuto inoltre l'occasione di provarlo anche sul 486dx2 a 66Mhz super scassato della redazione, e il gioco ne usciva decisamente ridimensionato per la scattosità e la lentezza delle animazione e dei caricamenti.



NEI



SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ♦ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Passeri - Via Nicola Fabrizi 28 - PESCARA ♦ Ferri Elettrodomestici - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.

CALABRIA: Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS). ♦ Southware Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.

CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ Electronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ♦ Informatica Esac - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ♦ Migliardini Umberto - Via S. Anna dei Lombardi 35 - Largo Montecoliveto 7 - NAPOLI ♦ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ♦ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ♦ N.E.M.I. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ♦ Sogantintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

EMILIA ROMAGNA: Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ♦ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ♦ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Zuccherelli Beirvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLÌ ♦ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ♦ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Computer Line - Via S. Rocco 10/C - Via J.F. Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA ♦ Game Over - Via Bertola 6 - RIMINI.

FRIULI VENEZIA GIULIA: SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ♦ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ♦ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE). ♦ Il Balilla - Via F. Aprile 112/R - GENOVA ♦ Pagliarunga - Vico Liceti 6 - RAPALLO (GE) ♦ Scabini Giocattoli - Via C. Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 - IMPERIA ♦ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Celestia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)

LAZIO: Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ♦ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ♦ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ♦ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ♦ Eurocomp - Via Sette Chiese - ROMA ♦ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ Giocofollia - Via Parma 5 - ROMA ♦ La Chiocciola - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦ New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S. Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ Pergiooco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ♦ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbreccio 70/B - ROMA.

LOMBARDIA: Consult and Trade - V.le Orsino 18 - TREVIGLIO (BG) ♦ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ♦ Megabyte 2 - Via Scuri 4 - BERGAMO ♦ Plug & Play - Via S. Caterina 94 - BERGAMO ♦ Tintori Enrico - Via Brosetta 1 - BERGAMO ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 - BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Pierrot Lunare - Via Cremona 150 - BRESCIA ♦ TC Store - Via V. Emanuele - BRESCIA ♦ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ♦ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ♦ Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO PIEVE DELMONA (CR) ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 - MANTOVA ♦ A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ♦ Area - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦ Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONI (MI) ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Bidiemme - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ♦ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ♦ Demo Giocattoli - Largo S. Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ♦ Elettrodada - Via Capponi 5 - MILANO ♦ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ♦ Grazzini - Via M. Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 - MILANO ♦ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ♦ Infoteca - Via Saromnese 16 - LEGNANO (MI) ♦ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 - MILANO ♦ King Games Piazza Unità D'Italia 3/c - VIMERCATE (MI) ♦ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ♦ Maruucci - Via F.lli Bronzetti 37 - MILANO ♦ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦ Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ♦ Pergiooco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ♦ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ♦ Tutto Software - Via V. Monti - MELEGNANO (MI) ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ♦ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ♦ La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ♦ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ♦ S.F. Informatica - Corso Cairoli 57 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ♦ GiochiGarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ♦ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ♦ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ♦ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)

MARCHE: CD Office - Via Martiri Della Resistenza 66 - ANCONA ♦ Gioatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ♦ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ♦ Trionzo Informatica - Via N. Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zeroum Computer - Via Ulpiani 2 - S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Bertini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 79 - SFORZACOSTA (MC) ♦ Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ♦ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.

PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C. Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ♦ Elettronica sas - Corso Fiume 33 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

PUGLIA: CD Bari - Via Capruzzi 128 - BARI ♦ Computer Shop - Via Gallei 17 - BARILETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARILETTA ♦ Williams Computer Center - Viale Unità D'Italia 79 - BARI ♦ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA

SARDEGNA: Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI.

SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 - CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Electromarket - Livorni - Via Messina Marine 533/b PALERMO ♦ ITI - Via S. Corleo 6 - PALERMO ♦ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ♦ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ♦ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ♦ G.G.M. SERVICE - Via Epicarmo 19 - SIRACUSA.

TOSCANA: Abaco - Via Borgo Albizi 56/r - FIRENZE ♦ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ♦ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ♦ Cherici - Via F. Baracca 2 - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ Hobbytronics - Via Corridoni 15/a - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via S. Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAIORE (LU) ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L. da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Tecninovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ♦ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ♦ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).

TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Elettronica - Via Portici 1 - BOLZANO ♦ Kentschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLE (TN).

VENETO: Adriatica Casa - Via Medaglia D'Oro 59 - BELLUNO ♦ Bit Shop Computer - Via D. Manin 43 - PADOVA ♦ Compumania - Via C. Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers - Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 - PADOVA ♦ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ♦ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ♦ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMPI (TV) ♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratiuguri 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ R. Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 - PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE) ♦ SME - Via Torino 101 - MESTRE (VE) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ♦ Aster Market - Via Marini 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ♦ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA & AMIGA 1200



UFO

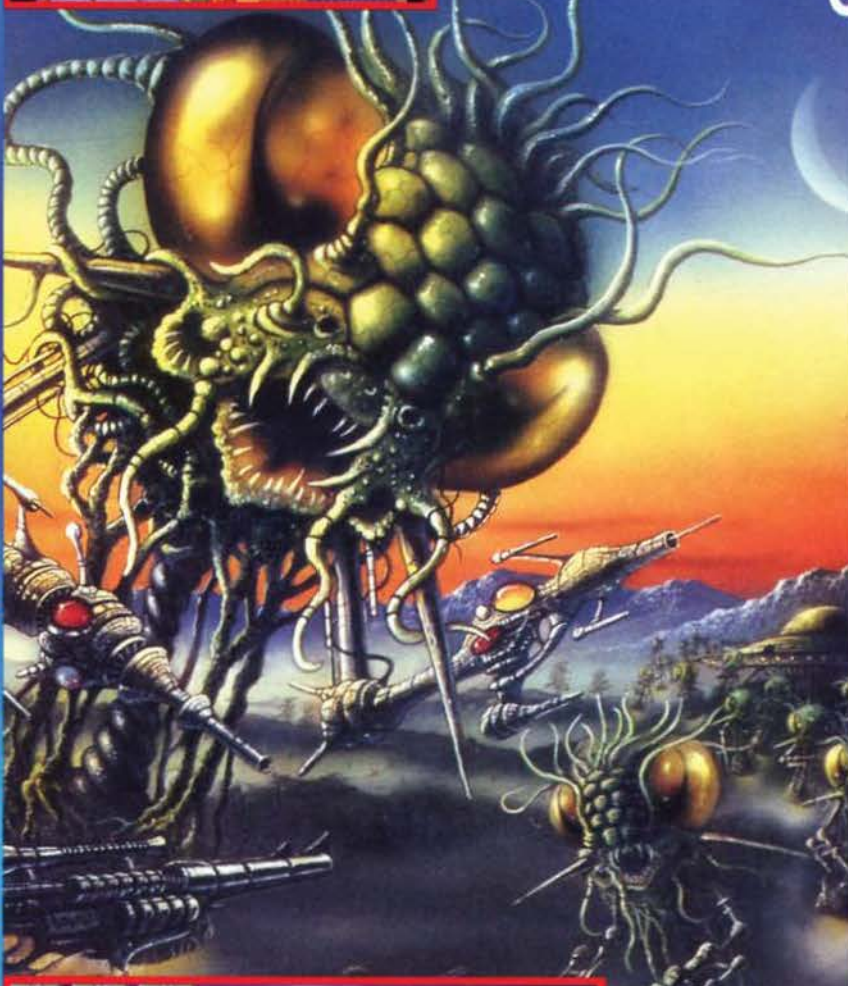
QUANDO IL NEMICO E' SCONOSCIUTO

AI COMANDI DELLE FORZE TERRESTRI CONTRO IL TERRORE ALIENO

IL TUO COMPITO:

GUIDARE UN'ORGANIZZAZIONE COMPOSTA DA GRUPPI DI SCIENZIATI, INGEGNERI, SOLDATI E SPIE - LA XCOM - FORMATA DA TUTTI I GOVERNI DELLA TERRA PER INVESTIGARE E SCONFIGGERE NAVI SPAZIALI ALIENE CHE DA TEMPO STANNO TERRORIZZANDO IL PIANETA. LA STRATEGIA CHE SVILUPPERAI DOVRA' ASSICURARE LA SOPRAVVIVENZA DELL'UMANITA'.

- INTERCETTA GLI UFO E CONTROLLA TUTTE LE ATTIVITA' ALIENE.
- TIENI SOTTO CONTROLLO LE TUE BASI, STUDIA NUOVE TECNOLOGIE (COMPRESSE QUELLE ALIENE) E TRASFERISCI IL PERSONALE O L'EQUIPAGGIAMENTO DA UNA BASE ALL'ALTRA, A SECONDO DELLE NECESSITA'.
- PRENDI I COMANDI DELLE OPERAZIONI TATTICHE, OSSERVANDOLE CON IL TUO VIDEO BATTLESCAPE 3-D.
- FAI ATTENZIONE AL LIVELLI DI SICUREZZA ED ALLA SITUAZIONE POLITICA. QUALCHE GOVERNO POTREBBE ESSERE TENTATO A STRINGERE ACCORDI SEGRETI CON GLI ALIENI.
- INCONTRI RAVVICINATI PERICOLOSI.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MICRO PROSE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE



Deve proprio essere brutta la vita delle celebrità: non appena combini qualcosa non 'politically correct' salta fuori una marea di fotografi pronta a immortalarti!

E in questo prodotto, che definire anomalo è il minimo, il vostro ruolo sarà proprio questo: armati di macchina fotografica, flash e cappellino con l'immane scritta Press dovrete svergognare il maggior numero possibile di personalità. Ma andiamo con ordine. Il gioco inizia con il vostro arrivo a Tinseltown, rinomata cittadina frequentata da molte stelle del jet set. Voi siete un giovane aspirante fotoreporter, fornito

Una volta che avrete scattato una foto degna di nota i giornali faranno la fila per accaparrarsela. Qui abbiamo immortalato addirittura un alieno!



fondata nel 1991 che fino a oggi si era limitata alla produzione di animazioni pubblicitarie. E bisogna dire che con il loro primo prodotto questi texani (dagli occhi di ghiaccio?) mi hanno spiazzato non poco: sono ormai due giorni che cerco di definire il genere di gioco nel quale rientra Paparazzi, ma proprio non ci riesco.

Avventura interattiva su CD è un po' troppo, effettivamente. Ma bisogna anche dire che Paparazzi offre molta più interazione di tanti titoloni che vanno per la maggiore fregiandosi del titolo di film interattivo. Insomma: Paparazzi è un gioco a sé, cosa piuttosto

Mano a mano che guadagniamo soldi migliora la macchina con cui ci spostiamo. Dopo questo fuoristrada ci aspetta una fuoriserie targata PPAZZI!

Katie Johnston è una giovane pattinatrice vincitrice di due ori olimpici. In teoria una ragazza dolce e ingenua. In teoria.



Ecco i sei fotografi a vostra disposizione. Ognuno ha la propria reputazione, che lo rende più o meno bene accetto dalle varie star.



Il frutto del nostro lavoro: la copertina di un giornale realizzato da voi. Questa copia del Tinseltown Tattler denuncia addirittura un omicidio.



La città di Tinseltown. Cliccando sulla mappa scegliete la locazione da visitare, ma attenzione, ricordate che le visite sono contate!

solo di un'automobile scassata (targata Loser) e di una macchina fotografica. Il motivo per cui vi trovate qui è semplice: avete deciso di diventare un famoso paparazzo. Peccato che, dato che le vostre finanze non sono in condizioni ottimali, dovrete riuscirci nel breve arco di tempo di due settimane, alla fine delle quali farete comunque una lunga strada. Resta da vedere se la farete al volante di una lussuosa fuoriserie o sulle suole delle vostre scarpe. Questo l'antefatto di Paparazzi-Tales of Tinseltown, il primo gioco della Museworthy, una società texana



rara al giorno d'oggi. Una volta chiarito chi lo ha fatto e che cosa sia cerchiamo di vedere come funziona il programma. I quattordici giorni di cui parlo prima sono divisi tutti in due sezioni (diurna e notturna), tranne quello del vostro arrivo che è di una sola. Per ognuna delle due sessioni giornaliere avrete la possibilità di visitare due dei tredici luoghi degni di nota che compongono il centro di Tinseltown, e durante ognuna di queste due visite potrete scattare due fotografie, che svilupperete poi con calma nella vostra camera oscura. Una volta fatto ciò dovrete scegliere uno dei due scatti, mettendolo sul mercato. Se l'immagine verrà giudicata degna di nota alcu-

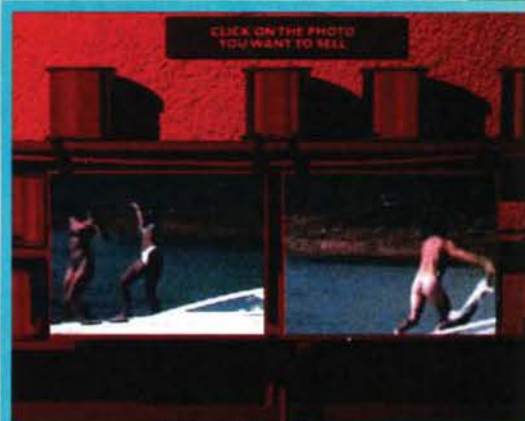


Ogni volta che farete un'uscita a vuoto troverete questo tizio che, più o meno, vi prenderà in giro. Qui medita sul significato della Vita e del Tutto.

ni giornali si offriranno di comprarvela, altrimenti... Beh, c'è sempre il vostro album personale. Già, ma il problema è tutto qui: come si fa a scattare una foto che attiri l'attenzione dei giornali? Semplice, questa deve avere due requisiti: un soggetto famoso e un atteggiamento equivoco. Dei due elementi il più difficile da trovare è il primo. Sebbene per le vie di Tinseltown si aggirino ben 26 celebri personaggi questi li potrete incontrare solo trovandovi al posto giusto nel momento giusto. E qui sta il bello. Al mattino (o alla sera, dipende se è giorno o notte) voi vi trovate nella vostra camera d'albergo. Qui potrete raccogliere preziosi indizi sulle attività dei vip. Come? In due modi: o guardando uno dei sei canali televisivi locali o ascoltando i messaggi registrati sulla vostra segreteria telefonica. In tv infatti non mancheranno mai notizie riguardanti qualche pezzo grosso, e aguzzando le orecchie (e comprendendo mooolto bene l'inglese) riuscirete a scoprire molte cose. Stesso discorso per la segrete-

duole private. Se, al contrario, avrete preso una cantonata, dovrete sorbirvi i lazzi di un tizio assurdo che spunterà fuori da ogni parte (dopo un po' lo odierete, garantito). Ammettendo che abbiate fatto tutto con cura, e che quindi stiate osservando una personalità, è arrivato il momento di usare, finalmente, la macchina fotografica. Tenete in mente che ai giornali non interessa la foto del personaggio in sé: vuole una foto scandalosa. Per cui aspettate con fiducia; prima o poi la stella in questione farà qualcosa di riprovevole, e voi dovrete essere pronti a immortalarlo. Questo il succo del gioco. L'obiettivo è riuscire a fotografare tutti i volti noti di Tinseltown nei quattordici giorni di gioco. Bene. È il momento di vedere come è realizzato il tutto. L'interfaccia, in SVGA, è molto funzionale, disponendo di una serie di bottoni dalla funzione molto intuitiva. La cosa più importante per il funzionamento del tutto sono i filmati video, il che mi sembra naturale visto che nel gioco dovrete guardare la tv e spiare la vita privata della gente.

Questo santone indiano predica una vita a base di yogurt. Peccato che noi lo abbiamo beccato con un hamburger in mano! Tra poco sarà rovinato...



Appena tornati da una missione stiamo sviluppando le fotografie scattate. Dovremo poi sceglierne una da vendere ai giornali.

lità di scegliere il proprio giornalista tra i sei disponibili, ognuno con il suo carattere e la sua reputazione (che influenzerà il comportamento dei fotografati nei vostri confronti). Più o meno questo è tutto. Non mi resta che spedirvi al commento, non prima di un ultimo consiglio: attenti, perché a volte un giornalista troppo curioso può rimetterci le penne...

Davide Solbiati



Goldie è la nostra agente, e molto spesso ci lascia messaggi in segreteria. Occhio, perché in questi brevi filmati sono nascosti preziosi indizi.

Questi appariranno in una finestra nella parte superiore sinistra dello schermo. Anche se non di grosse dimensioni sono realizzati molto bene (in Papparazzi compaiono più di 60 attori) e svolgono egregiamente il compito loro assegnato. Non un dieci e lode, insomma, ma un bell'otto alla Museworthy non glielo toglie nessuno. Il sonoro, poi, è orecchiabile e molto adatto al tipo di gioco. Passando all'aspetto giocabilità la prima cosa da dire è che Papparazzi è divertente. Niente di eccezionale, ma serve per passare un po' di tempo in allegria. Il limite principale del programma è che i personaggi saranno sempre nello stesso posto nello stesso momento, ma bisogna ammettere che un po' di varietà è dato dalla possibi-

Uno dei sei canali televisivi a nostra disposizione. È buona regola seguire tutti i programmi ogni volta, prima di uscire a caccia di notizie.



ria (con tanto di video!), con la differenza che qui i messaggi sono diretti proprio a voi, anzi, a volte sono addirittura le star a rivolgersi al vostro numero. Inoltre potrete avere preziosi suggerimenti anche in due edifici di Tinseltown (il bar e il negozio di fotografia), ma le fonti principali restano tv e telefono. Una volta che riterrete di aver scoperto dove immortalare una delle facce note della città è arrivato il momento dell'azione: raccogliete la macchina e partite (da notare che la macchina cambia da quella scassata dell'inizio a modelli extralusso a seconda dei vostri guadagni) per il luogo del rendez-vous. Una volta arrivati qui se le vostre deduzioni (o la vostra soffiata) sono esatte potrete seguire il vip in questione nelle sue faccen-

PC CDROM

Paparazzi non è certo un gioco trascendentale. La parte tecnica fa il suo lavoro, e lo stesso si può dire per il meccanismo di

gioco. Eppure, anche senza sfoggiare specifiche da brivido, il gioco centra appieno il suo intento: divertire il giocatore con un programma diverso dagli altri (solo Voyeur potrebbe, molto alla lontana, ricordarlo). Certo, il gioco è limitato: una volta fotografati tutti e 26 i vip di Tinseltown la cosa finisce lì, ma di tempo ce ne vorrà (e intanto anche il vostro inglese ne beneficerà...). E nel frattempo vi divertirte un bel po' nello spiare innocenti pattinatrici sedicenni, focose rock star, attori affermati, alieni e santoni indiani. Tirando le somme Papparazzi rappresenta un gioco sufficientemente impegnativo, vario e divertente. Se cercate qualcosa di diverso dopo la centesima partita a Dark Forces o a Nascar fareste bene a dargli un'occhiata: potrebbe rivelarsi per voi una piacevole sorpresa.

H A R D W A R E

Vi servirà come minimo un 486DX/33, un lettore CD a doppia velocità, 8 mega di RAM, una scheda SVGA a 256 colori, 22 mega su HD e, soprattutto, la versione 3.1 di Windows (Paparazzi funziona solo in questo ambiente).

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

82

GLOBALG

ARIVIVIS

I PREZZI PIU' SUPER DEL MOMENTO!!!

GIOCHI PER PC

ALADDIN	L. 89.000
ALONE IN THE DARK II	L. 119.000
ARCADE POOL	L. 37.000
ARMORED FIST	L. 89.000
ARMOUR-GEDDON	Telefonare
BATTLECHES 4000	L. 29.900
BATTLES OF NAPOLEON	L. 29.900
BEAT THE HOUSE	L. 79.000
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	L. 29.900
BUDOKAN	L. 25.000
CHUCK YEAGER'S	L. 29.900
DAWN PATROL	L. 99.000
DESCENT	L. 79.000
DOOM II	L. 79.000
DRACULA	L. 89.000
DREAM WEB	L. 99.000
DYLAN DOG	L. 29.000
EARL WEAVER BASEBALL	TELEFONARE
EARTH SIEGE	L. 89.000
EMPIRE	L. 29.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 89.000
FRONTIER 1ST ENCOUNTER	L. 99.000
GRAN PRIX F 1	L. 49.000
HARPOON	L. 59.000
HEIMDALL II	L. 89.000
INCA II	L. 129.000
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS	L. 119.000
INDIANAPOLIS	L. 49.900
INDY CAR RACING	L. 89.000
INNOCENT	L. 99.000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	L. 75.000
JURASSIC PARK SCREEN SAVER	L. 49.000
KA-50 HOKUM	L. 99.900
KASPAROV'S GAMBIT	L. 89.000
KLIK & PLAY	L. 79.000
LEMMINGS	L. 79.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 29.900
LOST IN TIME 1-2	L. 119.000
MICROMACHINE	L. 59.000
NFL 95	L. 69.900
OVERLORD	L. 99.000
PACIFIC STRIKE	L. 129.000
PAGAN ULTIMA VIII	L. 129.000
PLANET FOOTBALL	L. 99.900
PLAYBOY	L. 109.000
POWER DRIVE	L. 69.000
POWERDROME	L. 29.000
PREMIERE MANAGER 2	L. 89.900
PRIVATEER	L. 139.900
RACE INTO SPACE	L. 79.000
RAMPART	L. 29.900
SAM & MAX	L. 119.000
SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE	L. 89.900
SHADOW CASTER	L. 125.000
SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
SHADOW PRESIDENT	L. 149.000
SIM CITY 2000	L. 119.000
SIM EARTH	L. 39.000
SIM LIFE	L. 39.000
SKI OR DIE	L. 29.000
SOCCER SUPERSTARS	L. 89.000
STAR WARS	L. 89.000
STRIKE COMMANDER	L. 119.000
STRIKER 95	L. 79.000
SUPERKARTS	L. 109.000
TETRIS	L. 69.000
THE CARL LEWIS CHALLENGE	L. 39.900
THE HEROES OF THE 357	L. 39.900
THE KEY OF MARAMON	L. 39.900
THEATRE OF WAR	L. 29.900
TOPOLINO CRUCIVERBA	L. 79.900
TOPOLINO FORME E COLORI	L. 79.900
TOPOLINO GIOCO DI MEMORIA	L. 49.900
TRANSPORT TYCOON	L. 89.900
UFO	L. 89.900
WINTER OLYMPICS	L. 99.000
WORLD CUP USA 94	L. 87.000
WORLD HOCKEY 95	L. 89.000

GIOCHI PER CD ROM

1942 THE PACIFIC AIR WAR	L. 108.000
1ST CHESS TUTOR	L. 49.000
3D WORLD TENNIS	L. 39.900
ALONE IN THE DARK III	L. 99.900
ANIMALS IN MOTION	L. 39.900
CHAOS CONTROLL	L. 69.000
CIVIL WAR	L. 99.000
CLUB FOOTBALL (THE MANAGER)	L. 69.000
CREATURE SHOCK	L. 99.000
CYBERWAR	L. 129.000
CYBERWORLDS	L. 49.000
DARK FORCE5L	L. 89.000
DAY OF THE TENTACLEL	L. 49.000
DESCENTL	L. 79.000
DISCWORLDL	L. 119.000
D I ZONEL	L. 49.000
DOOM II	L. 89.000
DRAGON LORE	L. 99.000
E.S.S. MEGA	L. 39.900
EARTHQUAKE	L. 79.000
ECSTATICA	L. 119.000
F15 STRIKE EAGLE II	L. 59.000
FASCINATION	L. 39.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 89.000
FLIGHT AMAZON GREEN	L. 75.000
FLIGHT SIMULATOR	L. 99.000
FRANKENSTEIN WIN	L. 89.000
FRONTIER 1ST ENCOUNTER	L. 99.000
GOBLINS	L. 89.000
GOBLINS II	L. 119.000
INCA	L. 129.000
INCA II	L. 139.000
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS	L. 49.000
INFERNO	L. 109.000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	L. 89.000
IRON ASSAULT	L. 85.000
JACK NICKLAUS GOLF	L. 59.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KICK OFF 3	L. 69.000
LEGEND OF KYRANDIA	L. 119.000
LEMMINGS II	L. 49.900
LINK WORLDS	L. 39.000
LITTLE BIG ADVENTURE	L. 129.000
LOOM	L. 39.900
LORD OF THE REALM	L. 89.000
LOST EDEN	L. 75.000
MAGIC CARPET	L. 119.000
MEGARACE	L. 69.000
MONKEY ISLAND 2	L. 49.000
MYST	L. 129.000
NBA LIVE 95	L. 129.000
NOCTROPOLIS	L. 119.000
PAGAN ULTIMA VIII	L. 129.000
PINBALL WORLD CUP	L. 99.000
QUANTUM GATE	L. 39.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 99.000
SAM & MAX	L. 49.000
SCOTTISH OPEN	L. 89.000
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	L. 49.000
SHADOW CASTER	L. 139.000
SIM CITY	L. 99.000
SOCCER SUPERSTARS	L. 89.900
STAR WARS REBEL ASSAULT	L. 49.000
STRIP POKER PRO	L. 79.000
SUPERKARTS	L. 119.000
SYNDACATE	L. 99.000
TEMPTATION (COMPILATION)	L. 119.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 99.000
THE ROCK 'N ROLL YEARS	L. 119.000
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	L. 49.000
TOWIN WITH NO NAME	L. 39.000
TRANSPORT TYCOON	L. 89.000
TUTTO IL MILAN	L. 59.000
U.S. NAVY FIGHTER	L. 129.000
UFO	L. 89.000
ULTIMATE BODY BLOWS	L. 79.000
ULTIMATE FOOTBALL	L. 99.000
UNDER A KILLING MOON	L. 99.000
VIRUS KILLER	L. 49.000
WING COMMANDER II	L. 139.000
WING COMMANDER III	L. 149.000
WINGS OF GLORY	L. 139.000
WOMEN IN MOTION	L. 39.000
WOOD RUFF AND THE SCHNIBBLE	L. 39.000
WORLD CUP GOLF	L. 139.000
WORLD CUP USA 94	L. 119.000
WORLD CUP YEAR 94	L. 79.000
X - COM (TERROR FROM THE DEEP)	L. 99.000
X - WING	L. 119.000
	L. 49.000



WORLD HOCKEY
L.78.000



VIRTUOSO
L.69.000



MICRO MACHINE 2
L.99.000 CD
L. 79.000 PC



STRIKER 95
L.75.000



PSYCHO PINBALL
L.79.000



THE LAST DYNASTY
L.89.000 Ingl.
L.129.900 Ital.



FLIGHT UNLIMITED
L.99.000



SUPER STREET FIGHTER II
L.75.000 CD/PC



FULL THROTTLE
L.89.000



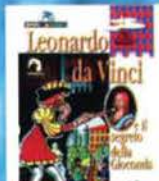
FX FIGHTER
L.69.000



STAR TREK NEXT GENERATION
L.89.000



WARRIORS
L.79.000



LEONARDO DA VINCI
L.109.000



STAR TREK 25 ANNIVERSARY
L.75.000

GIOCHI AMIGA CD 32

CHUCK ROCK	L.49.000
DENNIS THE MENACE	L.79.900
FIELDS OF GLORY	L.89.900
GLOBAL EFFECT	L.29.000
HUMANS	L.59.900
JOHN BARNES FOOTBALL	L.49.900
LEMMINGS	L.54.000
MORPH	L.69.000
NAUGHTY ONES	L.39.000
RISE OF THE ROBOTS	L.49.000
RYDER CUP GOLF	L.49.000
SABRE TEAM	L.59.000
THE SEVEN GATES OF JAMBALA	L.30.000
TRIVIAL PURSUIT	L.39.000
TROLLS	L.39.000
VITAL LIGHT	L.69.900
WILD CUP SOCCER	L.69.900
WORLD CUP QUIZ	L.29.000

GIOCHI PER AMIGA

BEAU JOLLY COMPILATION	L. 79.900
CHRISTMAS LEMMINGS	L. 69.900
DRACULA	L. 89.000
F1 DOMARK	L. 69.900
FIELDS OF GLORY	L. 89.900
FOOTBALL GLORY	L. 79.900
GOAL	L. 69.900
JUNGLE STRIKE	L. 69.900
KICK OFF 3	L. 59.900
MORTAL KOMBAT II	L. 69.900
MR BOBBY	L. 49.900
PERSONAL PAINT	L. 109.000
RALLY CHAMPIONSHIPS	L. 69.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	L. 79.900
SHAQ FU	L. 69.900
SIERRA SOCCER	L. 79.900
SIM CITY 2000	L. 99.900
SOCCER SUPERSTARS	L. 89.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 79.900
T2 ARCADE GAME	L. 69.900
THE SETTLERS	L. 79.900
THEME PARK	L. 89.900
URIDIUM 2	L. 69.900
VITAL LIGHT	L. 69.900
WIZ'N LIZ	L. 69.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.900



ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE

A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548



VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

I PREZZI SONO IN EURO E SONO PER UNO DEI PIU' IMPORTANTI CENTRI EUROPEI DI VENDITA PER CORRISPONDENZA. I PREZZI SONO PER UNO DEI PIU' IMPORTANTI CENTRI EUROPEI DI VENDITA PER CORRISPONDENZA.

Gioca con la tua squadra del cuore



programma e manuale
in italiano

Le migliori squadre del
campionato italiano
di serie A

Giocatori Reali

Grafica 3D

Effetti sonori da stadio

STRIKER '95

Software & Co.

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (Va) - tel. 0332/223.305 - fax 0332/223.828



TIME WARNER
INTERACTIVE

SILVERLOAD

Un lupo mannaro americano a Silverload?!? Per quanto a prima vista il connubio possa apparire strano (non so perché, ma il licantropo come tradizione popolare mi pare più legato al continente europeo che non a quello americano), proprio su questo singolare episodio si incentrerà la vostra avventura. In Silverload, infatti, vi troverete a dover scoprire i segreti di una cittadina molto poco invitante sulla quale è stata lanciata una maledizione. Se vi domandate perché, leggete quanto segue...

Creata nei primi dell'800, la cittadina di Silverload non era altro che un piccolo insediamento di minatori che si erano conquistati questo sperduto lembo di terra in un modo alquanto particolare: rapendo e uccidendo gli indiani che avevano avuto la sfortunata idea di costruire il proprio accampamento sopra a un giacimento d'argento...
Chiaramente a questi l'idea di ricevere tale tratta-



Questo è l'hotel dal quale in pratica inizia la vostra avventura: come vedete, la grafica non è certo ai massimi livelli...



Come già accennavo durante la recensione, gli avvoltoi prediligono solo alcune parti del vostro volto.



Già dal comitato di accoglienza si intuisce che le cose non andranno troppo bene...



Questo è uno dei due antropologi giunti sul luogo prima di voi: dorme vicino alla vostra stanza, ma non voglio dirvi troppo...



mento non piacque e pertanto pensarono bene di vendicarsi lanciando sui loro aggressori una bella maledizione: li trasformarono in licantropi, rendendo loro quindi impossibile toccare l'argento (se non capite perché, provate a chiedere a uno di questi mostri quale concetto associ a un proiettile realizzato con questo metallo prezioso...).

Vestirete così i panni di un vagabondo che ha la sventura di passare in un accampamento di coloni terrorizzati all'idea di entrare nella città per rifornirsi di viveri. Il motivo è presto detto: proprio da Silverload sono arrivati nella notte dei licantropi che hanno rapito il bambino di un povero colono (il quale, come si scoprirà nel gioco, dev'essere un tipo molto fortunato dato che qualche mese prima gli era morta la moglie per il morso di un serpente), uccidendo anche i cavalli che trainavano le loro carovane.

A voi quindi spetterà il compito di recarvi a Silverload per capire bene quello che è accaduto e per recuperare il bambino. Il tutto in cambio di un cavallo, dato che il vostro si è rotto una gamba infilando la zampa nella tana di una tartaruga (della serie, la fortuna in questo gioco abbonda).

La vostra avventura, inoltre, si intersecherà momentaneamente con quella di due antropologi che hanno avuto la cattiva idea di andare a Silverload per studiare quello che è rimasto dell'antica comunità indiana. Uno di questi, Carl Withead, è il personaggio protagonista dell'introduzione del videogame, la cui voce fuori campo vi darà una succinta idea dei personaggi che popolano la città maledetta.

Ecco il luogo del misfatto: non ha un'aria molto invitante, vero?

Ma veniamo ora al gioco in se stesso. Trattasi di avventura grafica in soggettiva che ricor- da vagamente Under A Killing Moon, se non altro per l'interfaccia di controllo. Questa infatti è strut- turata in modo da tale che il puntatore del mouse cambi forma a seconda dell'oggetto che si sta indi-

sono appoggiati tutti gli oggetti che avete finora rac- colto durante l'avventura.

Molto comodo risulta invece l'utilizzo della mappa, che permette di spostarsi da un punto all'altro sem- plicemente cliccando sulla locazione desiderata, a patto però che la si sia già visitata.

Nonostante questo sistema di gestione piuttosto interessante, Silverload presenta purtroppo la pecca di dare una sensazione di estrema staticità. Se ad esempio parlate a un personaggio, vedrete raramen- te muoversi la sua bocca e le animazioni saranno pressoché inesistenti. E, se in UAKM gli spostamenti avvenivano in tempo reale (vedevate cioè l'ambiente muoversi sotto i vostri occhi), in Silverload gli spo- stamenti sono resi con un semplice 'fading' da una locazione all'altra.

Ora, non si pretende certo che ogni avventura in soggettiva debba avere uno standard qualitativo pari al famoso gioco della Access (che qui continuo a richiamare unicamente come ideale termine di paragone), ma sarebbe preferibile che un videogame prodotto nel 1995 abbia almeno delle caratteristiche che lo discostino da un suo illustre predecessore quale Heart Of China della Dynamix. Qui purtroppo l'unica differenza con quest'ultimo titolo uscito all'incirca 4 anni fa è che nel gioco è presente un parlato digitalizzato, di ormai facile impiego con l'ormai imposizione del CD come standard (ritengo sia da sottolineare che nella schermata delle opzioni non ho visto niente che indicasse almeno la possibilità di visualizzare i sottotitoli: quindi o capite per bene l'inglese parlato o altrimenti comprenderete poco di quello che sta accadendo. Al momento non siamo infatti in grado di assicurare una conversione in italia- no a cura del distributore nazionale). A onor del merito va invece rimarcato come la canzone in stile western "Friend Without a Smile" che accompagna la



Da questa foto si vede come l'inventario sia gestito in modo originale...

Da ultimo, analizziamo invece quello che (finalmen- te!) rappresenta un punto a favore di Silverload: la longevità del gioco. Devo dire in effetti che la trama è decisamente avvincente: l'atmosfera che si finisce per respirare è particolarmente intrigante e aiuta non poco a immedesimarsi nella storia. Inoltre, il modo in cui si sviluppano gli enigmi con l'evolversi dell'avventura non rende il gioco particolarmente difficile, motivo per cui raramente si finisce per pro- vare quel senso di frustrazione che spinge spesso ad abbandonare definitivamente la partita. Ma visto che lo spazio stringe, passiamo direttamen- te al box di commento...

Stefano Silvestri



Mi hanno detto che in cantina avrei trovato qualcuno ma mi sembra alquanto deserta. Però se si cerca bene qualcosa la si trova...

cando, suggerendo quindi quali azioni compiere. Purtroppo però per Silverload i paragoni con UAKM finiscono qui: è pur vero che il gioco non occupa 4 CD, ma quello che alla fine ci troviamo fra le mani è un'avventura molto poco dinamica che sostanzial- mente vi mette di fronte a una schermata statica



Dunque, il gioco in sé mi ha lasciato per- plesso...

Silverload presenta un'interfaccia piutto- sto innovativa abbinata

a un gioco dalla struttura tecnica invece decisa- mente superata. La staticità impera e le misere (e saltuarie) animazioni del fondale non contribuiscono certo a cambiare le carte in tavola. Il parlato digitaliz- zato è su livelli accettabili, mentre la colonna sonora è decisamente scarsa, essendo limitata a un paio di motivi che si possono sentire solo quando si entra in alcune locazioni: al di fuori di questi casi c'è il silen- zio più totale.

Per quanto riguarda poi l'aspetto grafico (ma ne avevo già accennato in precedenza) si passa da un'introduzione e da degli intermezzi disegnati in modo piuttosto piacevole a delle schermate statiche del gioco realizzate in modo invece alquanto superficiale. Inoltre le morti, fin troppo frequenti e casuali, finiscono per interrompere la continuità del gioco.

Di tutto ciò non può che risentirne la longevità, dato che il primo impatto molto spesso si rivela determi- nante ai fini della prosecuzione del gioco: per tutti coloro che comunque avessero la forza di superarlo, Silverload si può rivelare interessante, dato che la trama in se stessa garantisce un'ambientazione hor- ror piuttosto originale che riesce a catturare l'atten- zione del giocatore.

Personalmente credo che se quelli della Millennium si fossero dedicati anziché unicamente all'interfaccia anche ad altri aspetti del gioco quali grafica, suono e interazione del personaggio con l'ambiente (qui decisamente carente), Silverload avrebbe senza dub- bio ottenuto un voto decisamente più alto.

Una volta precisato quindi come si tratti di un prodot- to non certo esente da difetti, come in tutti i casi di un videogame non perfettamente riuscito, non posso far altro che consigliarlo unicamente a coloro che prediligono particolarmente il genere delle avventure e che non disdegnano affatto una truculenza dai toni vagamente splatter.

H A R D W A R E

Silverload non necessita di configurazioni hardware particolarmente esose, accontentando- si di un 386 SX con scheda grafica VGA e lettore CD-Rom doppia velocità.



disegnata a mano (neanche poi in modo eccelso, ma questi sono i miei gusti personali, i vostri potrebbe- ro essere diversi). A voi quindi il compito di muove- re minuziosamente il cursore attraverso tutto lo schermo al solo fine di osservarne i cambiamenti e agire di conseguenza...

Interessante, anche se non il massimo della comodi- tà, il sistema di gestione dell'inventario: cliccando col mouse alla base dello schermo si accede a una schermata che rappresenta una superficie sulla quale

Ecco cosa vi succede se vi avventurate troppo lontano dall'hotel.



Ecco il vostro volto mentre attendete che il barbiere vi rada: in cambio del servizio non pagherete col denaro, ma col sangue...

schermata di presentazione sia decisamente bella.

Passando ora ad analizzare la giocabilità c'è da aggiungere quella che a mio avviso rappresenta un'ulteriore pecca del gioco: la frequenza con la quale è possibile morire e, soprattutto, l'assoluta casualità con cui questo accade.

Alle volte, di fronte a un bivio, andare a destra può significare la morte sicura per mano di un licantropo mentre invece, proseguendo verso sinistra, l'avven- tura prosegue tranquillamente.

E di modi di morire ce ne sono tanti: straziati da uno di questi mostri mentre si volta incautamente l'angolo della strada, uccisi nel sonno non appena si ha la sventurata idea di addormentarsi nella propria camera d'albergo, seppelliti vivi in una bara di legno, oppure dati in pasto a degli avvoltoi che paiono gra- dire molto le vostre parti molli (occhi e lingua in particolar modo). Insomma, ci sono morti per tutti i gusti.

Questo costringe allora il giocatore a quella che io definisco la "sindrome da Doom": il salvataggio a oltranza della posizione al fine di cautelarsi da sgra- dite sorprese, il che finisce per distogliere un po' l'attenzione dallo sviluppo della trama...



Una disperata richiesta di aiuto giunge dall'isola di Metavira: "aiutateci a cacciare il malvagio Santino, altrimenti tutte le nostre ricerche per realizzare un nuovo farmaco andranno perse e con loro un numero incalcolabile di vite umane".

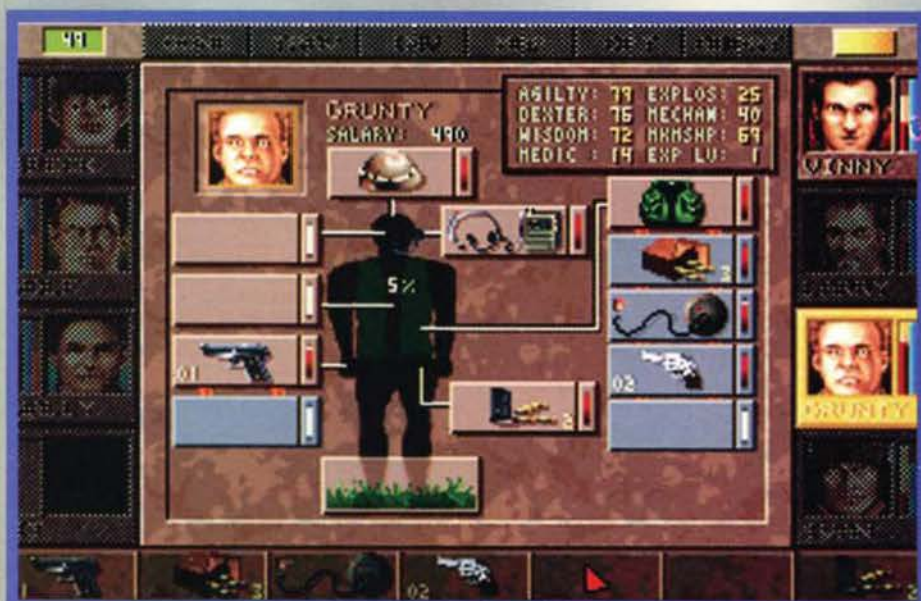
Siete appena stati trasportati sull'isola di Metavira da un elicottero quando il famoso scienziato Jack Richards e sua figlia Brenda chiedono di parlarvi. Dopo aver ascoltato il loro racconto avete finalmente le idee un po' più chiare: qualche anno fa una missione scientifica guidata dal professor Richards approdò a Metavira con lo scopo di sviluppare il più possibile lo studio e l'utilizzo delle capacità curative della linfa degli alberi Fallow, nativi dell'isola. I risultati non si fecero attendere e, dopo pochi mesi, fu presentato al mondo intero un nuovo farmaco in grado di salvare migliaia di persone dalla morte. Tutto questo avrebbe significato gloria per gli scienziati e una facile fonte di ric-

zionale dei Mercenari) allo scopo di reclutare una squadra di uomini e riconquistare Metavira. Da questo momento in poi il destino del professor Richards, di sua figlia e di migliaia di esseri umani sarà nelle vostre mani: cercate di non deludere la loro fiducia.

Come avrete capito dalle foto Jagged Alliance si presenta come un ibrido tra un RPG e un gioco strategico: RPG perché per ogni mercenario esiste una vera e propria scheda personale grazie alla quale



Basta prendere bene la mira e... Questo povero sventurato finirà sotto un bel mucchio di terra.



Dalla schermata dell'inventario è possibile spostare gli oggetti dalle tasche dello zaino alla mano del personaggio.

chezza per chi fosse stato in grado di estrarre la magia linfa. Uno dei membri della spedizione originale (tale Santino), fiutando l'affare, propose di realizzare un secondo quartier generale sull'altro lato dell'isola in modo di procedere più rapidamente con il lavoro. Quello che in realtà aveva in mente fu chiaro poco tempo dopo: Santino assoldò dei mercenari impadronendosi di quasi tutta l'isola, costringendo il povero professor Richards a chiedere il vostro aiuto. Venuti a conoscenza della situazione vi rendete subito conto che da soli non riuscireste a combinare nulla di buono e decidete perciò di mettervi in contatto con l'A.I.M. (Associazione Interna-

potrete avere sempre sottocchio i valori di resistenza, agilità, destrezza, capacità di acquisire nuove informazioni, livello di padronanza dell'arte medica, abilità nell'aggiustare gli oggetti, familiarità con gli esplosivi e mira del personaggio. Durante il gioco inoltre ogni membro della vostra squadra potrà raccogliere e usare innumerevoli oggetti in puro stile "ruolistico" (potrete usare solo l'oggetto che avrete in mano mentre gli altri saranno riposti in zaini,



Dalla schermata dell'inventario è possibile spostare gli oggetti dalle tasche dello zaino alla mano del personaggio.

Una volta che vi sarete messi in contatto con l'A.I.M. potrete leggere le schede di tutti i mercenari iscritti a questa associazione a "scopo benefico".



NAME	HP	MP	EXP	LEVEL	STATUS	ITEMS	WEAPONS	SKILLS	STATS
SAL	100	100	100	1	OK				STR: 10
HEA	100	100	100	1	OK				STR: 10
ARI	100	100	100	1	OK				STR: 10
DES	100	100	100	1	OK				STR: 10
MIS	100	100	100	1	OK				STR: 10
EXP	100	100	100	1	OK				STR: 10
REC	100	100	100	1	OK				STR: 10
MRK	100	100	100	1	OK				STR: 10
LUL	100	100	100	1	OK				STR: 10

Al termine di ogni giornata i punteggi dei mercenari vengono esaminati e i più meritevoli ricevono dei particolari bonus.

tasche ecc.). La somiglianza con i giochi strategici è invece dovuta al tipo di grafica utilizzata per le missioni vere e proprie (visuale dall'alto) e dal modo in cui viene gestito il turno di gioco: ogni personaggio ha infatti a sua disposizione un numero predefinito di "punti azione" che dovrà utilizzare per svolgere qualsiasi attività. Una volta terminato il proprio turno le redini del gioco passeranno all'avversario

NAME	HP	MP	EXP	LEVEL	STATUS	ITEMS	WEAPONS	SKILLS	STATS
SAL	233	139	119	11	OK				STR: 23
HEA	22	13	13	1	OK				STR: 22
ARI	33	13	13	1	OK				STR: 33
DES	33	13	13	1	OK				STR: 33
MIS	33	13	13	1	OK				STR: 33
EXP	33	13	13	1	OK				STR: 33
REC	33	13	13	1	OK				STR: 33
MRK	33	13	13	1	OK				STR: 33
LUL	33	13	13	1	OK				STR: 33

All'inizio di ogni giornata dovrete assegnare a ogni componente della vostra squadra un compito (in questo caso la scelta è tra riposare, partecipare alla missione, riparare un oggetto o allenarsi).

(Santino) che farà le sue "mosse" scontrandosi a sua volta con la regola dei "punti azione". Il vantaggio di un simile sistema consiste nella possibilità di adottare gli opportuni accorgimenti per affrontare le situazioni che si presenteranno avanzando nel gioco, sfruttando al meglio la possibilità di muovere separatamente ogni elemento del gruppo. Naturalmente i problemi che dovrete fronteggiare non sono solo quelli relativi alle missioni di guerriglia; come organizzatore della spedizione di "soccorso", dovrete decidere anche come distribuire le vostre forze (oltre ai mercenari avrete a disposizio-

Esplorare gli edifici è importante. Non si sa mai cosa potreste trovare...

ne anche della manovalanza locale per fare la guardia agli alberi in vostro possesso ed estrarne la linfa). Qualche volta potreste trovare più opportuno lasciare una giornata di riposo a un membro della vostra squadra piuttosto che affidargli l'incarico di riparare un oggetto. Dal momento che ogni uomo ha un prezzo (e alcuni mercenari costano veramente tanto) dovrete cercare di avere sempre a vostra

La cartina dell'isola: i settori più chiari sono quelli sotto il vostro controllo.



disposizione una ragionevole quantità di denaro liquido; come fare però a procurarselo? Niente di più semplice: basterà estrarre la linfa dagli alberi, raffinarla e consegnarla al professor Richards, che, in cambio, vi pagherà con denaro sonante (un po' come in Dune II, almeno a livello concettuale). Altra scelta importantissima ai fini della missione sarà la selezione dei mercenari; infatti ognuno degli appartenenti all'A.I.M. possiede una personalità e un curriculum ben preciso. Gli elementi migliori chiedono un compenso giornaliero molto alto e, almeno all'inizio del gioco, preferiranno non rischiare la loro vita mettendosi al servizio di uno sconosciuto; quelli meno validi hanno pretese inferiori e (spesso) un punto debole (nella mia prima partita avevo assoldato un russo in grado di parlare solo nella sua lingua

Cliccando su un oggetto è possibile ottenerne una breve descrizione.



Current Team				Day # 2	
BRECK	DES	LARRY	190	1	DIFFICULTY: 1 SECTORS OWNED: 1 SECTORS LOST: 0 SECTORS GAINED: 0 FACTORY CAPACITY: 100 TOTAL TREES OWNED: 100 EXPENSES: 0 SUPPLIES: 100 TROOP: 100 TOTAL: 100 REVENUE: 0 TREES: 100 TOTAL: 100 FUNDS: 100
MIS	EXP	150	2		
HEA	ARI	150	2		
MRK	REC	150	2		
LUL	MRK	150	2		
HEA	ARI	150	2		
MRK	REC	150	2		
LUL	MRK	150	2		
HEA	ARI	150	2		
MRK	REC	150	2		

Da questa schermata potrete controllare i vostri progressi (o regressi...).

natale, e un americano fifone che si lamentava ogni volta che si trovava a più di due metri dal suo compagno più vicino). A questo punto non mi resta altro da fare che augurarvi buona fortuna.

Francesco Gaini



Devo dire che Jagged Alliance mi ha piacevolmente impressionato, soprattutto per la presenza di aspetti strategici in simbiosi

con elementi tipici degli RPG. Certo non è una novità nel mondo videoludico (la prima volta che ho provato un'esperienza di questo genere è stato con Mega-Traveller 1 e 2), ma in questo caso tutto funziona veramente bene. Andiamo però per ordine. La grafica è discreta: non troppo elaborata, ma chiara e pulita (per quanto mi riguarda avrei preferito che gli oggetti presenti sul terreno fossero un po' più grandi, ma è un particolare trascurabile). Anche il sonoro è sufficientemente curato: un accompagnamento musicale senza tante pretese, ma mai fastidioso; lo stesso dicasi per gli effetti sonori e le digitalizzazioni delle voci dei 60 mercenari (non sono molto frequenti, ma riescono a differenziare in maniera soddisfacente i vari personaggi). Niente da dire per quanto riguarda l'interfaccia utente (che permette al giocatore di controllare al meglio gli elementi della sua squadra) e la longevità del gioco (grazie anche alla possibilità di scegliere il livello di difficoltà). Insomma, Jagged Alliance è un prodotto originale e ben fatto che piacerà sicuramente a tutti gli amanti del genere; peccato che alcuni aspetti non siano stati maggiormente approfonditi (sto parlando della grafica e del sonoro che, come ho già avuto modo di dire, rientrano nella media: "senz'infamia e senza lode").

H A R D W A R E

La configurazione minima per giocare è un 486 a 33Mhz con 4 MB di RAM (vivamente raccomandati 8 MB), lettore CD a doppia velocità, mouse, dai 15 ai 38 Mega di spazio sull'hard disk e una scheda video VGA a 256 colori. Supportate tutte le principali schede sonore.

PRESENTAZIONE	●	84
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBALG



CD-ROM NEWS

PER DOS - WINDOWS - MAC DA L. 29.000

IVA INCLUSA

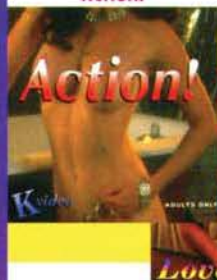
Db-Line

AZIONI

BAD GIRLS!

GIRLS! GIRLS! GIRLS!

DOUBLE LOVE!



LOVE POTION



LOVE AFFAIRS!



COME WITH ME!



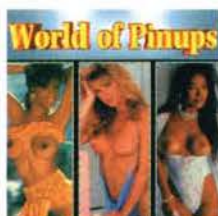
YOU ARE VIRTUALLY MINE!

STUPENDI FILM A FULL SCREEN
DISPONIBILI MOLTISSIMI
ALTRI TITOLI!

VIETATI AI MINORI



EMMANUELLE OF HOLLAND
EMMANUELLE OF USA/EMMANUELLE
OF PARIS/EMMANUELLE OF GREECE.



WORLD OF PINUPS



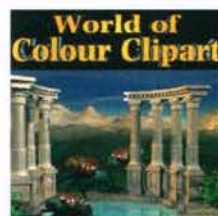
FRESH FONTS (Vol. 1-2)
AMIGA/DOS/MAC/VASTA RACCOLTA
DI CARATTERI.



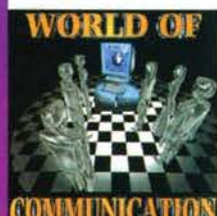
WORLD OF ANIMALS
AMIGA/DOS/MAC/TUTTI GLI
ANIMALI DEL MONDO.



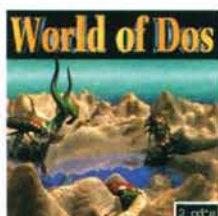
WORLD OF CLIPART
AMIGA/DOS/MAC/RACCOLTA
CLIPART.



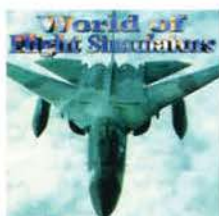
WORLD OF COLOUR CLIPART
AMIGA/DOS/MAC/CLIPART A COLORI.



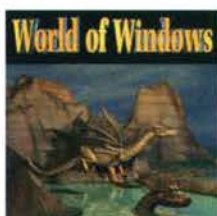
WORLD OF COMMUNICATION
DOS/TUTTO PER IL MODEM.



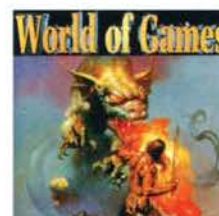
WORLD OF DOS
DOS/TUTTO PER L' MS-DOS.



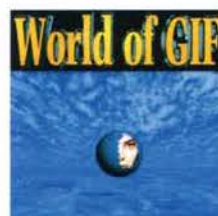
WORLD OF FLIGHT SIMULATORS
DOS/SIMULATORI DI VOLO.



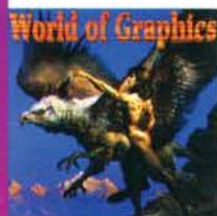
WORLD OF WINDOWS
DOS/PROGRAMMI-UTILITIES PER
WINDOWS.



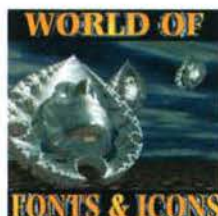
WORLD OF GAMES
DOS/RACCOLTA DI GIOCHI.



WORLD OF GIF
AMIGA/DOS/MAC/RACCOLTA GIF.



WORLD OF GRAPHICS
AMIGA/DOS/MAC/STUPENDE
IMMAGINI GRAFICHE.



WORLD OF FONTS & ICONS
DOS/LA PIU' COMPLETA RACCOLTA
DI FONTS E ICONE.



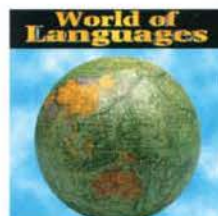
WORLD OF INTERNET
DOS/TUTTO PER INTERNET.



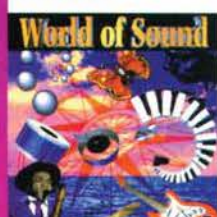
TOP 100 GAMES VOL. II
FOR MS-DOS
DISPONIBILI ANCHE:
-TOP 200 DOS VOL. III
-TOP 50 GAMES FOR MS-DOS
-TOP 100 GAMES A1200
-TOP 100 GAMES CD32



TOP 100 WINDOWS VOL. III
DISPONIBILI ANCHE:
-TOP 50 GAMES FOR WINDOWS
-TOP 50 GAMES MAC
-TOP 50 GAMES VOL. II MAC
-TOP 50 GAMES VOL. II FOR WINDOWS



WORLD OF LANGUAGES
DOS/TUTTE LE LINGUE DEL MONDO.



WORLD OF SOUND
DOS/CD STRACOLMO DI SUONI E
MUSICHE.

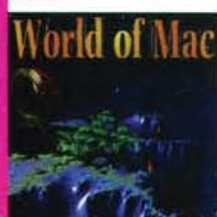


WORLD OF SPORTS
DOS/TUTTI GLI SPORTS: GIOCHI,
IMMAGINI, DEMO...



CLIPMANIA
AMIGA/DOS/CLIPART PER DTP CON
ALBUM 165 PAGINE.

INCLUSO CATALOGO
CON TUTTE LE CLIPART



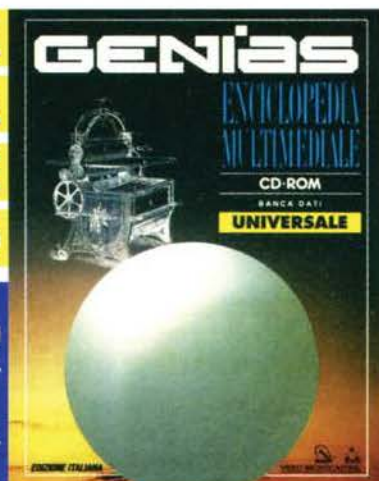
WORLD OF MAC
MAC/PROGRAMMI-UTILITA' PER MAC.



3D-ARENA
AMIGA/DOS/OGGETTI PER IMAGINE-
LIGHTWAVE, REAL 3D, 3D STUDIO.

LA PRIMA
ENCICLOPEDIA
MULTIMEDIALE
IN ITALIANO

GENIAS/CD-ROM
PIU' DI 800 IMMAGINI GRAFICHE. 45 MINUTI DI VIDEO IN
MOVIMENTO VISIONABILI IN FULL SCREEN ED IN FULL MOTION.
ADATTISSIMA PER SCUOLE MEDIE INFERIORI E SUPERIORI.
ARGOMENTI TRATTATI: CULTURA UNIVERSALE, MEDICINA,
GEOGRAFIA, ARTE, STORIA, FILOSOFIA, LETTERATURA.





NOVITA' LIGHT WAVE 3D (VERS. 4.0)

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: • Intel-Windows • Intel-Windows NT • DEC Alpha-Windows NT • MIPS-Windows NT • AMIGA. L'aggiornamento dalla versione precedente è possibile per qualsiasi piattaforma contattando direttamente New Tek, o tramite il servizio esclusivo Db-Line.

Db-Line



TANDEM PCMCIA 1200 (BSC)

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno.



TANDEM

Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, AsimCDFs, Babel CDFs.



DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI

DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.



POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200

Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

DISPONIBILI:

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 - PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32™ - NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS - CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3

NUOVI ARRIVI - CD PER AMIGA DA L. 39.000 IVA INCL.

3D ARENA	ADULT SENSATION	AMIGA TOOLS	AMINET 5	AMINET SET 1	ANIMATIC	CLUB AMIGA DE MONTREAL
AUDIO PLUS	EROTIK COLLECTION	AMIGA disc	FRSH FISH	FRESH FONTS VOL.1	FRESH FONTS VOL.2	HOTTEST 4
MEETING PEARLS VOL. 1	MEETING PEARLS VOL. 2	PANDORA'S CD	AMIGA RAYTRACING VOL. 1	AMIGA RAYTRACING VOL. 2	WORLD OF GIF	WORLD OF PINUPS
SPACE & ASTRONOMY	WORLD OF SOUND	WORLD OF GAMES	AMIGA DESKTOP VIDEO CD	WORLD OF CLIPART	WORLD OF AMIGA	DEMO II
LIGHT ROM	UTILITIES 1-1500	SOUNDS TERRIFIC	CLIPTOMANIA CD	TERRA SOUND LIBRARY	GIFS GALORE CD-ROM	CDPD IV

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C
BIANDRONNO/VA - TEL. 0332/819104 - 767270
FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/767329 - 767277

VOXonFAX 0332/767360

- Servizio informazioni in linea 24/24 h.
- Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi:
- servizio novità - schede tecniche di tutti i prodotti
- listini ed offerte
- richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.





STRIKER '95
Arcade
o simulazione calcistica?

La domanda non è inutile. Basta infatti osservare molti videogame dedicati allo sport del calcio per giungere a una distinzione tra due modi diversi di affrontare il tema: il primo, alla Sensible Soccer, si propone di simulare fin nei minimi dettagli non solo la partita ma anche tutto il lavoro strategico che sta a monte di essa; il secondo, invece, si limita a fornire una visione più superficiale del tema a tutto vantaggio appunto del lato arcade.

Striker '95 rappresenta forse l'unione di queste due filosofie di gioco: mantenendo un'impostazione molto vicina a quella dei coin-op, il nuovo prodotto della Rage Software cerca di aggiungere un minimo di spessore a quella che altrimenti rischierebbe di essere una simulazione decisamente superficiale del mondo del football.

Una volta avviato il programma verrete accolti da un'introduzione che non ha nulla da invidiare alle sigle televisive che precedono gli eventi calcistici più importanti: le immagini realizzate al computer e sapientemente montate con dei veri filmati televisivi, vi fanno entrare subito nel "clima partita". Dopodiché, secondo la migliore tradizione, vi troverete di



fronte al consueto menu delle opzioni che vi permetterà le seguenti scelte: Partita Amichevole, Allenamento, Caricamento Gioco, Opzioni, Competizioni, e infine Modifica Squadre. Analizzando in dettaglio le singole voci (e tralasciando per ovvi motivi le spiegazio-

L'introduzione di Striker '95 è indubbiamente una delle parti meglio riuscite del gioco...

ni relative alle prime tre), salta subito all'occhio il sottomenu delle opzioni: tra i parametri che è possibile regolare, si notano infatti due comandi molto interessanti quali quelli relativi all'attivazione/disattivazione delle immagini e del commento sonoro. In effetti, se Striker '95 si distingue dalle altre simula-



Questa è l'interessante schermata delle sostituzioni: vi permetterà di controllare tutti i parametri dei vostri giocatori in campo al fine di scegliere nel migliore dei modi chi mandare in panchina.

L'attaccante slavo Vusic ha appena segnato il gol del vantaggio sull'Italia...

Il giocatore olandese raccoglie in scivolata un lungo cross dalla destra ed entra in porta con la palla: merita un replay!



zioni calcistiche, uno dei motivi principali è l'utilizzo che è stato fatto del CD come supporto sul quale poter immagazzinare notevoli quantità di filmati e di suoni. I programmatori della Rage Software hanno pertanto pensato bene non solo di far commentare ogni singola fase dell'incontro dalla viva voce di Andy Gray (il Pizzul della situazione), ma anche di inframmezzare ogni pausa di gioco con dei filmati di discreta qualità.

Queste due novità rischiano peraltro di essere i classici "specchi per le allodole", dato che non modificano sostanzialmente l'impatto del gioco e anzi, dopo un po', tendono anche a diventare noiose: se da un lato la scelta delle frasi con cui commentare le

Ogni fase saliente del gioco è commentata da una scritta analoga a questa. Come vedete la traduzione in questo caso non è perfetta (anche se siamo lontani dal mitico "artellino gallo" di Kick Off)...



Con un tiro-cross a rientrare, l'Italia pareggia i conti col Galles...

azioni di gioco si riduce a poche alternative, dall'altro il frequente ricorso alle immagini finisce per spezzare eccessivamente la continuità dell'azione, innervosendo non poco il giocatore impegnato nelle fasi salienti del match. Per questi motivi, con tutta probabilità, finirete col disattivare queste due opzioni dopo poche partite.

Sempre in riferimento al menu in questione, va anche notata la possibilità di decidere se giocare al coperto (indoor) o all'aperto.

Quanto alle altre voci disponibili, selezionando Competizioni si avrà la possibilità di scegliere tra



vicino. Nel secondo caso invece, col primo tasto si intercetterà la sfera in tutti i modi possibili (scivolata, colpo di testa, rovesciata, tuffo e sforcicata) e col secondo si scatterà in velocità per seguire l'avversario. A tutto ciò va aggiunta la possibilità di calciare col famoso "aftertouch".

Molto interessante è anche il sistema grazie al quale è possibile battere le punizioni: una linea composta di tanti palloni si muoverà ai comandi del vostro joystick permettendovi di determinare non solo la direzione ma anche la parabola del tiro.

I rigori vengono invece gestiti per mezzo della classica freccia che oscilla velocemente da destra a sinistra. Nonostante però questo interessante sistema di gestione del gioco, emergono delle pecche che si rivelano di basilare importanza. Innanzitutto il controllo della palla non è alla Sensible Soccer ma al contrario prevede che il pallone stia sempre attaccato al piede del calciatore; in secondo luogo il campo è fin troppo scivoloso, col pallone che schizza via sull'erba al minimo tocco e il giocatore che solo per aver mancato il tackle si ritrova inspiegabilmente a venti metri da dove aveva iniziato il contrasto.

Ora, se il primo difetto cui accennavo può disturbare solo quei videogiocatori che dalle simulazioni sportive richiedono un particolare realismo, il secondo invece credo finisca per scontentare un po' tutti: i passaggi diventano estremamente difficili, il pallone finisce troppe volte fuori dal



Avete appena messo in bacheca la coppa che vi siete meritati vincendo il campionato: non siete contenti?

Campionato (un torneo a eliminazione composto da 32 squadre), Lega (un vero e proprio campionato sempre a 32 squadre), Torneo a Eliminazione (il nome spiega già tutto) e, naturalmente, Campionati Mondiali. Con la voce Modifica Squadre, potrete invece creare le vostre formazioni personalizzate determinando il nome del vostro team, il nome e le facce dei giocatori, la divisa e le tattiche di gioco.

Una volta determinati quindi tutti i parametri di vostro gradimento, si passerà finalmente alla partita vera e propria: in questo caso, vi troverete decisamente sorpresi dai comandi di gioco di Striker '95. Innanzitutto c'è da specificare che è necessario usare due pulsanti di gioco anziché uno solo; in secondo luogo va notato come il loro utilizzo comporti risultati diversi a seconda che si sia o meno in possesso di palla.

Nel primo caso, col tasto A si calcerà un pallonetto, col tasto B si effettuerà un tiro teso mentre premendoli entrambi si passerà la palla al compagno più



Prima di ogni partita, una schermata vi illustrerà le caratteristiche dello stadio dove disputerete la partita.

campo e sbagliare una scivolata significa automaticamente aprire dei varchi oceanici nei quali i giocatori avversari si infilano ben volentieri. Tutto ciò non può quindi che riflettersi in modo negativo sulla valutazione del gioco che compare qui di seguito...

Stefano Silvestri

In Striker '95 i rigori si calcano a questo modo...



Il portiere cecoslovacco si oppone con classe al nostro tiro...



PC+CDROM

Striker '95 è una simulazione calcistica piuttosto riuscita che però non mi ha soddisfatto completamente.

Per quanto siano presenti tutte le opzioni che ormai caratterizzano qualsiasi prodotto dedicato al football, la sensazione che si avverte dopo pochi minuti è quella di una scarsa profondità di gioco: se è vero che è possibile scegliere la formazione e la tattica da utilizzare in campo, è anche vero che i risultati che si ottengono modificando i vari parametri sono minimi. D'altronde, proprio in questo potrebbe stare il punto di forza di questo videogame: una notevole semplicità d'uso destinata a chi non vuole scervellarsi eccessivamente ma preferisce semplicemente inseguire la palla alla ricerca del goal. Sotto questo punto di vista infatti, Striker '95 è piuttosto divertente: le azioni si susseguono veloci (a patto però che disabilitate gli intermezzi filmati) e il commento dello speaker unito ai cori digitalizzati della folla non faranno altro che aumentare il "feeling" della partita.

Analizzando allora Striker '95 relativamente ai 5 parametri che ne determinano il voto finale, una menzione va sia all'introduzione che al sonoro. La prima è ben strutturata e decisamente suggestiva mentre il secondo è tecnicamente realizzato in modo eccellente: per i fortunati possessori di una AWE32 poi, le musiche presenti nel gioco saranno ancora più piacevoli da ascoltare. La grafica si attesta invece "solamente" su livelli convincenti: la prospettiva tende alle volte a ingannare anche l'occhio più attento mentre gli sprite dei giocatori sono scarsamente definiti. Al contrario, lo scrolling del campo è perfetto e sia la velocità che la fluidità del gioco sono encomiabili. Sotto il punto di vista della giocabilità, i difetti relativi al controllo di palla cui accennavo in precedenza finiscono per inficiare quell'immediatezza di gioco che è invece garantita da un eccellente sistema di controllo. Di ciò ne risente la longevità, che rischia di essere seriamente messa in crisi dal senso di insoddisfazione che si può provare quando, durante le prime partite, non si riesce a portare a termine le azioni nel modo voluto.

Una volta invece che ci si prende la mano, l'ultimo prodotto della Time Warner diventa comunque piacevole da giocare. Per tutti questi motivi, non posso far altro che consigliare Striker '95 a tutti coloro che preferiscono avvicinarsi al tema calcistico con un approccio arcade: gli altri rischierebbero invece di non apprezzare questa simulazione.

HARDWARE

Striker '95 richiede come configurazione minima un 386 33Mhz con scheda VGA a 256 colori, 4Mb di RAM, 12Mb di spazio libero sull'HD ed un CD-ROM doppia velocità. In realtà è raccomandabile avere almeno un 486 33Mhz con 8Mb di RAM.

Le schede audio supportate sono tutte le Soundblaster (compresa la AWE 32), Adlib, Gravis e Roland.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

82

GLOBAL

La Core Design, dopo essersi a lungo cimentata coi giochi arcade, tenta l'avventura della simulazione golfistica. Con quali risultati?



Ecco i quattro circuiti dove metteremo alla prova la nostra abilità...

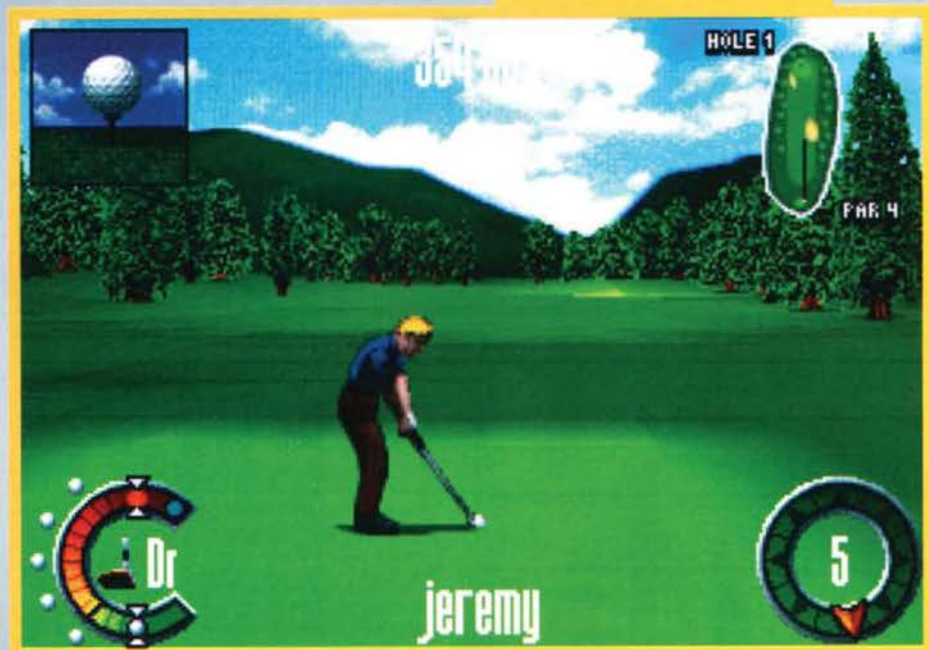
VIRTUAL GOLF

Scottish Open - Virtual Golf rappresenta un inedito "campo di battaglia" per questa casa di produzione che sin dai tempi di Rick Dangerous ci ha abituati a divertentissimi platform games e a velocissimi giochi d'azione. E se è vero che buon sangue non mente, fin dai primi approcci al green si può notare un diverso modo di affrontare il tema golfistico: quello cioè di un'impostazione decisamente arcade rispetto a un tema che è già stato trattato con abbondante dovizia di parti-

Jeremy è pronto ad iniziare la sfida: e voi?



Ecco l'arrivo della buca 18 di Carnoustie: un classico...



Scottish Open permette di disputare un torneo unicamente sul green di Carnoustie, uno dei più prestigiosi circuiti al mondo. Scegliendo invece Tournament, è possibile competere sulla distanza di 4 giri di diciotto buche su uno dei quattro percorsi disponibili, prevedendo dal secondo giro in poi l'eliminazione dei giocatori sopra il par. Con lo Skins Chal-

lenge, si gareggia per un premio in denaro che viene assegnato unicamente in base ai colpi che sono stati necessari per portare a termine una singola buca: in caso di parità, si ricorre allo spareggio. Disputando il Derby Scramble, quattro giocatori utilizzano un solo percorso di diciotto buche alternandosi i turni di battuta: vincerà la prima squadra a mettere in buca la pallina.

Da ultimo, scegliendo di giocare allo Shoot Out, ci si confronterà con altri tre contendenti su tre buche selezionate a caso dal computer, prevedendo l'eliminazione diretta del giocatore con lo score più alto.

Questa veloce panoramica permette di notare come Scottish Open - Virtual Golf garantisca all'acquirente una più che discreta longevità, pur prevedendo la possibilità di giocare unicamente su quattro percorsi, vale a dire il Bowersy, Kilmarney, Penperro e Carnoustie, luogo dove si gioca a golf sin dal lontano 1560. A discapito del programma va invece aggiunto che all'inizio è possibile provare unicamente i primi due circuiti, essendo i rimanenti limitati solamente ai giocatori professionisti. Se da un lato questo può costituire un indubbio stimolo al raggiungimento del tanto agognato grado di PRO, dall'altro frustra il desiderio di cimentarsi immediatamente con i green più impegnativi.

Una volta scelta quindi la modalità di gioco e il trac-

Da questa schermata è possibile avere una completa panoramica delle 18 buche del Kilmarney.



colari e con cura da alcuni suoi illustri predecessori quali Links 386 Pro e PGA Tour 486 Golf.

Si può a lungo discutere se questa sia una scelta vincente o meno: se da un lato così facendo si ottiene un prodotto che ha l'indubbia capacità di avvicinare al genere anche i meno avvezzi a questo antico sport, dall'altro si rischia di ottenere un ibrido che può non accontentare nessuno, non essendo né un vero arcade né una vera simulazione. Fortunatamente per la Core Design, Scottish Open - Virtual Golf rientra nella prima categoria: quella cioè di un videogame "ready to use", che richiede solo una veloce lettura del manuale e qualche minuto di pratica prima di potersi mettere alla prova contro i grandi campioni che popolano il circuito professionista.

Passando al commento del programma vero e proprio, c'è subito da notare l'interessante possibilità di giocare differenti tipi di partita. Nel menu principale si scorgono infatti le seguenti voci: Allenamento, Scottish Open, Tournament (Torneo), Skins Challenge, Derby Scramble e Shoot Out. Non ritenendo opportuno spiegare a cosa corrisponda la voce Allenamento, passiamo subito alla seconda: l'opzione

Sean "patta" per il birdie.



Questo birdie merita un replay!



ciato sul quale gareggiare, non resta altro che caratterizzare il proprio giocatore definendone il nome e le caratteristiche estetiche (colore della pelle, dei capelli e dell'abbigliamento). A tal proposito, segnalò l'opzione di poter scegliere per il proprio contendente un colore di pelle sia questo verde, rosso o blu: sono tuttora indeciso se questa rappresenti una dimenticanza dei programmatori anziché un momento di originalità del videogame...

Passando ad altro, non posso che segnalare l'immediata interfaccia di gioco che, come tutte le altre simulazioni golfistiche, utilizza la classica mezza luna quale indicatore della potenza dello snap. Naturalmente, è possibile effettuare uno swing che permetta traiettorie a effetto sia a rientrare che a uscire: lo stesso risultato è ottenibile regolando il draw o il fade da imprimere alla pallina. Tutte queste opzioni non devono comunque spaventare: bastano veramente pochi colpi per acquisire quella sicurezza tale da permettervi di portare a termine anche i tracciati più severi.

Graficamente Scottish Open - Virtual Golf è piacevole, anche se la qualità delle immagini è purtroppo ben distante da quella di un PGA Tour Golf 486: d'altronde, ciò si traduce in una gestione del video decisamente veloce. Inoltre, nota di merito, all'inizio della buca saranno possibili delle bellissime panoramiche "a volo d'uccello" che vi illustreranno le caratteristiche dell'intero green. Le prospettive presenti sono 6 ed è anche consentito alzare o abbassare la telecamera, inclinarla verso l'alto o verso il

basso e infine zoomare avanti e indietro l'immagine. Tutto questo viene permesso dall'engine del programma che utilizza un vero 3D aggiornato in tempo reale.

L'audio invece si attesta su eccellenti livelli anche se è forse fin troppo limitato: la voce del caddy che vi illustra le caratteristiche del percorso ed i rumori di fondo (cinguettii degli uccellini, commenti della gente) sono riprodotti in modo egregio così come la musica che accompagna la scelta delle opzioni. Peccato però che nelle altre fasi del gioco non sia possibile avere un adeguato commento musicale. Descritte quindi le caratteristiche principali del gioco, passiamo ora al box di commento...

Stefano Silvestri



Sean sta seguendo la traiettoria del suo colpo. Il leggero "slice" a destra dovrebbe compensare l'effetto del vento...

Con questa schermata si possono determinare le caratteristiche del giocatore: compresa una vivace abbronzatura...



IL GOLF, QUESTO SCONOSCIUTO...

pochi possono vantarsi di conoscerne le origini. Queste a dire il vero si perdono nella notte dei tempi e non sono ben chiare neanche ai cosiddetti esperti del settore. Le uniche notizie che si hanno per certe sono che si tratta di una pratica sportiva molto antica risalente al XVI secolo: circa la sua patria natia, si è tuttora indecisi tra Scozia e Olanda. Neanche l'etimologia del nome ci viene incontro: potrebbe derivare tanto dall'olandese kolf quanto dallo scozzese gowff, entrambi i termini provenendo dal comune termine sassone kolbe che significa letteralmente "bastone".

Si è invece molto più sicuri sulle origini del golf "moderno". La prima società golfistica al mondo fu inglese e venne fondata nel 1608: di essa però si è perso il nome. Lo sport acquisisce quindi la sua consacrazione ufficiale solo nel 1754, quando la società Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews codifica il regolamento di questa disciplina che da allora è rimasta invariata fino ai giorni nostri. Quanto a quest'ultima, posso solo accennarvi le nozioni più importanti. Il campo di gioco può prevedere dalle 9 alle 18 buche, ognuna di esse individuabili da una bandierina; non possono essere distanti tra loro meno di 100 metri né più di 200. Ogni giocatore è accompagnato da un caddy, il cui compito, oltre al portare le mazze, è quello di dare utili suggerimenti circa la struttura del tracciato. I "ferri" possono essere tanto in legno quanto in acciaio: se le prime garantiscono una forte gittata ma una scarsa precisione, le seconde permettono invece colpi più efficaci ma meno potenti.

Concludiamo questo succinto box informativo (per coloro che fossero interessati a saperne di più consiglio l'acquisto di un testo specializzato), con i nomi che caratterizzano la morfologia del campo: il tee è il punto di battuta da cui si inizia il percorso, mentre il fairway ed il green rappresentano rispettivamente il tracciato della pista e la zona in prossimità della buca. Da ultimo, il nemico numero uno di ogni golfista: il bunker. Trattasi di una zona sabbiosa strategicamente posta nei punti chiave del percorso dalla quale, vi assicuro, è molto difficile raggiungere la buca...

Lo sport del golf è a conoscenza della maggior parte delle persone, ma al tempo stesso ben

PC+CDROM

Scottish Open - Virtual Golf è un programma piuttosto anomalo nel suo genere, almeno se comparato ai titoli

dell'ultima generazione, proponendosi di garantire una pronta e sicura giocabilità all'acquirente a scapito della minuziosa ricerca dei dettagli. Al prodotto comunque non manca nulla per piacere e divertire: entro pochi minuti ci si sente subito padroni della situazione e pronti per iniziare a giocare. Se mi è consentito un paragone tra PC e console, avvicinerei questo programma al Golf del Gameboy: pratico e immediato.

Se l'introduzione dalla grafica fin troppo sgranata non passerà certo alla storia, la longevità del gioco sarà forse il motivo per il quale ricorderete con piacere questo programma: pur essendo i circuiti solo 4, le varie modalità di gioco garantiscono sfide a non finire, essendo per di più possibile competere contemporaneamente con altri tre vostri amici. Inoltre vi sono altri fattori che contribuiranno a tenere alto nel tempo il vostro interesse per il programma: selezionando dal menù delle opzioni la voce Flipmap sarà consentito giocare la buca al contrario, raddoppiando quindi di fatto il numero di percorsi disponibili. Se vi piacciono invece le imprese estreme, con le variabili Height e Wind potrete gareggiare su dei green caratterizzati da dislivelli eccessivi o da venti burrascosi. Molto utile si rivela infine la voce Mulligan, grazie alla quale sarà possibile giocare nuovamente un colpo qualora i risultati siano stati disastrosi (ad esempio nel caso si sia mandata la palla in un ostacolo d'acqua o fuori dal tracciato...).

Come già accennavo, la giocabilità è il secondo punto forte del videogame: oltre al comodo sistema di gestione dei colpi, le panoramiche iniziali unite ai consigli dati dalla voce del caddy (attenzione però che questi sono in inglese...) rendono facile la vita del giocatore che non si deve quindi perdere in frustranti tentativi prima di capire quale sia il migliore approccio al green. Le schede audio supportate sono moltissime e per i possessori di una AWE32 garantisco che la musica della schermata principale è veramente ben realizzata. La grafica costituisce invece il punto debole del programma: d'altronde si deve tenere in considerazione che questa è in vero 3D, motivo per cui non si può pretendere quell'impatto visivo che invece caratterizza molte altre simulazioni golfistiche. L'unica pecca del programma è rappresentata dal manuale che, pur essendo in italiano, manca della tabella con la gittata delle varie mazze, indispensabile quando nei circuiti professionisti queste non vengono più selezionate automaticamente dal computer. Scottish Open - Virtual Golf è quindi un programma molto divertente che mi sento di consigliare a tutti coloro che vogliono per la prima volta avvicinarsi a questo genere di simulazioni e, in generale, a questo affascinante sport.

H A R D W A R E

Scottish Open - Virtual Golf richiede come minimo un 486 33Mhz, anche se è consigliato essere possessori di almeno un DX50. Sono inoltre richiesti 20MB di HD per l'installazione completa: altrimenti, lo spazio occupato sul disco fisso è di poco più di un mega. Le schede audio supportate sono tutte quelle della Creative Labs (compresa la AWE 32!), la Adlib e tutte le schede Soundblaster compatibili...

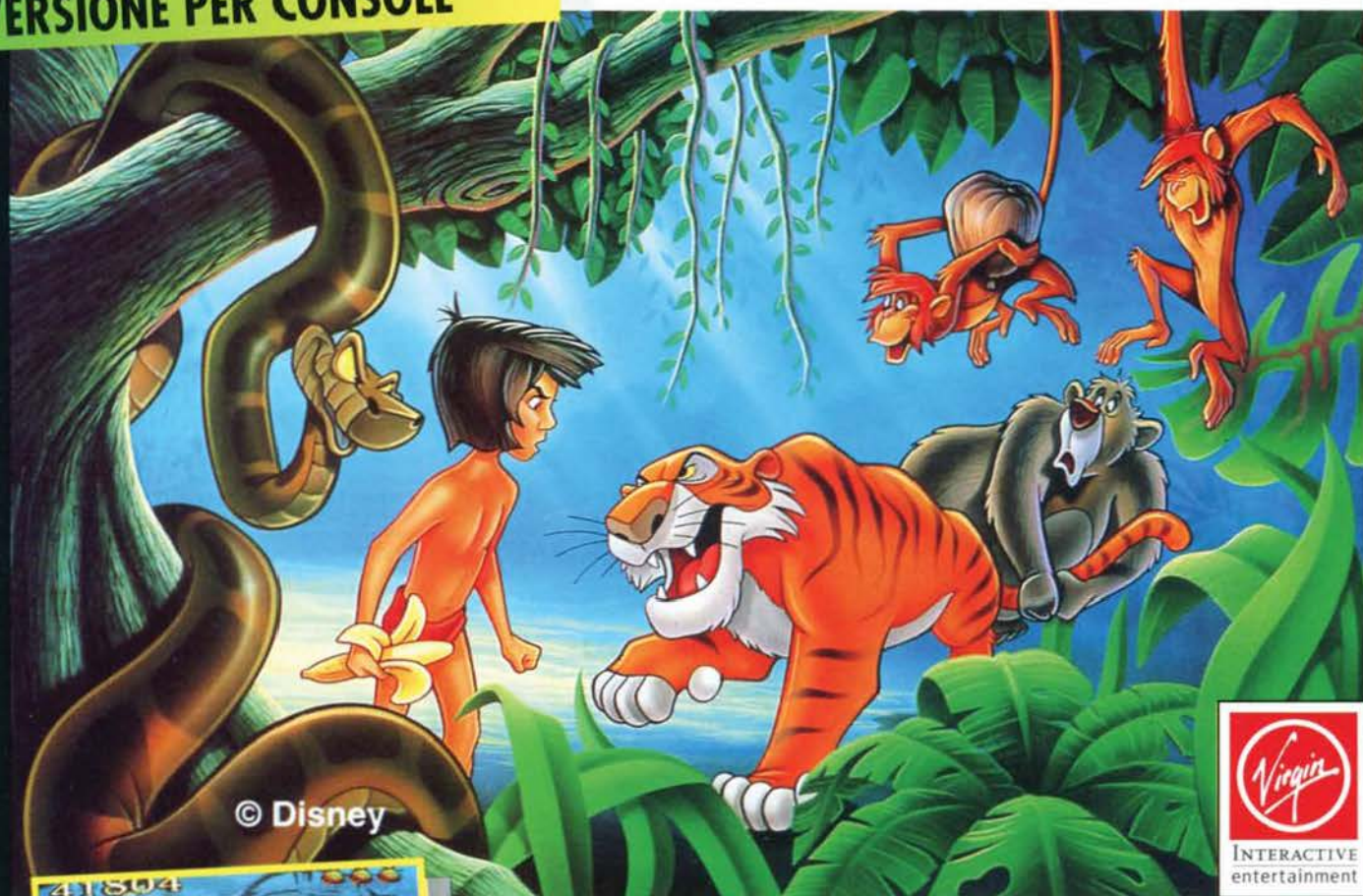




**GRAFICA & SONORO
POTENZIATI**

**ANCORA PIU' VELOCE DELLA
VERSIONE PER CONSOLE**

Disney Il Libro della Giungla

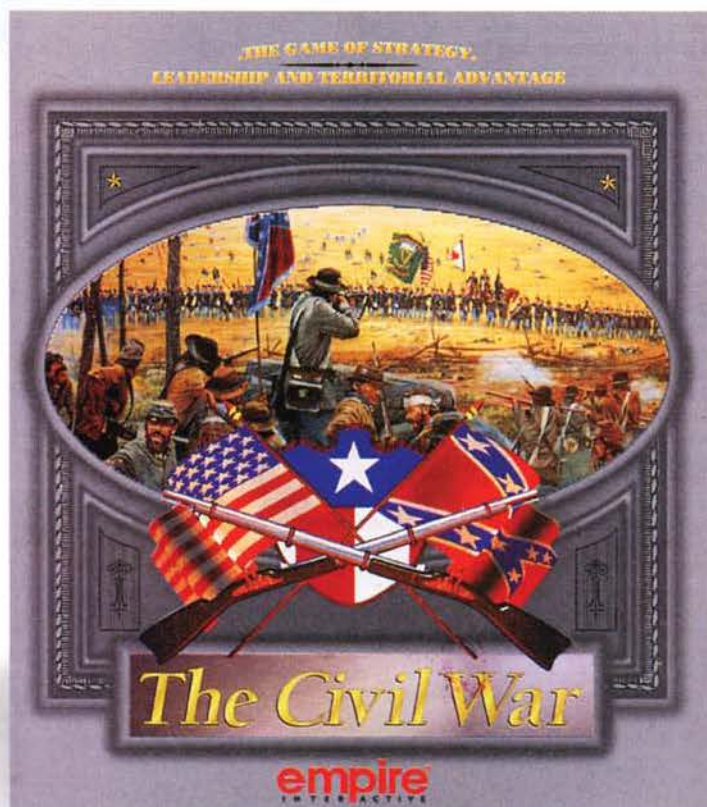


© Disney



**Il Libro della Giungla
regala tutta l'atmosfera del
famoso cartone animato.**

**PC
MANUALE IN ITALIANO**

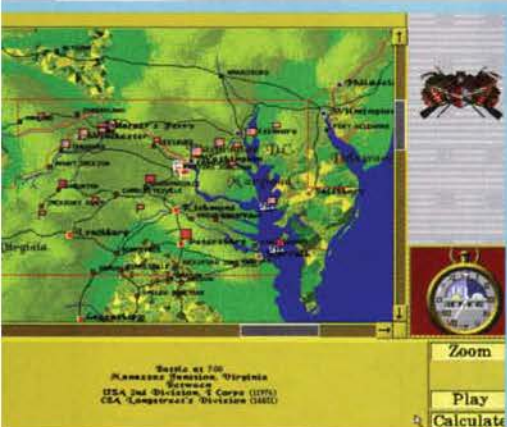


Questo deve essere più o meno quello che hanno pensato alla Empire quando hanno deciso di sviluppare una simulazione ambientata durante la guerra civile, e bisogna dire che la scelta è sicuramente azzeccata, perlomeno per l'innequivocabile fascino che emana la storia della colonizzazione americana. Senza contare poi

metterà di fronte ad una ben più difficile domanda: quale livello complessivo di difficoltà?

Fatto? Okkei allora possiamo passare al gioco vero e proprio, che si presenta ai nostri occhi attraverso una finestra principale raffigurante la cartina degli Stati Uniti e le sue principali città, il tutto contornato dalle solite icone di wargame, o a qualche gioco di ruolo (D&D forever!), si sarà stupito di non vedere la canonica "griglia" di esagoni che suddivide la mappa e si sarà chiesto in che modo si possano gestire i movimenti in "The Civil War".

La cosa viene semplicemente risolta indicando con il puntatore (previa selezione di una unità) la zona in cui si vuole far arrivare le proprie milizie. In TCW non siamo in ogni caso limitati alla sola gestione degli eserciti, bensì dell'intera guerra; ciò significa che il giocatore si ritrova nei panni di uno dei due presidenti americani (Abraham Lincoln per il nord, Jefferson Davis per il sud), dovendo amministrare tutte le risorse, città per città (pazzi! Alla Empire



Finalmente uno scontro: possiamo scegliere se gestire noi la battaglia o se farne calcolare l'esito al computer.

che in quel periodo, proprio nelle baracche che facevano da casa a questi poveri uomini di colore, nacque quello che poi consacrò New Orleans a sua capitale: il Blues signori! E cosa mi dite se vi faccio presente che senza Blues probabilmente non ci sarebbe stato il Jazz, il Rock, e tutto quello che è venuto dopo...

Volete voi dunque dire la vostra in un periodo storico di tale importanza? Non vi resta che scegliere: Nord o Sud? E' questa infatti la domanda, nello stesso tempo semplice e difficile, a cui dovrete rispondere, selezionando la giusta bandiera, alla schermata iniziale di "The Civil War". Difendere i diritti dei popoli negri e abolire lo schiavismo, o mantenere il tradizionale lavoro "retribuito con sontuoso vitto e alloggio" tipico delle coltivazioni di cotone del sud? Comunque sappiate che una volta effettuata la vostra scelta di vita (?), la schermata seguente vi

La guerra civile americana rimase famosa anche per il valore dei generali e degli strateghi, quale ambientazione potrebbe essere allora migliore di questa per realizzarci sopra un'ottima simulazione?



Oh, questa è un'armata ragionevolmente grossa (e per i sudisti il loro destino non sembra in questo caso dei più favorevoli).

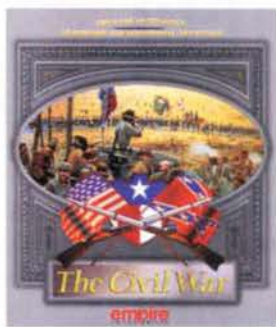


Quel (poco) che resta di un'armata sudista sta disonorevolmente fuggendo...

Il livello di dettaglio raggiungibile è senza dubbio impressionante.

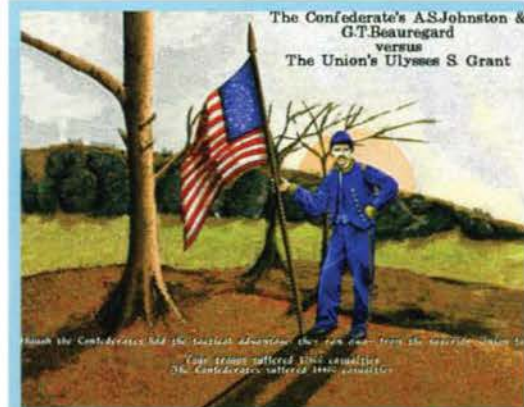


sono tutti pazzi! solo nella cartina al minimo ingrandimento si possono contare circa una trentina di città nordiste e una cinquantina di sudiste, rendetevi conto cosa vuol dire visto che, una volta ingrandita la cartina ne compariranno in media altre quattro per ognuna di queste!), cercando volontari, costruendo fortificazioni, flotte ed ospedali, addestrando truppe, sfruttando città industrializzate o agricole a seconda della necessità... Quindi il tutto non si riduce ad un "Ok il primo squadrone a destra, il secondo a sinistra e poi li spapoliamo in mezzo come cachi troppo maturi", ma ad una vera e propria visione a tutto campo di una tra le più epiche guerre mai combattute!



Il gioco inizia dunque alle 20:00 del 12 Aprile 1861, la notte prima dell'inizio della guerra civile. Ammettiamo di aver scelto di giocare dalla parte dei nordisti, la cartina ci indicherà tutte le città che stanno dalla nostra parte (come ho già detto una trentina) con dei bollini blu, e la dislocazione delle truppe principali con delle bandierine a stelle e strisce. Abbiamo così tempo fino alle sette del mattino successivo per impartire tutti gli ordini

necessari. A questo punto non ci resta che controllare la situazione di tutte le città, dare ordine di creare truppe fresche pronte per sostituire quelle che già si stanno dirigendo al fronte e incominciare a pensare alla strategia da utilizzare. Cliccando su di una bandierina, si avranno infatti tutte le informazioni necessarie a proposito delle truppe in questione: nome e tipo dell'armata, nome del generale al suo comando, numero di fanti, di uomini a cavallo, di artiglierie, forza totale, morale, grado di affaticamento, quantità di viveri e corrente ordine che stanno eseguendo. Gli ordini che si possono assegnare sono di vario tipo: da avanzare cautamente a rapida avanzata, da difendere a ritirarsi, a ritirarsi a gambe levate! Si possono così decidere gli spostamenti da far effettuare alle truppe selezionate, ad esempio si può decidere di voler accerchiare un esercito nemico,



Schermata di vittoria per un prode fante nordista.



facendo giungere da nord un battaglione con l'ordine "avanzata rapida", da ovest un altro, facendolo viaggiare in treno, e da est il grosso delle truppe secessioniste al Nord. Proseguendo attraverso battaglie, scontri, mosse tattiche e gestione politica, ci si accorge di una delle caratteristiche principali di "The Civil War", ovvero la gestione delle battaglie importanti. Può capitare infatti che delle piccole fazioni di un centinaio di uomini si scontrino anche casualmente, e allora sarà il computer a deciderne la sorte (grazie a un'av-

In questo momento sto ordinando alle mie corazzate di andare ad attaccare Richmond.

zata intelligenza artificiale, che non tiene conto solo delle caratteristiche momentanee delle due divisioni, ma anche delle caratteristiche del territorio, della posizione geografica...), ma se a incontrarsi sono armate di quarantamila uomini allora il giocatore potrà decidere se fare calcolare il tutto ancora al computer, oppure se gestire lo scontro in prima persona. Nel caso la decisione cada sulla seconda ipotesi, allora care le mie volpi del deserto, preparatevi a vedere l'impossibile (mmm... forse sto esagerando): verrà infatti visualizzato il campo di battaglia in treddi, con tanto di Gouraud Shading, sul quale compariranno le due armate rappresentate da sventolanti bandierine (una per ogni divisione), trattasi di una visuale perfettamente zoomabile, ingrandibile cioè fino all'inquadratura dei malcapitati soldatini... A questo punto, utilizzando lo stesso tipo di comandi che si usano nella cartina più grande, spetterà a chi sta giocando usare tutte le strategie che conosce per portare a casa la medaglia d'oro (anche perché,

L'ENCICLOPEDIA

Credevate che mi fossi dimenticato? Certo che no, è solo che ho ritenuto l'argomento

meritevole di un box tutto suo.

Una volta comparsa la schermata principale, di fianco all'icona per l'uscita al DOS, se ne nota un'altra rappresentante un album di fotografie, clicchiamo su di essa e appare la scritta Civil War Encyclopedia, accompagnata da una rappresentazione in grande dello stesso album.

Scopriamo così che le otto "fotografie" dell'album indicano nient'altro che gli argomenti principali in cui si articola un'accurata e omnicomprensiva enciclopedia sulla guerra di secessione americana.

Potrete così trastullarvi con le biografie dei diversi protagonisti, conoscere tutti i tipi di armi utilizzati durante il conflitto, analizzare le diverse tattiche militari adottate in battaglia, passare in rassegna un'intera raccolta fotografica d'epoca, aggiornarvi sull'esito di ogni singolo scontro armato realmente accaduto, apprendere tutto quello che dovete sapere riguardo a quel particolare periodo storico, sfogliare un giornale di quei tempi, con tanto di pettegolezzi locali, e perfino riascoltare le famose canzoni popolari americane dell'epoca!

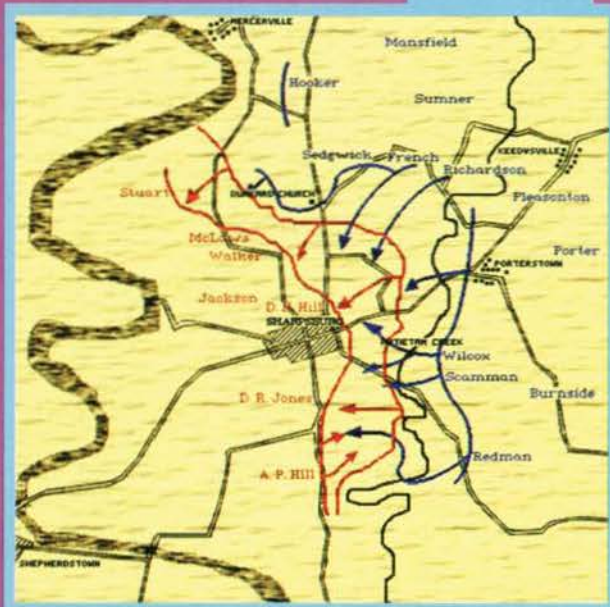
Ovviamente tutta l'enciclopedia sfrutta un ottimo sistema a icone e ipertesto per "navigare" alla ricerca di informazioni, rendendosi così un programma nel programma che per certi versi potrebbe anche meritare da solo l'acquisto di Civil War.

La belva! Una corazzata a vapore!



La biografia di Lincoln.

Una mappa di una battaglia.



UN PO' DI STORIA...

Ok, massa di incompetenti pluribocciati in storia, pensavate di aver finito la scuola e di aver aggirato il pericolo di noiose lezioni della vostra simpaticissima professoressa, vero? Ma noi che abbiamo gli esami fino al 30 di luglio dovremo pur vendicarci in qualche modo, no? Perciò rovinatevi la tintarella con un tantinello di nozioni storiche... Dunque, le cause del conflitto tra Nord e Sud sono da ricercare nella condizione economica delle due fazioni, se infatti il Nord aveva fin dall'inizio dell'800 costruito un ottimo tessuto di impianti industriali, e necessitava di manodopera in misura meno impellente (ricordiamo che con l'avvento della rivoluzione industriale, l'automatizzazione dei processi industriali aveva permesso uno sfoltimento del numero di operai), il Sud, con le sue sconfinata coltivazioni di cotone, aveva invece bisogno di un ingente numero di manodopera a basso costo (facciamo pure nullo), schierandosi quindi come nettamente contrario verso l'abolizione dello schiavismo. Inoltre, mentre il Nord voleva uno stato politicamente più accentrato, il Sud mirava a una soluzione diametralmente opposta. Ma la vera scintilla che fece scoppiare la guerra fu l'elezione a presidente di Abraham Lincoln, acceso antischiavista. La guerra scoppiò nel 1861, tra un Nord sicuramente più forte e un Sud comunque convinto delle proprie ragioni. Il sanguinoso conflitto visse il suo momento culminante nel 1863 quando, con le vittorie di Gettysburg e di Vicksburg, i nordisti non ebbero il sopravvento. La resa definitiva e incondizionata avvenne comunque il 9 Aprile del 1865, cinque giorni prima dell'assassinio di Lincoln.



Mmm, che macello (notare comunque il realismo).

in questo caso, quella d'argento è stata sostituita da una medaglia alla memoria... Chiarite (spero) le idee su come funziona "The Civil War", vediamo un po' come è stato realizzato dal lato tecnico, ovvero: è giunta l'ora di infierire su un gioco concettualmente molto bello. Giaggiaggià, da questo punto di vista TCW non si presenta proprio benissimo fin dall'inizio, visto che la seppur carina presentazione soffre di uno scrolling penoso (non serve lo Smartdrive, non serve un CD-ROM veloce,

fumata nera pure per il Pentium, è proprio lei che è fatta male!). Un sospiro di sollievo lo si tira vedendo la schermata principale, per due motivi: primo perché le nostre pupille si possono riposare, dopo aver raggiunto un funzionamento tipico dello strobo, secondo perché ci si accorge che il tutto è in SVGA (o gioia o gaudio!) - 640x480 per i pignoli. Stendiamo invece un velo pietoso sui caratteri che compongono la scritta The Civil War (Deluxe Paint, font Chisel; costava troppo inventarsi una font nuova?) e sullo sfondo in Vistapro, ma quello su cui proprio non si può soprassedere è il funzionamento dello scorrimento della cartina su schermo,

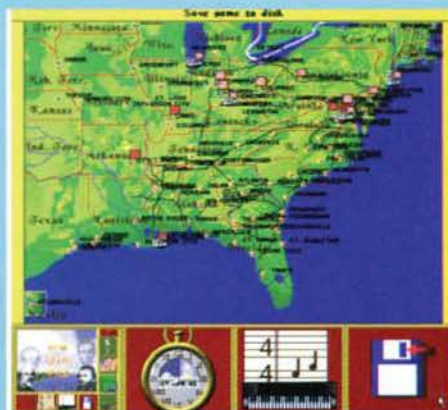
tramite cursore... Una volta cliccato infatti sulle barre di scorrimento che si trovano sotto e a destra, bisogna aspettare una bella manciata di secondi prima che venga visualizzata la nuova porzione di cartina. Un altro appunto lo merita la visuale in 3D delle battaglie, infatti al massimo dell'ingrandimento (ma non solo) le truppe si muovono anche su di un 486 66MHz a scatti in una maniera incredibile, questo rende oltretutto particolarmente difficile riuscire a selezionare un battaglione cliccando con il mouse su di una bandiera che si muove a scatti, magari scomparendo nel preciso momento in cui gli passate sopra con il puntatore (Murphy docet)!

Anche dal punto di vista musicale "The Civil War" lascia alquanto perplessi, visto che se da un lato offre degli effetti sonori discreti e un tema musicale azzeccato (musichette tendono a essere troppo ripetitive e mal realizzate (ma cosa hanno usato per suonarle, una di quelle tastierine di 15x5 cm che vendono in cartoleria?). Tutto questo non vuole assolutamente sminuire la portata di un lavoro mastodontico come TCW, ma intende solo ricordare alla Empire (ora Interactive anche lei) che la

Da questa schermata si possono gestire tutti gli eserciti: assegnare ordini, sostituire generali, creare nuovi reparti...



REVIEW



Ecco a voi l'interfaccia attraverso la quale piloterete la vostra guerra.

prossima volta che vuole proporre la più prelibata delle torte, forse sarebbe meglio che le ciliegine non le mettesse di plastica...

Marco "The Yankee" Prelini

PC CDROM

Umh, umh, dare un giudizio finale a The Civil War non è proprio una delle cose più semplici.

Premesso infatti che si tratta di uno di quei war-game ultrastregici che fanno venire il latte alle ginocchia a tutti i non amanti del genere, giusto per mettere le cose in chiaro, bisogna però dare pieno merito ai programmatori della Empire di aver realizzato un prodotto con una tale dovizia di particolari, da non poter non impressionare a qualsiasi appassionato.

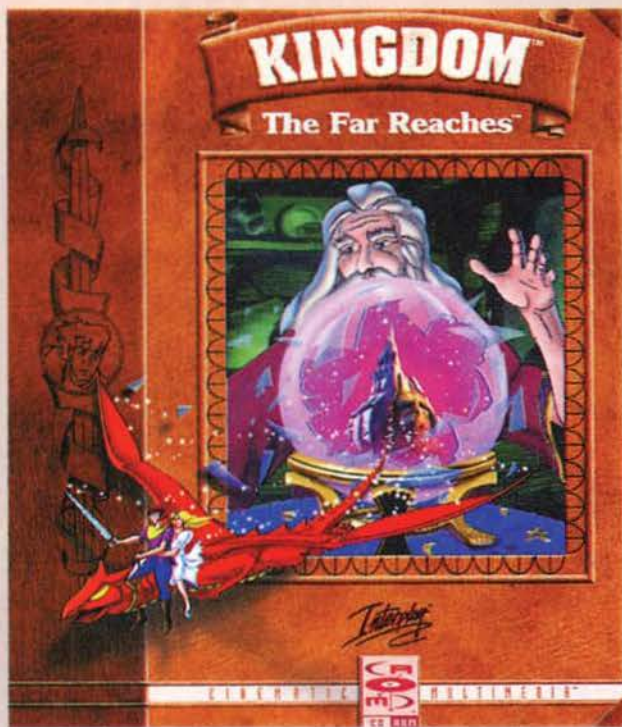
Certo, ci sono saltuarie cadute di tono per quello che riguarda la realizzazione tecnica, cui ho fatto riferimento anche durante la recensione, ma bisogna pur tessere un doveroso elogio all'enciclopedia inclusa, egregio sfruttamento alternativo per un supporto il CD-ROM (certo che se lo avessero sfruttato anche per le musiche...), senza dimenticarsi nemmeno della completezza dei manuali.

Non mi resta quindi che consigliarlo in particolar modo a tutti coloro che amano la guerra di secessione americana, a coloro che non possono fare a meno d'indossare di tanto in tanto il berretto alla Rommel, e a tutti quelli che vogliono un bel gioco di strategia, non propriamente arcade. Bye bye e buone vacanze!

H A R D W A R E

Civil War richiede come configurazione minima un 386 DX33 con 4MB RAM (otto per il gioco in modo link), un mouse, un CD-ROM, dai 4 ai 21MB di spazio libero su HD (a seconda del tipo di installazione) e una scheda SVGA, oltre che una tra le seguenti schede audio: Sound Blaster 8 o 16 bit, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound e Windows Sound. La MP Interactive (cioè il sottoscritto) consiglia però un bel 486 pompato, otto mega di RAM e un CD-ROM a doppia velocità.





"Tutto ebbe inizio in tempi molto lontani, quando i mitici re d'Argento governavano la Terra dalla loro Cittadella di Alkatesh. Appartenevano a un'antica razza e conoscevano molto bene le arti magiche; purtroppo però, tra le loro pergamene e i vari alambicchi, non figurava ancora l'elisir di lunga vita!"

Qui vi trovate nel centro di Glendoe, città nella quale comincerete la vostra avventura.

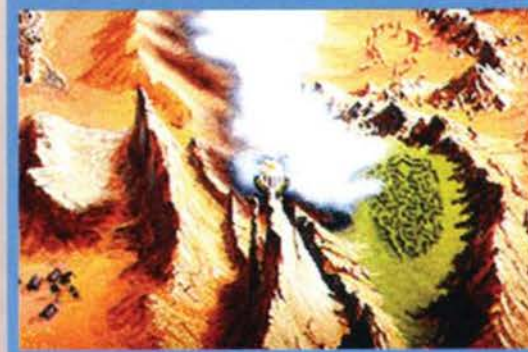
Anche le cose all'apparenza più tranquille come questa casa possono celare pericoli di ogni sorta...



Quando infatti i re d'Argento si accorsero di essere un po' troppo attempati per continuare a regnare (diciamo pure che avevano già un piede nella fossa decisero di creare l'Ordine dei Grandi Maghi: un gruppo di uomini scelti per la loro intelligenza, futuri possessori del potere dei re e dell'amuleto della Mano, oggetto d'immenso potere. Successivamente, tra questi apprendisti stregoni sarebbe stato scelto l'Arcimago, ovvero colui che avrebbe regnato al posto degli ormai incartapecoriti esseri argentei. Una volta arrivato il momento venne scelto il migliore tra i componenti del suddetto ordine: Mobus. Sfortunatamente per lui sulla sua strada si interpose tale Torlok, gelosissimo e malefico fratello che, nel tentativo di accaparrarsi l'amuleto della Mano, si alleò con le forze del male per assaltare la cittadella di Alkatesh. A questo punto Mobus, assediato dai cattivoni, decise di rompere in cinque pezzi la Mano (non la sua, l'amuleto di prima) e fece sì che questi venissero nascosti prima che il fratello prendesse il potere. Senza farla troppo lunga, in Kingdom: The Far Reaches vi troverete nei panni del giovane Lathan Kandor, incaricato di ricomporre i pezzi della Mano di Mobus e porre così fine alla tirannia del perfido Torlok. Ma parliamo ora del gioco vero e proprio, il quale fondamentalmente consiste in un mix tra un cartone animato e



Durante il gioco potrete usufruire di questa panoramica del regno attraverso la quale deciderete dove condurre Lathan.



Quello che vedete ergersi su quel picco, è nientepopodimeno che il castello del cattivone, Drakesblood.

Quella che vedete è la prozia della grande Espansiful, ehm... Esciantipur... volevo dire Excalibur!

Per la serie Teseo e il minotauro, ecco che il vostro Lathan si trova alle prese con un labirinto pieno di insidie.



un'avventura. Una volta scelto il livello di difficoltà degli enigmi (nel livello "apprendista" sono state eliminate alcune delle situazioni più difficili), vi ritroverete davanti a una mappa che rappresenta il piano di gioco. A seconda di dove dirigerete il vostro eroe potrete guardare delle sequenze animate (in full motion video!) legate all'ubicazione scelta e in cui, naturalmente, dovrete interagire con i vari personaggi che via via vi si pareranno davanti. Alcune di queste si riveleranno poi essere delle situazioni di pericolo tipiche da lasergame, anche se con alcune

INCANTESIMI, ARTEFATTI E GINGILLI VARI...

INCANTESIMI



Incantesimo della liberazione: vi permetterà di scovare e annientare le trappole disseminate lungo il vostro percorso.



Incantesimo della veggenza: se la porterete con voi, vi permetterà di vedere cose normalmente celate all'occhio umano.



Incantesimo della comprensione: grazie a questo incantesimo potrete comprendere il linguaggio runico e gli altri idiomi stranieri; inoltre vi sarà di aiuto nella diplomazia con altri personaggi ostili.



Incantesimo del teletrasporto: grazie a quest'incantesimo potrete essere trasportati in qualsiasi punto del regno. Il grande dispendio di energie che quest'incantesimo richiede non vi permetterà di riutilizzarlo nuovamente se la vostra condizione fisica non sarà ottimale.

ARTEFATTI



Arco incantato: anche questo creato con il legno di Dendreon, vi risulterà indispensabile per la vostra missione.



Fuoco freddo: non si tratta di vero fuoco, bensì di una roccia magica fosforescente. La luce che questa emana brucia come una fiamma. Un forte impatto può fare esplodere il fuoco freddo.



Il grande sigillo di Onice: creato da uno dei più potenti stregoni, il grande sigillo è un simbolo di forza e può aprire porte e togliere di mezzo grossi ostacoli.



Cristallo di Kaldar: forgiato dal mago Kaldar vi garantirà l'immunità contro il Mago della peste.



Spada insanguinata dei Re d'Argento: quest'arma era usata dal leader dei Re d'Argento durante la sua ultima battaglia contro Torlok. Qualcuno crede che il Mago della peste la estrasse direttamente dal corpo di un demone.



Scettro degli Elfi Oscuri: lo scettro è fatto con il legno magico di Dendreon, immune da qualsiasi sortilegio.



Scettro talismanico: un simbolo di grande magnificenza e onore per gli stregoni, fu trafugato da un gruppo di monaci.

differenze, in cui il nostro Kandor verrà inesorabilmente terminato se non sarete tempestivi a cliccare con il mouse. Mentre infatti nei vecchi giochi di Don Bluth dovevate muovere il joystick nelle direzioni giuste e al momento giusto, qui dovrete interagire solo in alcune particolari situazioni e il clic del mouse vi servirà semplicemente a bloccare la sequenza animata subito prima di essere fatti a pezzettini, questo per cercare freneticamente, nella manciata di secondi di intervallo messi a disposizione da una clessidra, un incantesimo o un oggetto nella vostra saccoccia che vi permetta di uscire indenni dalla spiacevole situazione. La vostra azione inoltre sarà divisa sostanzialmente in due fasi: nella prima sarete impegnati nella ricerca dei pezzi della famosa mano, disseminati nei regni di Wiegard, Illes e Iscar, e nella seconda, come vuole ogni storia fantasy che si rispetti, dovrete uccidere il demone che

nel nostro caso ha rapito la principessa Grace: la deliziosa, legittima erede al trono di Iscar: per far ciò sfrutterete il potere della famosa e tanto "sudata" mano, unico artefatto in grado di sconfiggere le forze malefiche. A proposito di artefatti, se volete districarvi nella selva di rotoli e oggetti che vi troverete tra le mani, vi rimandiamo ai box di queste pagine...

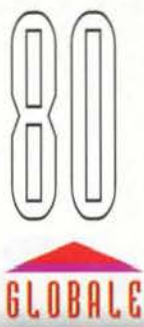
Luca D'Addezio & Daniele Levi



KTRF è uno di quei giochi di sicuro impatto. Non capita spesso infatti di vedere delle avventure in stile fantasy

inframmezzate da delle sequenze in full motion video che richiamano alla mente le scene tipiche di un cartone animato. Ma analizziamo con ordine i vari punti. Gli aspetti che dovrebbero tenere attaccato allo schermo il "videogiocatore tipo" sono il coinvolgimento e in secondo luogo la longevità. Sotto entrambi i punti di vista KTRF si difende: anche se la struttura in sé risulta piuttosto elementare e alcuni enigmi non brillano certo per ingegnosità, passerà un po' di tempo prima che riusciate a "entrare" nell'atmosfera di gioco e, soprattutto, prima che prendiate confidenza con il mouse, contro il quale imprecherete non poche volte quando, per un millesimo di secondo, non riuscirete a intervenire tempestivamente (bisogna allenare i riflessi!) in una brutta situazione. Altro aspetto che, in un'avventura di questo tipo, ha un ruolo decisamente importante è il sonoro: sia il parlato sia le musiche sono decisamente ben realizzati. Una nota di disappunto va però alla mancanza di sottotitoli, utili per le persone che non masticano perfettamente l'inglese (figurarsi poi lo slang di alcuni personaggi!). In effetti per costoro potrebbero presentarsi alcuni problemi, in quanto risulta decisamente importante capire tutti i dialoghi dei buffissimi individui che incontrerete. Se a tutto questo aggiungiamo delle animazioni veramente ben fatte e una trama coinvolgente, ecco che ci troviamo davanti a quello che potrebbe essere un signor titolo, se non che i programmatori della Interplay non sono riusciti a integrare in maniera pienamente soddisfacente l'aspetto puramente grafico con quello adventure. Spieghiamoci: è sicuramente bello vedere un'avventura frammezzata da sequenze in full-motion video, ed è altrettanto appagante giocare finalmente a un titolo in stile Dragons Lair nel quale si debba impiegare anche un po' di materia grigia. Manca ancora, tuttavia, quella simbiosi tale da far sì che i due aspetti (grafico e avventuroso) si fondano alla perfezione. Dunque un'occasione in parte mancata, anche se KTRF rimane un titolo più che valido: consigliato a chi ha apprezzato Dragon's Lair e vuole avvicinarsi alle avventure, e viceversa agli amanti delle avventure che vogliono provare un gioco in stile cartoon senza tuttavia abbandonare il loro genere preferito.

- PRESENTAZIONE
- GRAFICA
- SONORO
- GIOCABILITÀ
- LONGEVITÀ



VOLARE!

Un pò di tempo fa, abbiamo pensato di sviluppare un nuovo tipo di simulatore di volo. Un simulatore che vi facesse provare la bellezza, le sensazioni e la sfida del volo. Volare è una sensazione del tutto speciale ben nota a tutti i piloti, dai principianti ai campioni. Volare. Librarsi nell'aria. Padroneggiare l'aereo. Flight Unlimited ti porta in questa elite dove non si tratta di seguire degli indicatori o fare del volo strumentale, ma sentire il vento o provare la soddisfazione di un looping da manuale. Volare senza confini.

La Sensazione

Ci siamo serviti di forme fisiche esclusive note come

"Dinamica dei fluidi calcolata in tempo reale" per simulare il moto di un aeroplano in volo. Flight Unlimited ti mette ai comandi di un vero aeroplano capace di qualsiasi manovra, in grado di esprimere tutto quello che un vero aereo può fare.



FLIGHT
UNLIMITED™

Il Fascino

La nostra nuova tecnologia "Image Scaping" ci permette di usare fotografie aeree per simulare panorami di località esistenti, in 3D. Volerai su paesaggi spettacolari guardando come appare il mondo lassù.

La Sfida

Volare è un'esperienza esaltante. È divertente. È una sfida. A volte pericoloso. Richiede una grande abilità. Per questo abbiamo preparato 35 lezioni per insegnarvi l'arte del volo. Dai concetti di base fino alle manovre acrobatiche più

complesse, il tuo istruttore volerà con te, e ti parlerà durante le lezioni, stimolando la tua abilità. A questo

punto per il tuo piacere abbiamo aggiunto delle visuali esclusive, telecamere esterne e tantissime altre cose tra cui 50 percorsi ad ostacoli per metterti alla prova e farti provare quella scarica di

adrenalina che viene solo al momento della gara.



A Looking Glass Technologies Production

©1995 Looking Glass Technologies, Inc. Looking Glass and Flight Unlimited are registered trademarks of Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. All rights reserved.



**PROGRAMMA E
MANUALE
IN ITALIANO**



TEL. 06/6869598 - FAX 06/6869705

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

B **BRAINWAVE**
Entertainment

TROVERETE FLIGHT UNLIMITED PRESSO I NOSTRI RIVENDITORI AUTORIZZATI



FLIGHT UNLIMITED™

PC CD-ROM Programma e Manuale in Italiano

BASILICATA: Databank-1 · Via Vaccaro, 348 · 85100 POTENZA (PZ) - **Quality Informatica** · Via Leonardo da Vinci, 4 · 85100 POTENZA (PZ). **CAMPANIA:** **Computer Service** · Via Leonardo da Vinci, 91/93 · 84018 SCAFATI (SA) - **Flic by Tema** · Via Pittore, 153 · 80046 S. GIORGIO A CREMANO (NA) - **Giocattoli Lanzetta** · Via Carducci, 45 · 83100 AVELLINO (AV) - **Informatica Esse** · Via Libertà, 258/b · 80055 PORTICI (NA) - **Mfc Quaglia** · Calata S. Marco, 6 · 80133 NAPOLI (NA) - **Mfc Quaglia** · Loc. Bosco Fangone Isola 1 Cts di Nola · NOLA (SA) - **Microced** · Via Scarlatti, 150 · 80127 NAPOLI (NA) - **New Computer Market** · C.so Vittorio Emanuele · 84100 SALERNO (SA) - **Softland** · Via Consalvo Carelli (Vomero), 35 · NAPOLI (NA) - **Techno Shop by Data Office** · Via Roma, 5/7 · 80040 S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA). **EMILIA:** **ZL Computers S.n.c.** · Stradone Farnese, 2/U · 29100 PIACENZA (PC) - **Computer Video Center** · Via Campo di Marte · FORLÌ (FO) - **Computerline S.r.l.** · Via S. Rocco, 10/c · 42100 REGGIO EMILIA (RE) - **Game Over by Computer House** · Viale Tripoli, 193/d · 47137 RIMINI (RN) - **Games & Games** · Via Portanova, 18/A · 40123 BOLOGNA (BO) - **Infomaster S.r.l.** · Via Emilia, 124 · 40068 SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - **Infomaster S.r.l.** · Via Poretana, 382/4 · CASALECCHIO DI RENO (BO) - **Red & Black Computer** · Via Monte Sabotino, 1/E · 41012 CARPI (MO) - **Zanichelli** · Via Saffi, 78/b · 43100 PARMA (PR). **LAZIO:** **Arcad** · Cir.ne Nomentana, 174-176 · 00162 ROMA (RM) - **CD Roma S.r.l.** · Via Merulana, 245/c · 00185 ROMA (RM) - **Computer Shop di Savarese** · Via G. Vitelli, 9 · 00167 ROMA (RM) - **Computer Time S.n.c.** · Via Col di Lana, 11/13/15 · 00043 CIAMPINO (RM) - **D & D S.r.l.** · Lungotevere dei Mellini, 38 · 00193 ROMA (RM) - **Dr. Soft & Mr. Hard** · Via Amatrice, 24 · 00199 ROMA (RM) - **El. Pro. S.a.s.** · Via delle Baleniere, 96/a · OSTIA LIDO (RM) - **Electronics 69** · Via E. Fermi · C. Comm.le La Romanina · 00173 ROMA (RM) - **Euro 2000 S.r.l.** · Via Baldo degli Ubaldi, 21 · 00100 ROMA (RM) - **Genytec S.n.c.** · Via Oreste Regnoli, 9 · 00152 ROMA (RM) - **Giocofollia** · Via Parma, 5 · 00184 ROMA (RM) - **Intermicro S.a.s.** · Via delle Alpi, 20 · 00198 ROMA (RM) - **M. Electronic S.r.l.** · Via Tazio Nuvolari c/o C. Comm.le I Granai · 00142 ROMA (RM) - **Megaboy Roma** · Via Palasciano, 105 · 00151 ROMA (RM) - **Microcenter S.r.l.** · Via della Grande Muraglia, 62 · 00100 ROMA (RM) - **Pulsar** · Via Magna Grecia, 71 · 00183 ROMA (RM) - **Quadra Informatica** · Via C. Colombo, 193/a · 00147 ROMA (RM) - **Registri e Moduli** · Via Flavia, 27/29 · 00055 LADISPOLI (RM) - **S.A.M. S.n.c.** · Via S. Pietro, 26 · 00049 VELLETRI (RM) - **Softlink S.n.c.** · Viale dei Colli Portuensi, 383 · 00151 ROMA (RM) - **Spazio PC S.r.l.** · Via Chopin, 27 · 00144 ROMA (RM). **LIGURIA:** **Bit di Vanni V.** · Via Nazionale, 18 · PONTEDASSIO (IM) - **Nuova Input S.n.c.** · Lungomare di Pegli, 47/R · 16155 GENOVA (GE) - **Office & Games** · P.zza Bianchi, 9 · 18100 IMPERIA (IM) - **Systema S.a.s.** · Via Assarotti, 56/r · 16122 GENOVA (GE). **LOMBARDIA:** **A d C Computer** · Via Lombardia, 17/19 · Via Castellini, 27 · 20077 MELEGNANO (MI) - **A.S.P. Informatica S.n.c.** · Via Torino, 16 · 20062 CASSANO D'ADDA (MI) - **Galleria Service** · Galleria Manzoni, 18/20 · 27100 PAVIA (PV) - **Gamemania** · Via del Cairo, 26 · 21100 VARESE (MI) - **Joystick Fun** · Via Lorenteggio, 38 · 20146 MILANO (MI) - **Lago Softmail** · Via Benzi, 18 · 22100 COMO (CO) - **Master S.r.l.** · Via F. Ugoni, 103 · 25100 BRESCIA (BS) - **Masterpix S.n.c.** · Via Zappellini, 4 · 21052 BUSTO ARSIZIO (VA) - **Megabyte** · Via Castello, 1 · 25015 DESENZANO (BS) - **Multimedia & Sound** · Via Camperio, 3 · 20052 MONZA (MI) - **Newel S.r.l.** · Via Mac Mahon, 75 · 20155 MILANO (MI) - **Premiere** · Via A. Pennati, 17 · 20052 MONZA (MI) - **Supergames S.a.s.** · Via Vitruvio, 37 · 20124 MILANO (MI) - **Virtuali S.r.l.** · Via Rasori, 8 · 20146 MILANO (MI). **MARCHE:** **Technowave S.a.s.** · Via Leopardi, 12 · 60015 FALCONARA MARITTIMA (AN). **PIEMONTE:** **Americans Games and System** · Via Sacchi, 26 · 10128 TORINO (TO) - **Computer 1 S.a.s.** · C.so F. Cavallotti, 126 · 14100 ASTI - **Computer S.r.l.** · Via Kennedy, 22 · 28010

BORGOMANERO (NO) - **Elettronica S.a.s.** · Via Scalise, 5 · 13100 VERCELLI (VC) - **Flash Games S.a.s.** · Via Valdieri, 12 · 10139 TORINO (TO) - **K & G** · Via Ranzoni, 2 · 28100 NOVARA (NO) - **Megalomania** · Via Galileo Ferraris, 90 · 13100 VERCELLI (VC) - **Piemonte Computer 2 S.n.c.** · Via Cavour, 15 · 10136 SETTIMO TORINESE (TO) - **Play Game Shop** · Via Carlo Alberto, 39/a · TORINO (TO) - **Queen Computer S.d.f.** · Corso Dante, 2 · TORINO (TO) - **Softel** · Via Nizza, 45 · 10125 TORINO (TO). **PUGLIA:** **Infoprogram** · Via Isonzo 4/a · 72100 BRINDISI (BR). **SARDEGNA:** **Computer Shop** · Via Oristano, 12 · CAGLIARI (CA) - **Video Games** · Via dei Mille, 17 · 07100 SASSARI (SS). **SICILIA:** **Azeta S.r.l.** · Via Canfora, 140/142 · 95100 CATANIA (CT) - **C.H.P. S.r.l.** · **Multimedia Center** · Via Libertà, 95/a · 90143 PALERMO (PA) - **Computer Software Design** · P.zza Luigi Sturzo, 14 · 92100 CALTANISSETTA (CL) - **Computronix S.r.l.** · Via Ausonia, 114 · 95145 PALERMO (PA) - **Home Computer** · Viale della Alpi, 50/e · 90144 PALERMO (PA) - **Home Computer** · Via Galvani, 29 · 97100 RAGUSA (RG) - **Prisma Computer S.a.s.** · Via Canfora, 122/124 · 95128 CATANIA (CT). **TOSCANA:** **Bianchi Elettronica S.r.l.** · Strada Massetana Romana, 24 · 53100 SIENA (SI) - **Console Games** · Via Empolese, 36 · 51015 MONSUMMANO TERME (PT) - **CPU Informatica** · Via Damiano Chiesa, 52/b · 58100 GROSSETO (GR) - **Easy Soft** · Via C. del Prete, 27/r · FIRENZE (FI) - **Electronic Dreams S.a.s.** · Via Dante, 77 · 56025 PONTEDERA (PI) - **Elettronica Centostelle S.r.l.** · Via Centostelle 5/b · 50137 FIRENZE (FI) - **Eta Beta Computer & Video** · P.zza della Costituzione, 69 · 57025 PIOMBINO (LI) - **Eta Beta Computer & Video** · Via S. Francesco, 30 · 57123 LIVORNO (LI) - **Fun Point** · Via della Madonna, 83 · 51100 PISTOIA (PT) - **Game Over** · Via Battelli, 35 · 56127 PISA (PI) - **Genius Computer S.n.c.** · Via M. Coppino, 113 · VIAREGGIO (LU) - **Hypermedia S.r.l.** · Via Maso di Banco, 26 · 50143 FIRENZE (FI) - **Mobilmacchina S.n.c.** · Via S. Vincenzo, 15 · 50047 PRATO (PO) - **Punto Bit Computers** · Viale Italia, 23 · 51100 PISTOIA (PT) - **Punto Rosso S.n.c.** · Via I. Barontini, 28 · 57025 PIOMBINO (LI) - **Sirius Italia** · Via I. Maggio, 283 · 51010 MASSA E COZZILE (PT) - **Tecnicovas Computer S.r.l.** · P.zza Guerrazzi, 19/21 · 56125 PISA (PI) - **Teleinformatica Toscana S.a.s.** · Via Bronzino, 36 · 50142 FIRENZE (FI) - **Video In** · P. Nenni, 16/18 · 56124 PISA (PI). **TRIVENETO:** **Al Risparmio S.r.l.** · c/o Rovercenter · 38068 ROVERETO (TN) - **Casa del Disco S.n.c.** · Via Ferro, 22 · P.zza Ferretto · 30174 MESTRE (VE) - **Compugames** · Corso Cavour, 5/a · 37121 VERONA (VR) - **Computer Sace S.r.l.** · Via Carducci, 26 · 35100 PADOVA (PD) - **Computer Shop-1** · Centro Com.le Giotto Il Piano · 35129 PADOVA (PD) - **Computer Shop-2** · Centro Comm.le Il Giardino del Sole · CASTELFRANCO VENETO (TV) - **Hallmark** · Via Romana, 169 · 34074 MONFALCONE (GO) - **Leardini David** · P.zza del Popolo, 81 · 37052 CASALEONE (VR) - **Videoland Games** · Via Rismondo, 4 · 34100 TRIESTE (TS). **UMBRIA:** **Bcs System** · Via Fiamenga, 34 · 06034 FOLIGNO (PG) - **Migliorati S.a.s.** · Via S. Ercolano, 19 · 06121 PERUGIA (PG).

BRAINWAVE Entertainment

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
Tel. 06/6869598 - Fax 06/6869705



Il gioco merita e lo spazio è poco. Bando alle ciance.

Certamente molti di voi conosceranno già le regole dello Shanghai, uno dei giochi classici più famosi al mondo (anche se io, da piccolo, pensavo che lo Shanghai fosse quello con i bastoncini... Mah!).

Ora, se siete particolarmente arguti, avrete, appunto, arguito che di questo stiamo parlando: una versione elettronica di questo superclassico, condita con la grafica e il sonoro di oggi e arricchita da



Lo Spazio. Ogni coppia eliminata ha un'animazione (qui il disastro del Challenger).

La modalità di gioco Great Wall. Rosalind ci sta, nel frattempo, dando un suggerimento.



nuovi stili di gioco resi possibili solo grazie alla presenza del computer.

All'inizio del programma assisteremo a una sequenza video dove un'avvenente fanciulla (l'attrice Rosalind Chao, già vista in Next Generation (solo per questo il BDM amerà il gioco)) ci illustrerà tutte

le possibilità a nostra disposizione. Visto che qui siamo su TGM però scordatevi l'avvenente fanciulla; dovrete accontentarvi della mia spiegazione.

La prima cosa da dire è che durante il gioco potrete scegliere se usare le tessere tradizionali dello Shanghai oppure uno degli otto set di tessere creati dall'Activision. Questi ultimi sono la spiegazione del sottotitolo del gioco, "Great Moments". Infatti ogni diversa serie di blocchetti è ispirata a un denominatore comune: lo spazio, i vip, la musica e così via. Le tessere raffigurano per l'appunto volti (o fatti) noti di quel particolare campo, e una volta che avrete eliminato una coppia verrete gratificati da una breve



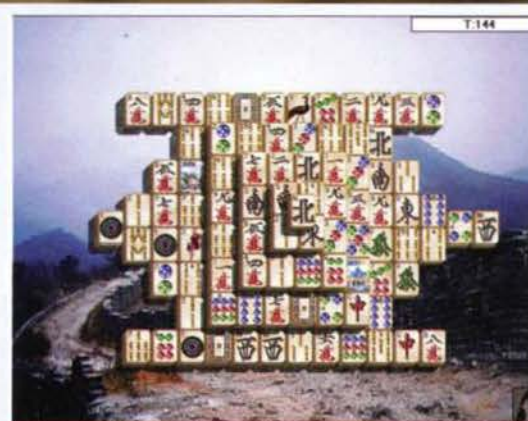
Sullo sfondo del set Arte, tutti i giochi disponibili in Shanghai: Great Moments.

animazione sull'argomento delle tessere appena scomparse. Ovviamente ci sono set più difficili di altri: quello delle invenzioni, per esempio, richiede che uniate il volto dell'inventore alla sua invenzione, una cosa molto più difficile di quanto sembri.

Una volta che avrete scelto il set di tessere da usare verrà il momento di decidere a che gioco giocare:

già, Shanghai non mette a vostra disposizione soltanto il classico Mah-Jongg, ma vi permette di provare ben tre nuove varianti del gioco, tutte molto interessanti. La prima, Great Wall, dispone le tessere come un muro. Quando ne eliminate una quelle sovrastanti cadono, un po' come in Tetris, obbligandovi ogni volta a rivedere la vostra strategia. Gli altri due giochi sono una versione di Mah-Jongg giocata contro il tempo e il Beijing, nel quale bisogna far scivolare le tessere una vicina all'altra. Ultima annotazione per la possibilità di scegliere la forma iniziale con cui verranno disposti in gioco i blocchetti.

Oltre a tutte le opzioni riportate fino a qui, valide sostanzialmente per il gioco in solitario, esiste anche una modalità multiplayer, nella quale i



Il classico Mah-Jongg. Qui già distinguere le tessere è un'impresa.

due giocatori dovranno combattere uno contro l'altro, cercando di accoppiare il maggior numero di tessere possibile. Esiste, infine, la modalità Tournament, che vi farà assaggiare tutti gli stili di gioco citati in una mega sfida globale.

Lo scopo del gioco, per chi non lo sapesse, è liberare completamente lo schermo da tutte le tessere. Cosa non facile, che richiede un'attenta strategia per non arrivare a un punto morto (a ogni modo potrete sempre chiedere l'aiuto di Rosalind e, se proprio non ci fosse più modo di continuare, dare una mescolata alle tessere). Una volta che lo schermo sarà pulito il programma vi mostrerà un'animazione (in tema con il set di tessere scelto) che concluderà il tutto.

Davide Solbati

PC+CDROM

Un prodotto veramente ben realizzato. Fa sempre piacere avere a disposizione i vecchi giochi classici, una partitina prima o

poi ci scappa sempre. E Shanghai è realizzato molto bene.

La grafica è sufficientemente pulita da non costringervi a perdere diottrie per distinguere una tessera dall'altra (ciò non vale per le tessere cinesi, a meno che non conosciate il cinese), le animazioni sono piacevoli e non ingombranti. Il sonoro poi è l'ideale: fa da sottofondo senza distogliere dal gioco, non mancando di sottolineare le animazioni con brevi stacchi. Aggiungete a questo i nove set di tessere, i quattro stili di gioco, l'aiuto di Rosalind sempre in linea e tutto l'impegno richiesto da un gioco di questo genere ed ecco che otterrete Shanghai: un piccolo capolavoro.

H A R D W A R E

Shanghai gira solo sotto Windows 3.1. Richiede un 486/33 o superiore, 8 mega di RAM, 12 mega su HD, un lettore CD a doppia velocità e una SVGA a 256 colori, oltre naturalmente al mouse.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

90
GLOBALE

Mike Singleton's LORDS OF MIDNIGHT

THE CITADEL



24 ORE PER 24 EROI

DAL NUOVO CAPOLAVORO DI MIKE SINGLETON

- Animazione in tempo reale.
- Spettacolari ambientazioni frattali.
- 4 modi per viaggiare - anche a cavallo di un drago!
 - Tutti i personaggi animati in 3-D.
- Avanzata intelligenza artificiale con personaggi dotati di capacità di decisione come nella vita reale.
 - Trama non lineare.
 - In italiano per PC e CD-ROM.

LEADER

DOMARK

Tilt

RIMBALZA PER LA STANZA!



CD-MPC



UNA DOZZINA DI TAVOLI REALIZZATI ESATTAMENTE COME DEI VERI FLIPPER. GANGSTER, MOSTRI, AUTOMOBILI, DRAGHI, PIU' GIOCATORI, MULTIBALL, BONUS COMBINATI, RAMPE... E TANTO ALTRO ANCORA!

A LOOK IN THE FUTURE

COLONIAMOLI VIVI!

Dopo una lunga attesa, sembra che la versione Amiga dell'ottimo Colonization abbia finalmente raggiunto la sua forma definitiva. Se tutto va per il verso giusto, riusciremo a mettere le mani su quest'ultima produzione "made in Sid Meier" non più tardi di settembre, con buona pace di tutti gli strateghi. I programmatori hanno fatto di tutto per sfruttare al massimo l'Amiga, infatti tra le tante caratteristiche implementate, non mancherà la possibilità di muovere le finestre di gioco a piacimento, in puro stile Workbench; inoltre per giocare non occorrerà una configurazione esasperata, basterà infatti disporre di almeno un

Megabyte di memoria (nel caso sia presente un maggior quantitativo di ram, il gioco ne farà comunque uso).

Per ragioni di spazio sono state eliminate le animazioni introduttive e conclusive, ma in questo modo si è reso possibile comprimere il tutto in soli tre dischetti, così da evitare stress eccessivi agli utenti che ancora non dispongono di un hard disk (ma cosa aspettate a comprarlo?).

Notevole anche la possibilità di giocare in hi-res, riservata comunque ai possessori di macchine AGA, mentre per quelli che possono usufruire di programmi tipo Cross-Dos (per leggere e scrivere dischetti formattati in standard MS-Dos) c'è una bella sorpresa: sarà infatti possibile importare i save game della versione PC senza incompatibilità di sorta. Non male.



UN ALTRO DOOM?

fatto conoscere al mondo l'eccezionale talento della ID. Switchworld, questo è il suo nome, riprende lo schema del citato Wolf3D, ampliandolo e migliorandolo secondi i dettami imposti attualmente dal mercato. E così oltre alle texture applicate alle pareti, potremmo goderci anche delle ottime pavimentazioni e degli artistici (!!!) soffitti, mentre mancherà il tanto amato/odiato effetto ondulamento, ma tutto sommato non è poi una grande perdita.

Il gioco è attualmente sviluppato da un intraprendente gruppo polacco conosciuto con il nome di Union Interactive, il quale ha in cantiere tutta una serie di prodotti dedicati esclusivamente all'Amiga (ne troverete diversi esempi proprio in queste pagine, che verranno pubblicati dalla Black Legend (gli stessi di Gloom, ve lo ricordate?).

La violenza presente in Switchworld è stato motivo di diversi grattacapi per la Union: il fatto di avere come protagonista un tizio che ammazza tedeschi nazisti a destra e a manca (d'altra parte il gioco prende vita durante la Seconda Guerra Mondiale), poteva compromettere la vendita del gioco in Germania e sarebbe stato davvero un vero peccato, dato che si tratta di un mercato molto florido per l'Amiga, ora più che mai (e chi ha orecchie per intendere, intenda). Visti poi i recenti problemi razziali, si è pensato di farne due versioni, una espressamente riservata al territorio tedesco (appositamente "epurata") e l'altra dedicata al resto dell'Europa.

No, questa volta è un clone di Wolfenstein, il gioco che per primo ha

Comunque oltre ai vari "SS", faranno la loro bella figura tutta una serie di mostri demoniaci, che prontamente dovrete arrostiti con una delle vostre otto armi (c'è un po' di tutto, dal solito fucile cannonezza al megacannone laser).

In tutto vi saranno sei "mondi", divisi in diversi stage (un po' come il primo Doom), tutti caratterizzati da una specifica ambientazione: fra le tante non manca un hotel, le segrete di un castello, un livello semi-acquatico (pare che i programmatori si siano ispirati al demo di Alien Breed 3D per questo) e, meraviglia delle meraviglie, una sezione all'interno di un bosco, in cui farà la sua bella figura un grandioso effetto nebbia (sempre più difficile!).

Per mettere le mani su questa meraviglia dovrete necessariamente possedere una Amiga 1200, un 4000 o un CD32, dato che non sono previste versioni ECS (e vorrei ben vedere). Consigliabile inoltre la presenza di un hard disk, visto che quasi sicuramente il numero di dischetti ammonta ad almeno cinque floppy, mentre sorprendentemente la fluidità e la velocità di gioco (che poi sono gli aspetti più interessanti) si manterranno sempre su valori elevatissimi, anche in mancanza di schede acceleratrici esagerate (prendiamolo per buono, ma fin quando non lo vedo con i miei occhi, ci credo poco). Non ci resta che aspettare trepidanti.

UN GIOCO BRUTALE

Brutal - Paws of Fury, celebre picchiaduro "animalesco" uscito su Megadrive diversi mesi fa, sta per incarnarsi su Amiga. Per i meno informati, Brutal, a dispetto del nome, non è affatto un

beat'em-up violento e pieno di sangue come Mortal Kombat II, tutt'altro, si tratta infatti di un gioco davvero molto "cartoonesco", dove una serie di bestioline (si fa per dire) se le danno di santa ragione. Così vi ritroverete a combattere con un coniglio, un leone, un topo, un orso e chi più ne ha, più ne metta, di certo c'è che questi animali si menano utilizzando le tecniche di combattimento più assurde, quindi occhio a non sottovalutarli, presto vi accorgete che persino una volpe può massacrare un leopardo senza troppi problemi...

Per adesso sono riuscito a mettere le mani sul demo giocabile e sinceramente mi aspettavo qualcosa in più; certo, la grafica è molto carina e simile alla versione Megadrive, però in generale ho notato una certa lentezza di risposta nei vari personaggi e un andamento di gioco tutt'altro che frenetico. Confido comunque nella versione finale, che vedremo presto girare su tutti gli Amiga (non è ancora chiaro se ne verrà fatta una versione AGA, ma la speranza è l'ultima a morire).

Ah-ha, mi informano proprio adesso che su questo stesso numero trovate recensita la versione PC, e che non sembra affatto male...



IL BATTLECHESS DEL '95?

quello che sicuramente diventerà il gioco di scacchi per Amiga; non si tratterà comunque di una simulazione normale, il team di sviluppo sta infatti lavorando alacremente per realizzare decine e decine di sequenze animate in ray-tracing, senza contare l'ingaggio di alcuni attori per girare le scene d'intermezzo.

Strano, ma vero, le varie animazioni risulteranno fluidissime, questo grazie ad un potente player studiato apposta per questo gioco, che attualmente sembra destinato a vedere la luce solo su CD32, nonostante non sia da escludersi una versione su dischetti. In quest'ultimo caso preparatevi ad occupare una quantità enorme di spazio su hard disk e dimenticatevi pure di giocarlo da disco, è praticamente impossibile!

Sempre dalla Union Interactive è in arrivo

VOLETE VEDERE GLI AAA?

degli ingegneri Commodore più conosciuti, figuratevi che si è occupato anche della progettazione dell'AGA), il 27 aprile '94, esattamente due giorni prima che la C= dichiarasse bancarotta.

Potrete così vedere i reparti (deserti) di ricerca e sviluppo, i commenti tutt'altro che pacati degli ingegneri, la scheda madre in versione prototipo con gli AAA (!!!) e assistere a misteriosi riti come la distruzione delle tastiere sotto una Jeep 4x4, per non parlare del feticcio di Mehdi Ali (il presidente della ex-Commodore International, responsabile insieme a Irving Gould del fallimento della società) a cui viene dato fuoco.

Se siete interessati ad acquistare questo pezzo di storia, potete contattare la E.D.E. allo 0373/86023, ma fate presto, i pezzi sono in tiratura limitata!

Compratevi Deathbed Vigil, la videocassetta realizzata dal mitico Dave Haynie (uno

ESCOM-SCALA-CEI

ESCOM

Escom ha firmato con Scala (la famosissima azienda che ha dato i natali a Scala Multimedia, definito all'unanimità come il più potente pacchetto per applicazioni multimediali disponibile su ogni piattaforma) un accordo per tutta una serie di produzioni

future, che comprenderanno una vasta gamma di prodotti, sia software, che hardware.

Escom, che nel frattempo ha fondato una sezione denominata Amiga Technologies GmbH, ha intenzione d'integrare i vari programmi di Scala all'interno dei futuri Amiga, che riprenderanno ad apparire nei negozi a settembre. A questo proposito vorrei fare un piccolo sunto di tutto quello che è stato detto durante la conferenza stampa del 30 maggio.

Prima di tutto appare chiaro che la Escom non solo ha intenzione di rimettere l'Amiga in carreggiata, ma addirittura ha diversi progetti già per l'imminente futuro, che promettono favole. Il piano delle uscite dovrebbe essere più o meno questo: a settembre arriverà il 4000, con

un case minitower davvero innovativo (quello che vedete in foto), disegnato appositamente dal direttore creativo di Scala, Bjorn Rybakken. Ma le novità comunque non si fermano solo all'aspetto estetico, il nuovo A4000 vanterà infatti 68060 (un mostro da 80MIPS, in media dalle 4 alle 7 volte più veloce di uno 040 a 25MHz) e interfaccia SCSI II di serie (se ne occuperà la Phase 5 Digital, produttrice della scheda Cyberstorm 060, la migliore sul mercato).

A ottobre assisteremo al ritorno del 1200, mentre non è ancora chiaro il destino del CD32, che pare verrà ridisegnato (e meno male!) e quindi affidato alla Commodore UK, che ha ormai assunto il nome di Amiga International.

Infine si parla sempre più insistentemente di un 1200xl, dotato di 68EC030 a 40MHz, 4 o 6MB di ram (cosa importante, sarà possibile espandere la macchina direttamente su scheda, senza costringere l'utente ad acquistare espansioni prodotte da terze parti), hard disk e, forse, CD-Rom di serie. Ovviamente il Kickstart 3.1 sarà anch'esso di serie per tutte le macchine.

Per quanto riguarda il futuro RISC di Amiga, si sta valutando se utilizzare processori PowerPC o HP RISC, per non parlare del prossimo chipset, che indubbiamente integrerà funzioni tridimensionali avanzate in grado di competere con le console dell'ultima generazione.

Ritorniamo un attimo al titolo iniziale, in cui si faceva riferimento anche alla CEI, la società di Alex Amor che ha tentato fino all'ultimo di

AMIGANEWS

strappare i diritti sul marchio C= alla ESCOM, tentando addirittura un'alleanza con la DELL.

Sembra che nelle prossime settimane le due società s'incontreranno per discutere sulla distribuzione dell'Amiga in America, più altri aspetti di marketing ancora oscuri. Restate in linea per ulteriori news. Ricordiamo infine che Escom è il secondo più grande produttore di PC in Europa (fonti Dataquest), con un fatturato totale di 1.3 miliardi di dollari.



THE ONE CHIUDE

La gloriosa testata inglese dedicata al mondo videoludico di Amiga chiude i battenti dopo anni e anni di onorata carriera. Il suo editore è infatti emigrato alla Bullfrog e la EMAP ha ritenuto inopportuno continuare a supportare la rivista, anzi, in questo modo verrà avvantaggiata l'altra testata dedicata al mondo Amiga, la celebre CU Amiga (a mio parere la migliore fra quelle inglesi).

BREATHLESS ON THE WAY

Il miglior Doom per Amiga, programmato dagli italianissimi (non mi stancherò mai di scriverlo, alla faccia del Team 17 e del suo Alien Breed 3D, che pare stiano riscrivendo) Fields of Vision prosegue il suo cammino. L'ultimo demo giunto in redazione vantava anche un pannello informativo nella parte bassa dello schermo (dubito sia definitivo) e, soprattutto, dei nemici vaganti per il livello (quelli di cui avevamo pubblicato la foto in ESCLUSIVA su qualche TGM fa) davvero molto carini (con qualche frame in più sarebbero perfetti).

L'engine è assolutamente eccezionale, tanto che su un 68030 a 50MHz può tranquillamente competere con Doom, inoltre vi pregherei di notare lo splendido rendering del personaggio principale, superbo sotto tutti i punti di vista (complimenti vivissimi!).

Posso anticiparvi fin d'ora che i ragazzi dei Fields of Vision saranno presenti al prossimo IPISA (la convention riservata agli sviluppatori Amiga), che si terrà come al solito qua a Milano, ad ottobre. In quell'occasione non mancheranno di parlare del loro gioco e in particolare descriveranno le tecniche con le quali è stato possibile ottenere un tale "miracolo". Un appuntamento da non perdere.

AL COALA GIRANO LE PALE.

Prodotto dalla Empire Interactive, Coala vi farà presto dimenticare il comunque ottimo Gunship 2000, grazie soprattutto a una grafica davvero incredibile, mai vista prima in un simulatore per Amiga.

Figuratevi che fra i tanti incredibili effetti grafici è compreso un ottimo "panning" (chiamato anche 'cabina virtuale'), che vi permetterà di muovere la testa all'interno dell'abitacolo senza le limitazioni delle visuali fisse (come TFX, tanto per farvi un esempio pratico).

Il gioco era inizialmente previsto solo nei formati A1200 e A4000, ma adesso l'Empire ha deciso di estendere la compatibilità a tutti gli Amiga, anche se una scheda acceleratrice non solo è raccomandata, ma pressoché obbligatoria. In ogni caso il BDM mi ha fatto sapere che il gioco dovrebbe essere velocissimo, ma visto che l'informazione è arrivata dal PR della Empire, durante un momento decisamente "drunk", non ci metterei la mano sul fuoco.

Coala prevederà ben 10 tipi di settaggi grafici, in modo da non sacrificare gli utenti dotati di processori scarsi e non sminuire i più fortunati possessori di 030, 040 e 060 (ehm...), sarà infatti possibile decidere se attivare o meno vari effetti tipo nebbia, ombre, ombreggiature (che sono due cose diverse), numero di poligoni, sfumature all'orizzonte e via dicendo.

Non sono stati trascurati tutti quei particolari che fanno impazzire gli strateghi, tipo differenti tattiche d'approccio (attacco aereo,

piuttosto che bersagli terrestri, oppure esiste la possibilità d'ingaggiare una guerra totale, se proprio vi sentite "grandi"), scenari d'ogni genere (deserto, giungla, foresta, etc.), situazioni politiche più disparate (pace, guerra fredda, guerra vera...) e ben quattro schieramenti (Est, Ovest, Nazioni Unite e Forze Civili) da ignorare, attaccare o difendere.

Come vedete c'è davvero l'imbarazzo della scelta e lo stesso discorso può essere applicato alle armi che il gioco vi mette a disposizione: il vostro elicottero (di cui non ho ancora capito il modello, che sia il Coala? E in caso di risposta positiva, chi l'ha mai sentito nominare? Non è che mi fidi molto) potrà montare di tutto, dal solito cannone sputafuoco stile Tuono Blu, agli Hellfire laser guidati (e già si ragiona), fino ad arrivare ai mitici Sidewinder (per gli amici: "gli abbronzina-Mig").

Altra chicca è rappresentata dalle visuali esterne, ve ne saranno a bizzeffe: interne, esterne, dal satellite, dall'arma appena sparata, dall'obbiettivo, etc., tutte completamente ridefinibili e prive di limitazioni.

Ce n'è abbastanza da farvi dimenticare TFX, non vi sembra? Del resto Coala è stato disegnato da un ex-dipendente della NATO, che addirittura ha elaborato per questo gioco un sistema di password basato sul reale dispositivo di difesa delle Nazioni Unite, modificato appositamente per i civili.

Ultima cosa, Coala sarà installabile su hard disk e farà uso di tutta l'eventuale ram aggiuntiva, insomma meglio di così si muore!

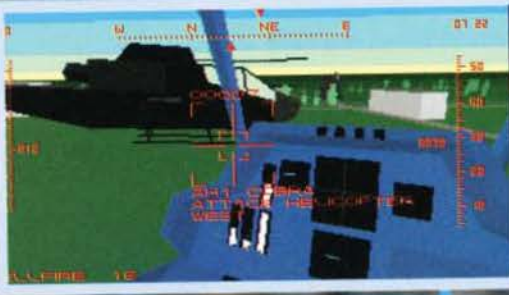
I CROATI SON TORNATI

Avete presente i Croteam? Suvvia, quelli di Football Glory, l'ottimo clone di Sensible Soccer, come potete averli dimenticati? Attualmente questo intraprendente team sta lavorando a un RPG per certi versi innovativo, che per la prima volta su Amiga vanterà una risoluzione pari a 640x512.

Manco a dirlo l'impatto grafico è eccezionale, superiore a qualsiasi Dungeon Master e i nemici stupiscono in quanto a dettagli e definizione, insomma molto probabilmente si tratterà di un titolo decisamente interessante.

NUOVA SOFTWARE HOUSE PER AMIGA

La Paradigm Data System ha appena annunciato di aver aperto una divisione completamente dedicata allo sviluppo di giochi Amiga e per questo sta cercando programmatori, grafici e musicisti da tutto il mondo. Questa software house, che ha sede in Galles, ha già "acquisito" diversi autori ben conosciuti nel mondo del pubblico dominio e dovrebbe rilasciare il suo primo titolo a settembre, contemporaneamente al rilancio dell'Amiga in tutta Europa. Bella li!



PLAYER Manager 2

Prima che vi facciate false illusioni vi voglio avvertire di una cosa, il programmatore di Player Manager 2 non è quel Dini di cui parlavo nel cappello, bensì Steve Screech, presunto coder del primo Kick Off (può essere, ma sinceramente non mi ricordo proprio).

Il gioco, prodotto dalla ANCO, ma distribuito in Europa dalla Virgin, si propone come la più complessa e completa simulazione di questo genere, in grado di far mangiare polvere anche a vere e proprie istituzioni come Championship Manager e, soprattutto, Sensible World of Soccer (attualmente il gioco più venduto in Inghilterra, che con le sue 250.000 copie ha superato ogni titolo per console e PC).

Il package in mio possesso comprendeva diverse pagine dedicate al confronto fra SWOS e PM2, in

che PM2 mette a disposizione del giocatore, di gran lunga superiori a quelle di SWOS, mentre quest'ultimo esce a fronte alta nelle fasi di gioco vero e proprio, dove la simulazione della ANCO convince ben poco, nonostante la presenza di ben quattro tipi di visuale (isometrico stile FIFA, dall'alto con la variante da sinistra verso destra e di fianco... scritte così sembrano quasi delle posizioni da kamasutra).

PM2 vanta davvero una marea di caratteristiche innovative, fra le quali vale la pena di citare la modalità a 8 giocatori (contemporanei!), i suggerimenti del pluri-esperto Alan Hansen (ok, qui in Italia non lo conosce praticamente nessuno, ma ho motivo di credere che in Inghilterra sia una specie d'istituzione... spero) e la fanzine Anco, che praticamente è

Finalmente! Dopo ben sei anni di attesa, anche il secondo grande capolavoro di Dino Dini (il primo è naturalmente Kick Off) si fregia dell'atteso seguito. Speriamo solo che tutto questo tempo sia servito a qualcosa...

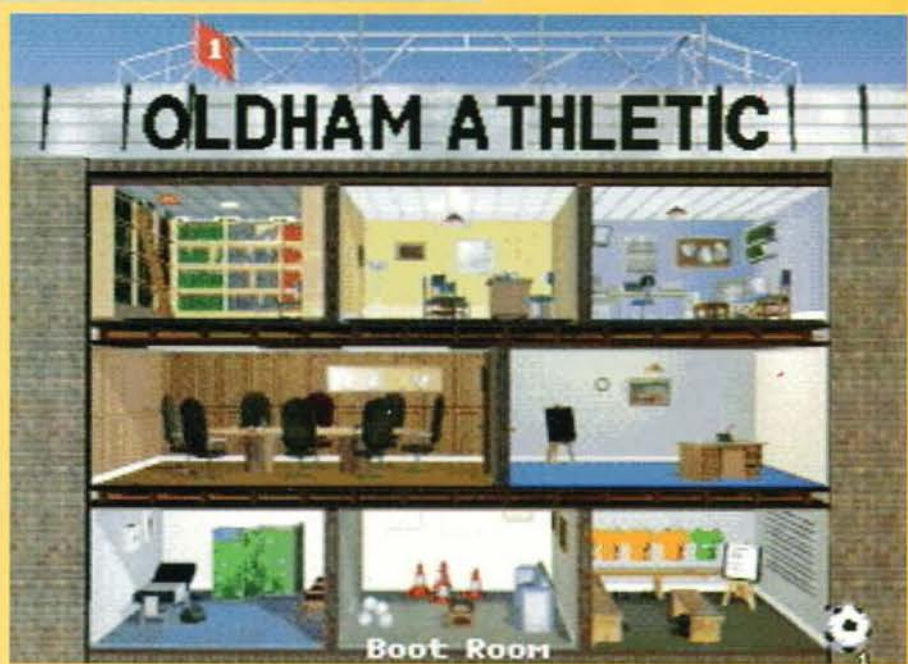
una specie di Forza Milan, un po' più imparziale. A mio parere comunque il vero punto di forza di PM2 è l'editor tattico, sicuramente il più complesso mai apparso in una simulazione calcistica: grazie a un sofisticato sistema definito "ray-trace", potrete decidere la posizione e i movimenti dei vari giocatori con una precisione assoluta (SWOS era limitato ad alcuni blocchi predefiniti). Figuratevi che avrete la possibilità di muovere ogni singolo giocatore a seconda della situazione specifica in campo, quindi tattiche diversificate per il calcio d'angolo, per le

Da questa schermata potrete accedere alle varie sezioni di gioco.



La visuale laterale è senza dubbio quella più comoda.

cui, guarda caso, la simulazione della Anco ne usciva vittoriosa nel 99% dei casi. Si tratta comunque di uno scontro abbastanza inutile, dato che i due giochi risultano fondamentalmente diversi, infatti i Sensible hanno preferito un'impostazione più arcade, senza fronzoli, mentre PM2 nasce come una vera e propria simulazione manageriale. Questa ipotesi è avvalorata dall'enorme quantità di opzioni e possibilità



Come vedete la grafica non è proprio a livello di SWOS, inoltre questa vista è davvero molto scomoda.



Sembra FIFA, ma in realtà non "je torce un capello". Gli mancano giusto due o trecento frame di animazione.



Land-Ho! Non dicevano così i marinai quando avvistavano la terra dallo spazio? Mi sto confondendo? Può essere...

Scusatemi, ma il caldo fa brutti scherzi (per non parlare dell'umidità, ormai intorno al 100%) e io del resto sono rinchiuso in casa da due giorni per terminare il TGM/Amiga nel minor tempo possibile (non c'è speranza), mentre voi quasi sicuramente siete spaparanzati su qualche isola deserta circondati da splendide ragazze (vi piacerebbe, eh?). Ok, sto dicendo un mucchio di inutilità, ma questo gioco della Impressions mi ha galvanizzato a tal punto che ormai vado in giro per casa remando su un gommone a forma di cigno sbraitando verso una ciurma che non c'è... la cosa sarebbe anche diver-

cosa di un po' diverso dal solito "strategico dei sette mari", implementando alcune novità e soprattutto sopprimendo la classica visuale di navigazione bidimensionale, sostituendola con una ben più innovativa vista in prima persona (innovativa per questo genere di gioco, ovviamente).

Il vostro scopo sarà quindi quello di accumulare soldi e gioielli, diventando il più grande mercante di tutti i tempi, ma non sarà affatto facile, visto che l'epoca storica in cui prende vita la vicenda è il diciassettesimo secolo. "E allora?", mi direte. Beh, considerando che a quei tempi le navi affondavano per un nonnulla (incagliamento sulle rocce, impro-

visive tempeste, etc.) e per di più i mari erano solcati da dei buffi tizi con una benda sull'occhio e un teschio come bandiera, non prenderei la cosa sottogamba. Ma del resto voi siete dei capitani coraggiosi, giovani e soprattutto incoscienti, quindi la cosa non vi tocca più di tanto, l'importante è che impariate subito a mercanteggiare, capendo in quali posti conviene comprare determinate merci e in quali conviene rivenderle, insomma, un po' come Frontier.

Altra cosa importante sono i passeggeri, questi spesso offrono discrete somme di

COMMODITIES	BUY/SELL	SELL PER	QTY AT PORT	QTY RESERVE	BUY PER
Coffee	5	72	205	5	75
Grain	5	58	200	5	60
Sugar	2	68	101	2	70
Bea	1	58	96	1	60
Arms	1	188	155	1	195
Cotton	1	77	96	1	80
Wool	3	58	162	3	60
Furs	2	77	98	2	80
Ivory	1	77	89	1	80
Jewelry	1	72	89	1	75
Silk	1	77	91	1	80
Spices	1	63	99	1	65
Liquor	1	64	144	1	65
Opium	7	197	100	7	205
Tobacco	1	87	92	1	90

Gold: 900 UNIT: 1 Tonnage used: 73/300
Bilbao [LOSS] [ACCEPT] [CANCEL] [LEAVE]

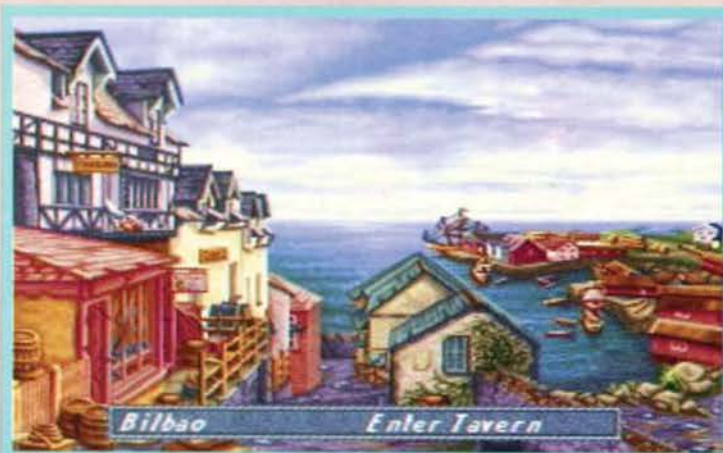
In ogni paese è possibile acquistare e vendere merci d'ogni genere.

tente, se non fosse che ho dovuto allagare il corridoio, per non parlare del vicino di casa che si lamenta in continuazione delle infiltrazioni d'acqua. Non capiscono il mio estro geniale. Mi sembra chiaro (ma dove?) che High Seas Trader è il tipico clone di Pirates, mitico capolavoro di Sid Meier che non ha mancato di appassionarmi per diverso tempo e che è stato spesso e volentieri imitato da tantissime software house, senza però molto



La navigazione avviene completamente in prima persona. In questo caso abbiamo appena avvistato un porticciolo.

Il porto è il fulcro di tutto il gioco. Clickando sulle varie costruzioni è possibile entrarvi.



REVIEW

denaro per essere accompagnati in un determinato posto nel più breve tempo possibile, soprattutto se hanno qualcosa da nascondere o stanno fuggendo da qualcuno (in questi casi rischiate di tirarvi addosso le ire di qualche paese, quindi fate molta attenzione). Sostanzialmente High Seas Trader è tutto qui, si tratta solo di navigare il più possibile, stando attenti a non incrociare le navi sbagliate: i combattimenti oltre a essere pericolosi, sono davvero mal gestiti dal computer, quindi meno ne fate, meglio è.

Mirko "TMB" Marangon

La taverna si rivela luogo d'incontri spesso e volentieri molto fruttuosi. Sono parecchi i passeggeri disposti a pagarvi bene per essere accompagnati a una particolare destinazione nel più breve tempo possibile.



A1200
Questo gioco mi ha lasciato perplesso. Tecnicamente non è niente male, la grafica è buona (a 256 colori), il gioco è veloce, i caricamenti un po' meno, ma almeno è possibile installare il gioco su hard disk. Ciò che invece proprio non si capisce è lo stile di gioco, alcune opzioni sono fin troppo semplici da utilizzare, altre risultano semi-incomprensibili (soprattutto in fase di navigazione), complicando cose che in realtà potevano essere realizzate in modo molto più semplice.

Poi c'è l'aggravante della scarsa varietà; i porti che ho potuto visitare sono praticamente tutti uguali e alla lunga il gioco diventa tremendamente noioso, dato che alla fin fine il tutto si riduce a una compravendita continua, inframezzata da alcuni eventi, più fastidiosi che altro. Mi sto riferendo ai combattimenti fra navi, che mancano assolutamente di precisione e velocità. Va bene il realismo, ma in questo modo si perde un sacco di tempo inutilmente. High Seas Trader fallisce quindi in un solo obiettivo, quello della varietà di gioco, un problema di cui purtroppo soffrono quasi tutti i prodotti di questo genere.

H A R D W A R E
Per giocare a High Seas Trader occorre un A1200 standard, nulla di più. Sono sopportati gli eventuali drive esterni ed è possibile installare il gioco su Hard Disk. Non si sono verificate incompatibilità con i processori più veloci.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

15

GALEA

Ultimate Soccer Manager



E poi dicono che Player Manager 2 sarebbe la più completa simulazione calcistica del mondo... tze! USM se lo mangia a colazione.

C'è da dire che ultimamente le simulazioni manageriali si stanno moltiplicando a vista d'occhio, probabilmente il successo di Sensible World of Soccer ha convinto molte software house a invadere il mercato con questo genere di giochi, speriamo solo non che la cosa non duri a lungo.

Bisogna comunque dare merito alla Impressions per aver prodotto una simulazione così complessa, che deve essere costata veramente un sacco di tempo in termini di programmazione, una cosa che in un momento di difficoltà come questo è davvero encomiabile.

Ma cos'è che rende Ultimate Soccer Manager così esaltante? Sicuramente la completezza di tutta la simulazione, mai erano stati inclusi così tanti parti-

colari in un simile prodotto, è praticamente impossibile riuscire a gestire tutto fin dall'inizio e non per niente potrete decidere il livello di complessità della simulazione.

A dire il vero non esistono dei determinati gradi di difficoltà, al giocatore viene lasciata la più completa libertà: se ad esempio volete complicarvi la vita, basterà mettervi alla guida di una grossa società, tipo il Manchester (purtroppo sono previste solo squadre inglesi), con un budget di 200.000 sterline, mentre se volete divertirvi in tutta tranquillità, vi basterà optare per una squadra di serie C usufruendo però di ben 5 milioni (sempre di sterline, of course).

Gli aspetti simulati non si limitano però alla sola fase calcistica, ma vanno a coprire decine, se non centinaia di aspetti, che possono andare dal costo del biglietto d'entrata allo stadio, a quello della maglietta con sopra il nome della squadra, per non parlare del club, degli abbonamenti, dei bar, insomma tutto ciò di cui siete proprietari.

E se ancora non vi basta, potrete costruire altre strutture sportive, nuovi chioschi, negozi, etc., insomma chi ha paragonato questo gioco a specie di Theme Park calcistico non è andato poi così lontano dalla realtà.

Ma la cosa che sorprende maggiormente è l'aspetto manageriale, che riesce davvero a stupire, tanto che persino il pluriosannato Player Manager 2 fatica a tenergli testa. La struttura di gioco è stata preparata in modo tale da risultare la più intuitiva possibile, così piuttosto che travolgere l'utente di menu e sottomenù, complicandogli inutilmente l'esistenza, i programmatori hanno intelligentemente adottato un'interfaccia basata su stanze, ognuna delle quali adibita a determinate funzioni.

Ad esempio in una di queste è possibile avere accesso a tutte le ultime informazioni, consultando fax, televideo (davvero molto completo) o usufruendo del telefono. Ma questa è solo la punta dell'iceberg, infatti la sezione tattica vi travolgerà con tonnellate di dati, che vi faranno conoscere vita, morte e miracoli di ogni singolo giocatore.

Molta enfasi è stata data anche alla fase finanziaria e non per niente avrete a disposizione una banca, la quale potrà anche indicarvi i modi migliori per investire i vostri soldi, una cosa che non si era mai vista prima.

Gli incontri non sono giocabili, però almeno è disponibile una buona visuale dall'alto decisamente migliore della solita animazione random che non segue l'azione in modo realistico (vedi Championship Manager), per di più i giocatori e la palla sono facilmente distinguibili e addirittura non manca la possibilità di modificare la tattica di gioco in tempo reale.

Mirko "TMB" Marangon

Il Wimbledon vanta uno stadio e delle strutture molto complesse, tutte accessibili con un semplice click del mouse.

TEAM TRAINING					
PLAYER	SP	DR	DF	MF	GF
SCOTT	90	27	62	50	61
SMITH	65	23	52	44	58
SMITH	20	45	52	25	62
SMITH	16	89	89	51	71
SMITH	16	89	89	51	71
SMITH	23	70	41	24	55
SMITH	10	79	41	24	55
SMITH	15	74	41	24	55
SMITH	15	66	76	50	92
SMITH	15	66	76	50	92
SMITH	24	59	40	89	62
SMITH	12	85	49	59	66
SMITH	23	87	79	52	77
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90
SMITH	10	24	58	91	90

La fase di training non è così esplicativa come quella di PM2, ma senza dubbio la rappresentazione grafica risulta nettamente superiore.



STAND INFORMATION

REVIEW



La banca è una delle cose più importanti del gioco. Sappiate fare buon uso dei vostri soldi e non dovrete ricorrere ai prestiti.



Una delle più geniali opzioni di USM è il menu "pop-up" che vedete in foto. Grazie a questo sistema non sarete costretti a tornare alla schermata principale ogni volta, come accade con PM2.

USM è indubbiamente un gioco che riesce nel suo intento: simulare la gestione di una società sportiva fin nei minimi dettagli. La Impressions ha davvero svolto un ottimo lavoro, programmando quello che almeno fino a oggi non posso che definire come il miglior gioco del genere e vi assicuro che nemmeno Player Manager 2 può tenergli testa. Anche dal lato "estetico" il gioco è stato curato superbamente, ogni opzione è accompagnata da un'efficace animazione, inoltre i 256 colori messi a disposizione dall'AGA fanno la loro bella figura. Forse ad alcuni potrà sembrare fin troppo dispersivo, dato l'enorme numero di dettagli di cui bisogna tener conto, però sono sicuro che i fan dei giochi manageriali, una volta provato USM, non potranno più farne a meno.

H A R D W A R E
La versione testata è quella per A1200, ma è già disponibile anche quella per A500/600, che si differenzia per un minor numero di colori (32) e di dischetti (2 contro i 3 della versione AGA). E' possibile installare il gioco su hard disk (caratteristica comunque riservata ai soli possessori di A1200/4000).

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITA' ●●●●●

LONGEVITA' ●●●●●

93

GALEA GLOBALE

BRUTAL™

Above the Claw

PC - CD-ROM

**LE ARTI MARZIALI NON
SONO BRUTALI...
MA QUESTO NON E'
UN GIOCO DI ARTI MARZIALI !**

GAMETEK

**12 PERSONAGGI TRA CUI SCEGLIERE . MOVIOLO
UN'ESAGERAZIONE DI MOSSE SPECIALI
NUOVI COLPI PER OGNI CINTURA CONSEGUITA**

GUARDIAN

La Acid ha senz'altro il merito di aver dato vita ad uno dei migliori giochi per Amiga uscito in questi ultimi tempi. Ovviamente mi sto riferendo a quel capolavoro di Skidmarks 2, un must assoluto per tutti i possessori di Amiga! Qualche mese fa hanno realizzato un gioco per CD32 davvero molto carino, Guardian, un arcade vettoriale sulla falsariga di StarFox per SuperNES, decisamente interessante, di cui purtroppo non abbiamo potuto proporvi la recensione per tutta una serie di sfortunate coincidenze (il postino è morto schiacciato da una mucca spaziale, la Roberta s'è seduta sul CD riducendolo in briciole e via dicendo). Recentemente s'è resa disponibile la versione 1200,

E' vero, abbiamo "mancato" la versione CD32, ma adesso è uscita quella per 1200! Quale migliore occasione per farci perdonare?

che praticamente e prevedibilmente risulta identica a quella per CD32, forse fin troppo... mi spiego meglio: come sapete il joypad del cido 32 dispone di ben sei tasti di fuoco differenziati, guarda caso utilizzati completamente in questo Guardian; la cosa quindi ha complicato non poco il porting su compu-

Quell'astronave è la causa dei vostri problemi. Ogni tre livelli dovrete entrare al suo interno e distruggerla.



Questo è il gioco con il dettaglio al massimo. Su un 1200 di base è esageratamente scattoso.

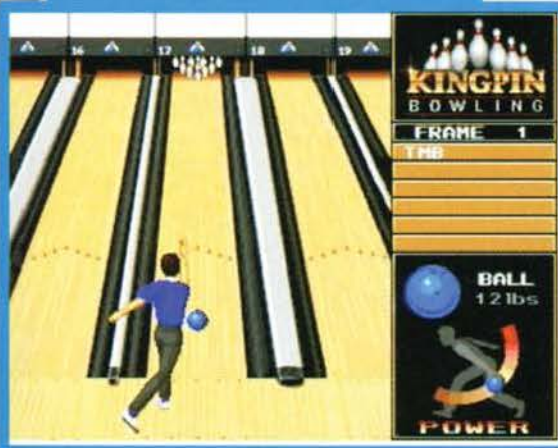


TEAM 17 per AMIGA



Insomma, va bene tutto, però arrivare al punto di pubblicare un gioco che basa tutto il suo divertimento sull'abilità manuale, non è certo una grande idea. Del resto il bowling è divertente finché si gioca con gli amici, in fondo si tratta di uno sport che può essere pratica-

Chissà se farò strike... tutto dipenderà se l'effetto che ho impresso alla boccia riuscirà a farla rientrare.



Ho sempre pensato che il genere di gioco più stupido da proporre su computer fosse il bowling. Manco a dirlo...

to da chiunque, senza essere necessariamente preparati fisicamente.

Quello che voglio dire è che una simulazione calcistica ha un senso, poiché correre sul campo per 90 minuti è un'esperienza decisamente devastante, inoltre dubito proprio che potrete mai vestire i panni dell'Inter, della Juve o di una qualsiasi squadra, mentre una partita a bowling è una cosa normale, che difficilmente si prepone a essere portata su computer.

In effetti i Team 17 hanno fatto il possibile per ricreare adeguatamente le varie situazioni di gioco, tant'è che sono stati inclusi tutti i vari tipi di sfida possibili. Non che siano poi così tanti, potrete infatti gareggiare in una sorta di campionato individuale (tutti contro tutti), oppure decidere di giocare in coppia con un amico, o meglio ancora, formare due squadre composte da tre giocatori ciascuna.

Bisogna ammettere che sfidare degli amici in un campionato è davvero divertente, quasi quanto una vera partita e nonostante il mio scetticismo iniziale, ho dovuto ricredermi; questo vale fin quando si gioca con qualcuno in carne e ossa, in caso contrario ben presto vi annoierete a morte.

Almeno sono disponibili un buon numero di opzioni, che vanno dal peso specifico della boccia, fino alla potenza di tiro, per non parlare dell'effetto, che in alcuni casi può esservi davvero utile, anche se occorre molta pratica per essere utilizzato con successo.

TMB

REVIEW

ter, dato che generalmente gli utenti medi non dispongono che del solito joystick a un pulsante. Come fare? La decisione finale s'è rivelata tragica, o utilizzate il mouse per muovervi e la tastiera per sparare o vi comprate un joypad compatibile CD32. Non è infatti possibile utilizzare il joystick normale.

TMB

AMIGA

Guardian è un gioco davvero simpatico, programmato discretamente (non ci sono tantissimi

poligoni e nonostante ciò, anche su macchine fortemente accelerate, si notano rallentamenti eccessivi per quello che si muove su schermo) e discretamente divertente... a patto d'aver il suddetto joypad a sei tasti. In caso contrario rinunciateci, poiché giocare con la combinazione mouse+tastiera non è solamente scomodo, ma praticamente impossibile, vista l'enorme difficoltà di gioco.

Per superare uno stage bisogna davvero sudare sette camicie e senza tutti i controlli sotto mano è davvero un'impresa giocare decentemente. Possibile che non siano riusciti a concepire un sistema di controllo un po' più umano? Per me si poteva fare tranquillamente, bastava ingegnarsi un attimino, invece si è preferito adottare una formula ibrida decisamente troppo pesante.

PS: se disponete del joy a sei tasti aggiungete due punti alla voce giocabilità e quattro al globale.



Beh, non è stato proprio uno strike, però ci sono andato vicino. La visuale ravvicinata e l'animazione dei birilli rende davvero molto bene.

AMIGA

Come ho già scritto KingPin nasce già con le premesse errate, non si può ripor-

tare su computer l'entusiasmo di una partita di bowling, ne si può ottenere la stessa dose di divertimento. Certo, giocato con gli amici può essere divertente... le prime volte. Bastano infatti poche partite per rendersi conto di quanto sia limitato quest'ultimo lavoro dei Team 17, realizzato senza dubbio con cura, ma ben poco gratificante da giocare.



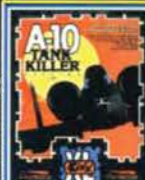
COMPUTER ONE®

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



A-10 TANK KILLER

Simulatore di volo. Sei alla guida del più devastante aereo da guerra specializzato in attacco al suolo con la possibilità di utilizzare le tecnologie più avanzate dell'arsenale da guerra americano. Questa nuova versione offre 21 missioni di cui 7 nuovissime ambientate nel golfo persico. R.H.: 386 2MB Ram

Disponibile per AMIGA 1MB L. 34.000
PC FLOPPY DISKS L. 34.000



Gioco di strategia di simulazione navale ambientato nel 1999. 19 differenti paesi in 10 differenti scenari nel Golfo Persico e Indiano. Oltre 100 diversi tipi di sottomarini e navi ed oltre 60 tipi diversi di aerei. R.H.: 386 + 4MB RAM, 11MB Hard Disk, VGA e Mouse.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disk L. 79.000



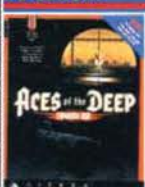
GIOCO DI SIMULAZIONE DI VOLO AMBIENTATO NELL'OCEANO PACIFICO DURANTE LA II GUERRA MONDIALE POSSIBILITA' DI SCELTA DI SVARIATI MODELLI DI AEREO AMERICANI. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB RAM (minimo)

DISPONIBILE L. XX.000
PC floppy disk L. XX.000
PC CDROM L. XX.000



La più disperata battaglia navale della seconda guerra mondiale al comando degli U-boat nel nord Atlantico con effetti grafici e sonori veramente realistici. 15 missioni storiche. R.H.: 386DX 33 + 4MB RAM

FORMATI DISPONIBILI: L. 86.000



Stupende nuove missioni e nuovi mezzi a vostra disposizione il tutto contenuto in questo data disk. Le più famose battaglie ed i sottomarini della nuova generazione vi permetteranno di rivivere le situazioni storiche con un realismo impressionante!!!

Disponibile per PC Floppy Disks L. 52.000



Genere Strategia. Ambientato in America nel 19° Secolo, periodo caratterizzato dalla incredibile crescita del WEST, impersoni un potente imprenditore che deve costruire la sua fortuna creando un impero ferroviario. Attenzione al Barone ROBBER che tenterà in ogni modo di ostacolare la tua crescita. Decisioni ben ponderate ti garantiranno il successo.

Disponibile per PC Floppy Disks L. 84.000
PC CDROM L. 86.000



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

FORMATI DISPONIBILI: L. 83.000
PC CDROM L. 83.000



Stendi il tuo tappeto e preparati ad azione e divertimento! uno dei più accattivanti giochi a piattaforme caratterizzato da una grafica impressionante e da una longevità unica nel suo genere. R.H.: 386DX + 4 MB

DISPONIBILE per AMIGA 1200 L. 59.000
PC Floppy disk L. 57.000



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

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 88.000



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

DISPONIBILE: L. 64.000



ALL TERRAIN RACING, l'ultimissimo eccezionale gioco arcade di corse d'auto a tetto scoperto. Vandalismo e scorrettezze sono le principali caratteristiche del gioco, sia singolo che a 2 giocatori. 40 circuiti su 6 tipi di terreni diversi. DISPONIBILE:

AMIGA CD 32 L. 55.000
AMIGA 1MB L. 54.000



Stupenda avventura grafica ambientata in una città fantasma de Far West. Oltre 60 differenti personaggi renderanno la vita molto difficile a chi avrà il coraggio di intraprendere questa ardua missione. R.H.: 386DX 33 + 4MB, VGA + 35MB HD.

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM(English) L. 99.000
PC CDROM(Italia) L. 139.000



Atari 2600 ACTION PACK
Raccolta dei 15 titoli migliori titoli per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows. Una Compilation per i veri amanti del videogioco. RIVER RAID-KABOOM-PITFALL-SEA-QUEST-BOXING-CHOPPER COMMAND-COSMIC COMMUTER-CRACKPOTS-FISHING DERBY-FREEWAY-FROSTBITE-GRAND PRIX-H.E.R.O.-SKY JINKS-SPIDER FIGHTER. R.H. 486SX 33 4MB Ram

SVGA Disponibile per PC-CDROM L. 54.000



Gioco di guerra strategico. Al comando di un potentissimo incrociatore navale, utilizzando, attraverso oltre 100 missioni, le più moderne armi ed i più avanzati sistemi tecnologici di rilevamento, dovrai difendere la tua flotta dagli attacchi del nemico. R.H. 386DX 4MB Ram

Disponibile per CD-ROM L. 109.000



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

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 79.000



La simulazione di Blackjack meglio riuscita fino ad ora. Oltre 35000 varianti di gioco. Tutte le regole ufficiali più le varianti previste dai più famosi tavoli della storia. Gestione delle statistiche e possibilità di gioco contro i più famosi giocatori della storia. R.H. 386 + 2MB + WIN-

DOWS. Disponibile per PC Floppy disks L. 69.000



Gioco di guerra strategico ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che ti permette di combattere contro agguerrite civiltà utilizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi. Possibilità di gioco fino a 7 utenti. R.H.: 386 + 4MB RAM.

DISPONIBILE: L. 82.000



PC Floppy disks L. 82.000
PC CD ROM L. 89.000



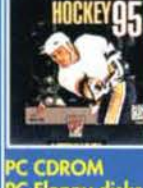
DATA disk per Battle Isle ". 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, 6 nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente. Disponibile per PC CDROM L. 54.000



benvenuto nella corsa preistorica più pazzesca del mondo. Guida Cliff Ace attraverso 32 diverse gare contro una schiera di avversari fuori di testa. Possibilità di gioco singolo contro il computer e per 2 giocatori. R.H.: 486 DX + 4MB RAM, 12MB HD. (per vers. CDROM) DISPONIBILI: L. 69.000
PC Floppy disks L. 67.000
PC CDROM L. 67.000



SEAN KELLY COMPILATION
Contiene i seguenti giochi: CANNON FODDER, THE CHAOS ENGINE, THE SETTLERS, TERMINATOR 2 ARCADE GAME. AD UN PREZZO SBALORDITIVO! ORMATI DISPONIBILI: AMIGA 500/1200 L. 69.000



HOCKEY 95
Statistiche complete e tutte le squadre ufficiali del campionato americano. Puoi giocare tutte le 84 partite della stagione regolare + playoff e exhibition games! R.H. 486/33 + 4MB RAM

FORMATI DISPONIBILI: L. 109.000
PC CDROM L. 99.000
PC Floppy disks L. 99.000

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

COMPUTER ONE®

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

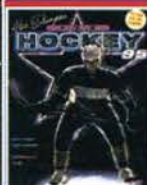
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



AWARD WINNERS PLATINUM

Compilation contenente: ELITE 2 (simulazione di volo spaziale) CIVILIZATION (gioco di simulazione strategica) LEMMINGS (Rompicapo) R.H. 386SX 2MB. **DISPONIBILE per:**

AMIGA L. 69.000
PC Floppy disks L. 69.000
PC CDROM L. 69.000



Simulazione di Hockey su ghiaccio. Oltre 3200 giocatori con caratteristiche ed abilità personalizzabili, 27 squadre internazionali più 8 definibili dall'utente, commenti filmati delle azioni più spettacolari degli incontri, combattimenti, fAlli e penalità proprio come nella realtà..... Da non perdere per gli amanti dei giochi sportivi.

MANUALE E TESTI IN ITALIANO. 386SX 33 4MB

Disponibile per PC CDROM L. 72.000



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

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 94.000



Gioco arcade di guerra. Lo scopo della tua missione è quello di distruggere i tuoi avversari utilizzando gli ampi mezzi a tua disposizione (granate, missili ecc.). R.H.: 386 DX 4 MB.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disks L. 69.000
AMIGA 1Mb L. 59.000



Avventura arcade a scorrimento orizzontale. Combatti contro le forze del male in quattro mondi fantastici, per ristabilire la pace nel mondo. Grafica e sonoro fantastici rendono questo gioco un titolo da non perdere

R.H. 386SX 2MB Ram.

Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 65.000



Stupendo manageriale di calcio. Contiene tutto il campionato italiano 94-95 serie A e B comprese le coppe europee. Compravendita giocatori, definizione delle tattiche di gioco e delle formazioni sono alcune delle strategie che se adottate con accuratezza ti permetteranno di vincere il campionato!

R.H. (vers.PC): 386DX, 2MB, VGA.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disk L. 52.000
AMIGA 1MB L. 52.000



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

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 75.000
PC Floppy L. 77.000



Sei appassionato di biliardo? Allora questo gioco non può mancare alla tua collezione. 5 tipi di gioco diversi con possibilità di incontri a più giocatori. Giocabilità e sonoro ai massimi livelli di realismo. R.H.: 386 + 1MB, VGA. **FORMATI DISPONIBILI:**

PC Floppy Disks L. 38.000
AMIGA CD 32 L. 29.000
AMIGA L. 39.000



La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e ... vinci la battaglia!

R.H. 386/DX + 4MB RAM. Si gioca anche in LINK!

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 79.000



Splendida simulazione di biliardo. 4 tipi di giochi differenti, con aiuti e corsi di apprendimento, il tutto in full motion video. Particolarmente curata la modalità multi-giocatore, anche via modem. Tutte queste caratteristiche rendono Virtual Pool un gioco altamente realistico R.H. 386 SX 40MHz 4MB. **Disponibile per:**

PC CDROM L. 89.000



COMPILATION CONTENENTE: FLASHBACK (Avventura a scorrimento orizzontale con oltre 200 livelli), ANOTHER WORLD (Avventura come sopra), CRUISE FOR A CORPSE (Avventura grafica genere poliziesco ambientata su una nave nel Mediterraneo), OPERATION STEALTH (Avventura grafica di spionaggio stile James Bond), FUTURE WARS (Avventura grafica ambientata nel futuro). **REQUISITI HARDWARE (vers.PC):** 386 DX + 2MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disks L. 59.000
AMIGA L. 59.000



Nel futuro, la follia di un uomo genera un complotto interstellare e solo tu hai le capacità, e le armi per fermarlo. Splendido l'audio a 8 canali. Immagini tridimensionali sintetizzate che mostrano le ferite dei combattimenti delgi attori, diverse angolazioni per le riprese per un gioco incredibilmente scorrevole. R.H. 486 50Mhz 8MB

Disponibile per PC CDROM L. 129.000



Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R. H. : 3 8 6 D X + 4 M B .

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 89.000
PC Floppy Disks L. 78.000



EARTHSIEGE EXPANSION DISK. Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege. **Disponibile per** PC-CDROM L. 42.000



Stupendo manageriale di calcio **CON MANUALE IN ITALIANO**. Stabilisci le tattiche, amplia il tuo stadio, organizza l'allenamento e la preparazione della tua squadra. Vasta sezione manageriale con compra-vendita di giocatori. R.H.: 386DX + 2MB RAM.

DISPONIBILE :PC Floppy disks L. 67.000
AMIGA L. 63.000



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

R.H. PC 286 2MB

Disponibile per PC Floppy disks L. 39.000

PC-CDROM L. 35.000

AMIGA 1MB L. 39.000



Gioco di guerra strategico, seguito del famosissimo Campaign. Oltre 152 tipi diversi di veicoli equipaggiati con le più sofisticate armi da guerra come missili guidati e razzi intelligenti. R.H. 386SX 2MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 35.000
Amiga L. 35.000



In un mondo distrutto da disastri ambientali e dalla mano dell'uomo, lo scopo del gioco non è solo commerciare, combattere, conquistare, ma soprattutto risolvere le problematiche ambientali date dai gas tossici e dalle radiazioni. R.H. 386DX 2MB Ram.

Disponibile per AMIGA 1200 L. 29.000
AMIGA 1MB L. 29.000
PC FLOPPY DISKS L. 59.000
PC -CDROM L. 59.000



Prodotto interamente con Silicon Graphics vi immerge in una fantastica epopea futuristica in cui si mesolano cybercultura, viaggio virtuale e grafica Manga. Al comando di un'astronave, le vostre missioni vi porteranno a vivere una fantastica avventura. **MANUALE IN ITALIANO.**

R.H.486 4MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 69.000



FLIGHT PACK 2 Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT. **Disponibile per :** PC CDROM L. 109.000

COMPUTER ONE®

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



BUMP 'N' BURN

Gioco di guida stile arcade con i personaggi più strani al mondo. Velocità, brivido, scontri violentissimi, sono gli ingredienti di questo splendido gioco. Sarà già una vittoria arrivare in fondo alle numerose piste del campionato di Bump'n'Burn.

Disponibile per AMIGA CD32 **L. 64.000**



Gioco strategico di guerra ambientato durante la guerra di secessione americana nel 1861. Puoi controllare l'esercito dei nordisti o dei sudisti ed adottare le decisioni strategiche per vincere questo importante conflitto.

OLTRE 200 ANIMAZIONI.
DISPONIBILI: PC Floppy disk **L. 75.000**
AMIGA **L. 67.000**



CHESSMASTER 4000 TURBO

Uno dei più completi programmi di scacchi. Livelli di difficoltà infiniti e le principali fasi dei più famosi campionati mondiali integralmente riprodotte. Disponibile per

PC CDROM. **L. 115.000**



COMPILATION CONTENENTE: GUNSHIP 2000 (Simulatore di volo del più potente e versatile elicottero americano), CAMPAIGN (gioco di guerra strategico ambientato nella II Guerra mondiale), HISTORYLINE (Strategico di guerra ambientato nella

I Guerra mondiale). REQUISITI HARDWARE: 386DX + 2MB RAM.
DISPONIBILE: PC CD ROM **L. 89.000**

PC Floppy Disks **L. 69.000**
AMIGA **L. 69.000**



Gioco di ruolo ambientato nei sotterranei di un castello. Devi combattere con spada e magia contro il perfido mago. 3 diversi livelli di difficoltà, 60 livelli di gioco, 'è diverse categorie di magie, 23 differenti creature intelligenti da combattere!

FORMATI DISPONIBILI: AMIGA **L. 59.000**



Avventura spaziale. Il gioco si svolge alternando sequenze di simulazione di volo spaziale a fasi di sparattutto e fasi di avventura in 3D. Lo scopo del gioco è quello di distruggere gli alieni che hanno invaso la terra. R.H.: 486DX+4MB

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM **L. 94.000**



Avventura grafica ambientata nelle profondità infinite dello spazio. Scenari in grafica 3D fano da contorno ad enigmi e trabocchetti affascinanti. Audio digitalizzato. R.H. 486 DX 33 4MB Ram Disponibile per

PC CDROM **L. 89.000**



POKER

Fino a 135 differenti varianti di gioco. Il miglior poker mai creato su PC. Possibilità di scelta degli avversari tra i nomi più famosi della storia. R.H. 386 2MB ram + Windows. Disponibile per

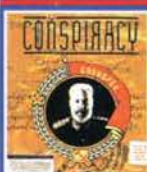
PC Floppy Disks **L. 35.000**



LINKS GOLF DEVIL'S ISLAND FANTASY COURSE

Data disk con percorsi DIGITALIZZATI utilizzabile sia per LINKS GOLF 386 che per MICROSOFT GOLF. Disponibile per

PC Floppy Disks **L. 52.000**
PC CDROM **L. 58.000**



Avventura grafica genere spionaggio. Impersonando un alto ufficiale del KGB, devi indagare per sventare un colpo di stato. Ricco di colpi di scena, sono e immagini digitalizzate. REQUISITI HARDWARE: 386 DX + 2 MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM **L. 105.000**



Sparattutto arcade della serie "Guerre Stellari". Gioco di proporzioni realmente eccezionali con grafica e sonoro degne del film che ha sottolineato il successo da oltre 15 anni. Oltre 10 tipi di armi da fuoco e un numero di livelli impressionante lo rendono un gioco unico nel suo genere. R.H.: 386DX + 8 MB RAM.

DISPONIBILE: PC CDROM **L. 89.000**



LINKS GOLF 386

La miglior simulazione di golf del 1993 rivista con nuova grafica, nuovi effetti sonori e nuovi percorsi che la rendono ancora più avvincente. R.H.: 386DX+4MB

DISPONIBILE:

PC CDROM **L. 89.000**



Splendida avventura Fantascientifica. Al risveglio da una notte piena di incubi ti ritroverai in una dimensione parallela, piena a di mostri terrificanti. Numerose locazioni da esplorare in entrambi i mondi, enigmi da risolvere, interattività con i personaggi del gioco, oltre ad un'eccezionale grafica ispirata ad una

famosissima serie cinematografica ne fanno un titolo da non perdere. R.H. 386DX 4MB Ram

Disponibile per CDROM **L. 39.000**
per AMIGA. **L. 35.000**



Giocchi di ruolo della 551 con ambientazione in epoca fantastica della serie Dungeons & Dragons. Dopo

aver creato il tuo team di battaglia, devi esplorare un mondo immaginario abitato da mostri e maghi. Azione e suspense continual R.H. 386DX + 2MB.

Darksun: Shattered Lands
FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disks **L. 89.000**
PC CD ROM **L. 89.000**

Darksun: Wake of the Ravenger
FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM **L. 98.000**



Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor per personalizzazioni di livelli e personaggi. La versione Floppy contiene 75 livelli. la versione CDROM contiene oltre 900 livelli.

Disponibile per
PC FLOPPY DISKS **L. 39.000**
L. 39.000

PC CDROM



Contiene 6 diverse discipline dal tiro al bersaglio alla maratona. Grafica in 3D e possibilità di competizione per 4 giocatori. Registra il tuo record mondiale per ogni evento!

Disponibile per
PC CDROM **L. 35.000**
PC Floppy disks **L. 35.000**
AMIGA **L. 35.000**



Gioco di ruolo ambientato in un'epoca fantastica. Oltre 3000 schermate ed un dizionario di oltre 70000 vocaboli lo rendono un best seller nel suo genere. Include anche una videocassetta VHS. REQUISITI HARDWARE: 386SX + 1MB.

DISPONIBILE: CDROM. **L. 76.000**



Defender of the Empire è il data disk del famoso TIE FIGHTER, simulatore di volo ispirato al film Guerre Stellari. Tantissime missioni aggiuntive per continuare la difesa dell'Impero. Richiede Tie Fighter.

FORMATI DISPONIBILI:

PC Floppy disks **L. 37.000**

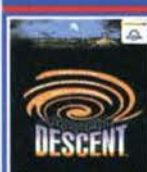


Simulatore di volo spaziale con grafica tridimensionale stile realtà virtuale. La velocità e il fine dettaglio degli sprite grafici rendono il gioco molto realistico. R.H.: 386DX + 4MB.

FORMATI DISPONIBILI:

PC CD ROM **L. 87.000**

PC Floppy Disks **L. 84.000**



Gioco di azione arcade stile Doom. Ambientato nelle profonde miniere di Plutone devi impedire la collisione del pianeta con la Terra attraverso 30 entusiasmanti livelli. Fino a 4 giocatori anche via modem. R.H.: 386DX + 4MB.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM **L. 79.000**

PC Floppy Disks **L. 79.000**



Splendido CDROM interattivo. Compilations multimediale di video e colonne sonore fantastiche. Parti per questo affascinante viaggio nel mondo virtuale di Digital Dreamware. Divertimento assicurato R.H. 386 4MB Ram. Disponibile per

PCD CDROM **L. 55.000**



Un drago sta devastando Ankh-Morpork, la capitale di Discworld. Voi siete l'eroe con l'arduo compito di salvare la Città. Una incredibile avventura con grafica ed effetti sonori da OSCAR!! R.H. 386 + 4MB RAM.

Disponibile per

PC CDROM - ITALIANO: **L. 119.000**



Simulatore di volo ambientato nella I Guerra Mondiale. 13 tipi di aerei compreso il famoso Fokker del Barone Rosso. Battaglie all'ultimo sangue in un gioco praticamente interminabile. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB.

FORMATI

DISPONIBILI: PC CD ROM **L. 79.000**

G COMPUTER ONE®

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

VENDE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



Bellissimo simulatore di volo con possibilità di scelta tra 12 leggendari aerei della I Guerra mondiale fino ai giorni nostri. Prova di persona se è più semplice pilotare uno Spitfire o un Mig 23! R.H.: 286+1MB RAM

FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 33.000
PC Floppy Disks L. 33.000
AMIGA L. 33.000



Sparatutto arcade in soggettiva. Il gioco più famoso nel suo genere. Ogni commento ulteriore sembra superfluo. Longevità e grafica eccezionale. R.H.: 386 DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 129.000
PC Floppy Disks L. 99.000



Bellissima compilation TUTTA IN ITALIANO con: INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR GOLF, EUROPEAN CHAMPIONSHIP, ADVANTAGE TENNIS. Giochi e manuali in italiano!

DISPONIBILE PC CDROM L. 39.000



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

L. 89.000



Avventura grafica tridimensionale ambientata in un'epoca fantastica. Il viaggio attraverso le segrete del castello guidato dal grande mago ti permetterà di svegliare il drago che ti aiuterà a distruggere le legioni del Chaos. R.H.: 486DX + 4MB.

FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 82.000



Genere Strategia. Impersonando l'Imperatore di un territorio immaginario, dovrai difenderti dagli attacchi di una miriade di strani gruppi che tentano di invadere il tuo Regno minando pericolosamente le risorse umane e commerciali. Battaglie all'ultimo sangue addirittura contro strani mostri mutanti, che potrai vincere solamente optando per le giuste scelte strategiche....Disponibile per PC Floppy disks

L. 89.000
PC CDROM L. 89.000



Gioco di ruolo ambientato in un mondo fantastico in cui dovrai esplorare terre sconosciute e sconfiggere le orde demoniache. Ricco di colpi di scena metterà a dura prova la tua abilità. MANUALE IN ITALIANO

FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 55.000



COMPILATION CONTENENTE: DUNE (Avventura grafica ispirata al famosissimo film), 7th GUEST (Avventura grafica con attori digitalizzati ambientata in una casa di fantasmi). REQUISITI HARDWARE: 386DX+2MB.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 89.000



Stupenda avventura ambientata nel futuro. Tecnologia, mistero ed avventura si fondono in simbiosi dando origine a 4000 frames e ad effetti digitalizzati unici! R.H.: 386DX + 4MB

DISPONIBILE:
PC CD ROM L. 84.000
PC Floppy Disks L. 82.000
AMIGA 1200 L. 65.000
AMIGA 1MB L. 72.000



Compilation con Dune 2, splendido gioco strategico ispirato al famosissimo film di fantascienza, e LURE OF TEMPRESS, una splendida avventura grafica ambientata in un mondo fantastico dove dovrai sconfiggere le creature del male, utilizzando un sistema innovativo per interagire con i personaggi che incontrerai durante il svolgimento dell'avventura. R.H. 386DX 4MB Ram.

Disponibile per CDROM L. 39.000



Compilations contenente KASPAROV'S GAMBIT, GRAND SLAM BRIDGE, PGA TOUR GOLF, SEAL TEAM, XENOBOTS, CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT, WING COMMANDER 2, ULTIMA 7, INDIANAPOLIS 500 e THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES. R.H. 386 2MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 69.000



Avventura grafica che sfrutta una nuovissima tecnologia tridimensionale. Con oltre 200 sequenze animate dovrai affrontare un orribile incubo pieno di torture demoni ed orribili mostri. R.H.: 486SX + 4MB. **DISPONIBILE: PC CD ROM L. 99.000**
PC Floppy Disks L. 73.000



Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB. **DISPONIBILE: PC CD ROM L. 96.000**



Simulatore di volo dedicato al F117. Varie missioni disponibili ambientate nei più favomi territori di guerra del mondo. Realismo e grafica ad alto livello sono le principali caratteristiche di questo capolavoro. REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 33.000

AMIGA L. 39.000



Simulatore di volo dedicato al famoso F15. Innumerevoli missioni metteranno a dura prova la tua abilità di pilota e mitragliere. A disposizione tantissime armi intelligenti. R.H.: 386 + 4MB RAM. **FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 38.000**



E' in assoluto la più completa simulazione di guida di Formula 1. 5 livelli di difficoltà, 16 diversi circuiti ricostruiti con accuratezza fungeranno da test pe le tue doti di pilota professionista. R.H.: 386D + 2MB RAM **DISPONIBILE: AMIGA L. 43.000**
PC CDROM L. 38.000



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



Simulatore manageriale di calcio. Compravendita giocatori, studio delle tattiche e strategie, allenamenti, creazione delle formazioni più idonee, il tutto volto a vincere il campionato. R.H.: 386 + 2MB RAM. (vers. PC).

DISPONIBILE:
PC Floppy Disks L. 33.000
AMIGA L. 39.000



Dalla ORIGIN una splendida simulazione di volo ambientata nella II Guerra Mondiale, ripercorrendo storiche battaglie come Pearl Harbour e Guadalcanal **Disponibile per PC Floppy disks L. 67.000**



Gioco di guerra strategico ambientato durante le battaglie napoleoniche. Puoi comandare l'esercito francese, inglese o prussiano rivivendo le più famose battaglie come Waterloo. R.H.: 386 + 2MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA L. 65.000
AMIGA CD 32 L. 73.000
PC Floppy Disks L. 63.000
PC CDROM L. 44.000
PC CDROM L. 44.000



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

FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA L. 59.000
PC Floppy Disks L. 68.000
PC CDROM L. 86.000



Nuovo simulatore di volo che ti porrà alla guida dei più potenti e famosi caccia da combattimento del mondo. Il tutto supportato da una splendida grafica SVGA ed un nuovissimo generatore di fondali che calcola i dati i tempo reale basandosi su mappe reali dei territori che dovrai

sorvolare. Possibilità di gioco fino a 3 giocatori anche via MODEM. R.H. 386DX 4 MB Ram **Disponibile: PC FLOPPY DISKS L. 79.000**
PC-CDROM L. 79.000



SYSTEM SHOCK
Una incredibile avventura vissuta in prospettiva stile Doom. Ambientata in un mondo futuristico a bordo di una stazione spaziale. Grafica in 3D texture mapping, e centinaia di opzioni. R.H. 486DX + 4MB ram.

Disponibile per PC Floppy Disks L. 86.000
PC CDROM. L. 99.000

G COMPUTER ONE®

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

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



FLASHBACK
Eccellente avventura grafica a scorrimento. Ti ritroverai in un mondo alieno popolato da esseri malvagi. A te il compito di ritrovare la via di casa. Splendide le sequenze cinematiche che caratterizzano questa versione per CDROM. R.H. 386 4MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 74.000



FLIGHT SIMULATOR 5.1
La nuova versione per CDROM include più di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto più realistici, possibilità di gestione volo strumentale. PC CDROM



FLIGHT
Stupendo simulatore di volo caratterizzato da un incredibile realismo grafico grazie al nuovo procedimento di texture mapping 3D. Un vero "must" per tutti gli appassionati di simulazione. IN SUPER OFFERTA LANCIO per PC CDROM



FOX HITS VOL. 1
Compilation contenente: FIRE FORGET 2 (sparatutto, gare automobilistiche) CRAZY CARS 3 (gare automobilistiche) Disponibile per PC CDROM. L. 32.000



FOX HITS VOL. 2
Compilation contenente: PREHISTORIK 2 (platform) e THE BLUE BROTHERS (platform). Disponibile per PC CDROM. L. 32.000



MEGA TRAVELLER 2
Esplora una gigante galassia alla ricerca di un misterioso artefatto che può distruggere il mondo. Oltre 127 mondi da visitare e almeno 500 milioni di chilometri quadrati da esplorare interagendo con strani caratteri alla guida di svariati mezzi spaziali. Disponibile per

PC CDROM L. 35.000
PC Floppy disks L. 35.000
AMIGA L. 35.000



FULL THROTTLE
Una stupenda avventura caratterizzata da grafica stupefacente, enigmi brutali, azioni mozzafiato da brivido, sonoro digitalizzato, effetti cinematografici STRABILIANTI.... TUTTO DA GIOCARRE!! MANUALE IN ITALIANO Disponibile per PC CDROM. L. 89.000



HAMMER OF THE GODS
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge. Dovrai affrontare mille peripezie per ottenere il diritto di essere ammesso nel Valhalla, il mondo degli Dei. R.H. 386 SX 4MB Ram Disponibile per:

PC-CDROM L. 94.000



G. WILSON'S HAUNTED HOUSE
Avventura grafica stile cartone animato in una grande casa piena di mostri e fantasmi tra mille insidie e trabocchetti. R.H.: 486DX+4MB. FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 87.000



HARPOON II
Nuova versione del fantastico gioco di strategia militare. Nuova interfaccia stile windows, 15 nuovi scenari, sistemi di rilevamento degni della tecnologia più moderna rendono questo gioco ancora più avvincente del suo predecessore. R.H. 386 4MB

Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 84.000



HARPOON II DATA DISK GOLD WARS
Data disk per Harpoon 2. 15 nuovi scenari ambientati durante la guerra fredda. Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 55.000



HARPOON II DATA DISK WEST PAC
Data disk per Harpoon 2. 15 nuovi scenari ambientati nel Pacifico. Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 55.000



HIGH SEAS TRADERS
Simulazione strategica ambientata nel diciassettesimo secolo. Al comando della tua nave ripercorri le antiche rotte commerciali dalla Spagna all'Oriente, attraverso il Nuovo Continente, ma..... Attenzione ai pirati. R.H. 386 4MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 84.000
PC Floppy Disks L. 75.000
Amiga 1200 L. 67.000



INCA COLLECTION
Eccellente pezzo da collezione, racchiude INCA 1, INCA 2 e un CD AUDIO contenente le colonne sonore originali dei giochi. R.H. 386 2MB Disponibile per PC CDROM L. 75.000



JUMP RAVEN
Sparatutto futuristico ambientato per le strade di New York. Puoi scegliere fra 24 tipi di armi differenti, 6 piloti e 12 traccie audio incredibilmente coinvolgenti. Splendida la grafica 3D che ti immerge in un'ambientazione di stile cyberpunk piena di insidie e di nemici sempre più bellicosi. R.H. 486 8MB Ram. Disponibile per PC CDROM L. 79.000



KINGDOM THE FAN BEACHES
Spettacolare avventura realizzata con tecnologia laser in stile Dragon's Lair. Esplora 5 mondi differenti per ritrovare i 5 componenti dell'amuleto magico che restituirà la pace sulla terra sconfiggendo le forze del male. R.H. 386 2MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 99.000



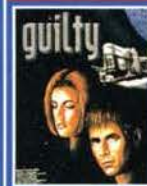
HUMANS
Compilation che racchiude in un'unica confezione i due episodi del famosissimo gioco di piattaforme "Humans". Attraverso la rievocazione delle più importanti scoperte dell'era preistorica, il fuoco, la ruota, ecc.... dovrai affrontare gli oltre 150 livelli pieni di ogni tipo di avversità che

qualsiasi uomo delle caverne non vorrebbe mai affrontare. Disponibile per PC-CDROM L. 19.000



KELLY'S ISLAND
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge. Devi partire per una difficilissima missione, attraverso e i tre mondi magici devi recuperare le armi degli dei per ristabilire la pace e sconfiggere il malvagio Loki. Grafica in stile cartone animato ed enigmi sempre più complessi ti coinvolgeranno in questa splendida avventura.

Disponibile per R.H. 386 DX 4MB L. 79.000
PC FLOPPY DISKS L. 74.000
PC-CDROM L. 74.000
AMIGA L. 65.000
AMIGA 1200 L. 69.000
AMIGA CD32 L. 59.000



GUILTY
Stupenda avventura grafica ambientata nel futuro. Comprende 2 giochi in 1: a seconda del tipo di personaggio selezionato avrete la possibilità di percorrere 2 avventure. Più di 100 luoghi in 4 diversi sistemi planetari. R.H. 486DX + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI:

PC Floppy Disks L. 74.000
PC CDROM (English) L. 99.000
PC CDROM (Italia) L. 129.000



INCREDBLE QUANTO STUPEFACENTE
Avventura grafica ambientata nell'anno 2095. Impersonando un fuggitivo contro lo Stato dovrai provare la tua innocenza. Il gioco è arricchito da grafica ad alta risoluzione e da filmati in full-motion. R.H.:386+4 MB. DISPONIBILE: CDROM L. 99.000



HELP!
COMPILATION CONTENENTE: SENSIBLE SOCCER (famoso gioco di calcio), DESERT STRIKE (sparatutto alla guida di un elicottero), PUSHOVER (platform), THE HUMANS (platform con 80 livelli), ROAD RASH (corse motociclistiche), COOL SPOT (platform).

FORMATI DISPONIBILI: AMIGA L. 89.000



HELP!
COMPILATION CONTENENTE: F1 RACING (automobilismo) PINBALL DREAMS (flipper), PUSHOVER, THE HUMANS (platform), LEADERBOARD GOLF, PRINCE OF PERSIA (avventura arcade), DUNE 2 (strategico), PRO-TENNIS TOUR, SUPER VGA HARRIER (simulatore di volo) SHERLOCK

(avventura). FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 99.000



THE SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF
Il primo gioco di Golf che utilizza scenari in 3D in TEMPO REALE! Opzioni multigioco, grafica a 256 colori ed una scelta di 6 angolazioni grazie alla telecamera virtuale. Fino a 4 Giocatori. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486+4MB ram Disponibile per

PC Floppy disks L. 77.000
PC CDROM L. 77.000

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

COMPUTER ONE®

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

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



Stupenda avventura grafica. Imprigionato all'interno di un sogno ti dovrai cimentare in un'avventura surreale tentando di salvare il mondo dalle forze del male. Oltre 40 diverse locazioni da esplorare. TESTO IN ITALIANO! R.H.: 486 DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 119.000



Gioco di strategia ambientato nel medioevo. Lo scopo del gioco è quello di disegnare e costruire il tuo castello e difendere il tuo regno dai nemici. Stupenda colonna sonora ed eccezionali animazioni. Fino a 6 giocatori. FORMATI DISPONIBILI:

AMIGA L. 63.000
AMIGA 1200 L. 64.000
PC CDROM L. 79.000



MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE
Splendido gioco di calcio stile Sensible Soccer, con visuale dall'alto. Rivoluzionario sistema con griglia tattica per l'editor delle tattiche. Infortuni, squalifiche, oltre 2500 giocatori con caratteristiche tecniche e somatiche reali rendono questa simulazione incredibilmente realistica. Disponibile per

AMIGA CD32 L. 66.000



MONKEY ISLAND
Eccezionale avventura grafica. Guida Le Chuck contro i pirati nell'isola fantastica, in una favolosa avventura che ti riporterà indietro al tempo dei pirati, dei galeoni fantasma e dei tesori nascosti. R.H. 286 2MB Ram Disponibile per:

PC CDROM L. 49.000



MONKEY ISLAND 2
La Vendetta di Le Chuck, il seguito di Monkey Island, con nuovi enigmi, nuovi pericoli in una nuovissima storia per un finale incredibile..... R.H. 286 2mb Ram Disponibile per:

PC CDROM L. 49.000



Gioco di ruolo dellaSSI ambientato in un regno immaginario popolato da maghi, elfi, gnomi e mostri di ogni genere. Alta risoluzione e possibilità di stampare le mappe. R.H.: 386DX + 4MB+SVGA

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 89.000



THE LOST EDEN
Avventura strategica. In un mondo dove uomini e dinosauri coesistono. Una splendida avventura caratterizzata da grafica mozzafiato in cui dovrai, nei panni di Adam, porre una soluzione alla battaglia infinita. Uomini contro Animali carnivori, chi vincerà? Disponibile per

PC CDROM. L. 89.000



MORTAL COMBAT 2
IL MIGLIOR PICCHIADURO FINALMENTE COVERTITO ANCHE PER PERSONAL! OGNI ULTERIORE COMMENTO E' SEMPLICEMENTE SUPERFLUO. REQUISITI HARDWARE: 386+4MB

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 75.000
PC Floppy disks L. 75.000



Opzioni utilizzabili e grafica digitalizzata fanno di questo gioco di golf uno dei migliori del suo genere. REQUISITI HARDWARE: 386SX + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 99.000



Avventura grafica completamente digitalizzata ambientata su un'isola in un mondo fantastico. Sonoro digitalizzato e voci campionate. Unico nel suo genere. R.H.: 386DX+4MB + WINDOWS 3.1

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 125.000



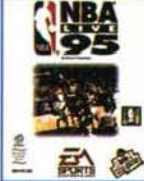
METAL MARINES
Gioco di Strategia con prospettiva tridimensionale, ambientato nel futuro. Grafica SVGA per 20 scenari in cui dovrai difendere la terra dagli attacchi dei Zorgeuf, e ricostruire le città distrutte. R.H. 486 4MB Ram SVGA Disponibile per

PC Floppy disks L. 72.000



Simulazione di guida. La nuova tecnologia per lo sviluppo della grafica 3D incrementa notevolmente il dettaglio delle immagini e contemporaneamente ne aumenta la fluidità. Possibilità infinite di set-up della pacchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 95.000
PC Floppy disks L. 73.000



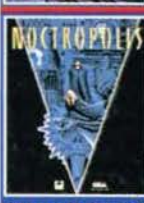
La migliore simulazione di Basket mai creata per personal computer. Gioca con i giocatori di tutte le 27 squadre del campionato NBA. Schiacciate, stoppate, contropiede e tiro da tre punti, il tutto da diverse angolazioni. Possibilità manageriali ti permettono di comprare qualsiasi

giocatore delle squadre avversarie. Fino a 4 giocatori. R.H.486 DX 8MB

Disponibile per PC CDROM L. 129.000



NOVASTORM
Il seguito di Microcosm, questa volta ambientato nello spazio. Scene in full motion e grafica superlativa. Uno dei migliori sparattutto. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 99.000



NOCTROPOLIS
AVVENTURA GRAFICA. IMPERSONI UN EROE CHE DA SOLO IN UNA CITTA' SEMIDESERTA DEVE COMBATTERE CONTRO I VAMPIRI PER SALVARE IL MONDO DALLA DANNAZIONE ETERNA. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 119.000



AVVENTURA GRAFICA AMBIENTATA NEL FUTURO. AL COMANDO DI UN'ASTRONAVE SPAZIALE DEVI SALVARE LA TERRA PRIMA CHE UN EVENTO CATASTROFICO LA DISTRUGGA. IL MIGLIOR SIMULATORE DI REALTA' VIRTUALE MAI CREATO. REQUISITI HARDWARE: 386SX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 99.000



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

FORMATI DISPONIBILI: AMIGA L. 56.000
PC Floppy disks L. 82.000



Simulatore di guida di carro armato ambientato in un'isola del Pacifico. Puoi scegliere tra 16 diversi mezzi in 25 differenti scenari. Possibilità di controllo contemporaneo fino a 4 mezzi. Avrai a disposizione le più sofisticate armi da guerra esistenti. R.H.: 286 + 1MB RAM

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 39.000
AMIGA L. 39.000



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

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

Disponibile per PC CDROM. L. 84.000



PINBALL FANTASIES DELUXE
Nuova edizione del più famoso simulatore di flipper per personal computer. Quattro nuovi tavoli si aggiungono ai quattro successi originali, con splendide azioni multipallina. Da non perdere le colonne sonore in qualità CD dei singoli giochi. R.H. 386 SX 4MB Ram Manuale in italiano.

Disponibile per PC CDROM L. 89.000



PINBALL DREAMS SPECIAL
La raccolta di 8 stupendi Flipper: i 4 di pinball Fantasy ed i 4 di Pinball dreams. Manuale in italiano. Disponibile per:

PC Floppy Disks L. 75.000



PINBALL ILLUSIONS
NUOVISSIMO FLIPPER. 3 DIVERSI MODELLI CHE OFFRONO INFINITE OPPORTUNITA' DI GIOCO IL TUTTO IN GRAFICA AGA A 256 COLORI!. FORMATI DISPONIBILI:

AMIGA 1200 L. 55.000
AMIGA CD 32 L. 79.000



SEAL TEAM
Azione e strategia si fondono in questo stupendo gioco dedicato ad uno dei più famosi corpi dell'esercito Americano. L'azione si svolge negli anni '60 durante il conflitto in Vietnam. Disponibile per

PC Floppy Disks L. 39.000



PSYCHO PINBALL
INCREDIBILE!! Oltre 15 diversi flipper ognuno con vari giochi inclusi (dal Blackjack al Fast Fishing). Possibilità di configurare le tavole flipper. Fino a 4 giocatori. Pc Floppy Disks L. 76.000
PC CDROM L. 84.000

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

COMPUTER ONE®

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



ORION CONSPIRACY

La prima avventura grafica con effetti grafici e sonori REALI a livello di un film! Una fantastica avventura nello spazio (principalmente dedicata ad un pubblico adulto) con grafica in SVGA e scene in Full Motion.

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 79.000



Spettacolare avventura grafica che sfrutta in appieno le capacità di 3 CDROM. Ambientazione spaziale, grafica ed effetti 3D, sonoro digitalizzato uniti ad una trama avvincente rendono questo titolo un capolavoro nel suo genere. R.H.: 486 33 4MB

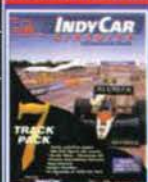
Disponibile: PC CDROM L. 52.000



Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto.

REQUISITI HARDWARE: 386DX+4MB.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy Disks L. 69.000



DATA DISK PER INDY CAR RACING CONTENENTE 7 NUOVI CIRCUITI.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy Disks L. 39.000



Simulatore di volo spaziale. Al comando della più potente astronave dell'universo devi distruggere i parassiti alieni. Texture di grafica superveloce e numero di missioni infinito. R.H.: 386DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 109.000



Avventura grafica ambientata nel futuro. Attraverso un mondo interstellare, Devi recuperare i soldi necessari per pagare il tuo debito evitando mille insidie! R.H.: 386DX + 4MB. FORMATI DISPONIBILI:

PC CD ROM L. 63.000



INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER. Nuova edizione, nuove squadre, comprese le nazionali dei mondiali. Giocabilità ancora più realistica ed entusiasmanti cori da stadio per un titolo da non perdere per gli appassionati del genere

Disponibile per PC CD ROM L. 46.000



IRON ASSAULT

Simulatore Futuristico. Guida il tuo Robot in battaglia, oltre 50 missioni, in ambienti differenti, scegli le giuste tattiche e gli armamenti adatti per portare a buon fine la missione. possibilità di gioco anche con 2 PC

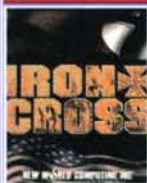
R.H. 486 SX 25 4MB Ram

Disp. per PC CDROM (man. ITALIANO) L. 85.000



Avventura grafica ambientata nel futuro. Al controllo di un robot devi prevenire una guerra intergalattica che un virus liberato dalle forze del male, sta cercando di scatenare. R.H.: 386DX + 4MB + SUPERVGA.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 89.000



Gioco strategico di guerra. Al comando delle forze alleate devi ricreare 12 battaglie storiche della seconda guerra mondiale tra cui il famoso sbarco in normandia. R.H.: 386DX + 4MB.

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy Disks L. 73.000

PC CDROM L. 76.000



Il Quarto episodio, mai uscito nei cinema, del più famoso archeologo di tutti i tempi. Questa volta ti ritroverai alla scoperta della città perduta di Atlantide. Splendidi gli enigmi da risolvere e la trama che si svilupperà in maniera sempre diversa a seconda dei passi che compierai.

R.H. 286 2MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 49.000



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

FORMATI DISPONIBILI: AMIGA L. 37.000



Definibile come il miglior sparattutto arcade alla guida di un elicottero. Seguito del famoso Desert Strike, questa volta ambientato nella giungla impervia. FORMATI DISPONIBILI: AMIGA 1MB L. 49.000

AMIGA 1200 L. 55.000

AMIGA CD 32 L. 57.000

PC CD ROM L. 72.000



KINGPIN ARCADE BOWLING

La prima simulazione di Bowling su Amiga. Possibilità di gioco Arcade, per i principianti, ed in modo simulazione per i veri professionisti. Fino a 6 giocatori. FORMATI DISPONIBILI:

AMIGA 1MB L. 35.000

AMIGA CD32 L. 45.000



Avventura grafica ambientata in un mondo fantastico. Devi salvare la tua principessa affrontando mille insidie ed evitando con astuzia tutti i pericoli a cui sarai sottoposto.

FORMATI DISPONIBILI: AMIGA 1MB L. 35.000



ENNESIMO EPISODIO DELLA BELLISSIMA AVVENTURA GRAFICA DELLA SIERRA. EFFETTI SONORI ED EFFETTI GRAFICI SEMPRE PIU' REALISTICI. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 8MB RAM + WINDOWS 3.1.

FORMATI DISPONIBILI: L. 89.000

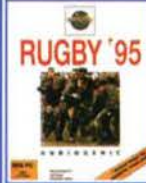
PC CD ROM



Rivoluzionario programma che permette, con un'interfaccia utente semplicissima, di creare i propri giochi di qualsiasi genere! Puoi disegnare personaggi, creare avventure, armi per sparattutto, ecc. R.H.: 386 + 4MB

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy Disks L. 74.000

PC CD ROM L. 89.000



La più bella simulazione di Rugby. Grafica SuperVGA, Tutte le regole ufficiali, 3 tipi diversi di visuale del gioco, sezione strategica, effetti sonori entusiasmanti!

PC CD ROM L. 39.000

PC Floppy L. 39.000

AMIGA L. 39.000



TERZO EPISODIO DEDICATO ALLA LEGGENDA DI KYANDIA. Questa volta per districkarti nell'avventura dovrai scoprire i segreti di un'isola delle meraviglie affrontando dei pirati ed il malvagio Malcom. R.H.: 386DX + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI:

PC CD ROM L. 89.000



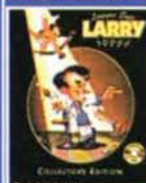
SESTO EPISODIO DELL'AVVENTURA GRAFICA A SFONDO EROTICO. DEDICATO AD UN PUBBLICO ADULTO. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 84.000



MILE HIGH CLUB. Splendida Raccolta di simulatori di volo: Wing Commander 1 e 2, Megafortress, The Heroes of 357th, Atac, Jetfighter 2 e Mig 290. Dalla seconda guerra mondiale alle stazioni intergalattiche, attraverso le battaglie del Medio-Oriente; da non perdere per gli amanti del volo militare. R.H. 386 25 4MB

Disponibile per PC CDROM L. 119.000



LEISURE SUIT LARRY COLE. Compilation con 5 avventure che vedono protagonista il famoso LARRY. Trame avvincenti, scene e dialoghi piccanti, rendono questa collezione un titolo da non perdere! R.H.: 386DX 33 + 4MB RAM.

DISPONIBILI: L. 79.000



ISPIRATO AL CAVOLAVORO CINEMATOGRAFICO, UNO DEI MIGLIORI GIOCHI PLATFORM ATTUALMENTE DISPONIBILI SUL MERCATO. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB (vers. PC). FORMATI DISPONIBILI:

PC Floppy Disks L. 59.000

AMIGA 1200 L. 59.000



Avventura grafica stile cartone animato. Attaverso il labirinto del Chaos esplorando oltre 50 stanze, pericolosissimi tunnel ed affrontando malvagi nemici, riuscirai a raggiungere il tuo obiettivo solamente sfruttando al massimo le tue capacità intuitive. R.H.: 386DX + 4MB

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 69.000

PC Floppy Disks L. 79.000

AMIGA CD 32 L. 62.000

COMPUTER ONE®

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



La più bella simulazione di rally mai realizzata. Possibilità di scelta tra diversi tipi automezzi attraverso 8 circuiti internazionali nelle più svariate condizioni ambientali. R.H.: 386SX + 2 MB RAM.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 72.000
PC Floppy Disk L. 57.000
AMIGA L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 67.000



Eccezionale simulatore manageriale di calcio. Realizza la tua squadra acquistando i migliori giocatori e studia le tattiche migliori per poter vincere lo scudetto. R.H.: 386DX + 4MB
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 94.000
PC Floppy disks L. 83.000
AMIGA 1200 L. 49.000
AMIGA L. 47.000



PREMIER MANAGER 3 MULTIEDIT
Nuovissimo Editor per premier manager 3. Possibilità di modificare ogni parametro del gioco, dal semplice nome dei giocatori ai singoli parametri che ne determinano le caratteristiche.
Disponibile per
AMIGA 1MB/1200 L. 54.000



Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 34.000



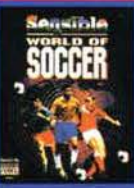
PYROTECNICA
Sparatutto spaziale con grafica poligonale. Ti ritroverai nell'anno 2112, alla guida di un'astronave spaziale, alla scoperta di nuovi mondi. Ma attenzione agli incontri alieni..... Per fortuna la tua navicella è dotata di armamenti devastanti, splendida la grafica vettoriale e gli effetti sonori R.H. 486DX 4MB Ram
Disponibile per PC CDROM L. 62.000



RENEGADE
Simulatore spaziale della SSI. Mentre ti stai pattugliando la galassia a bordo del tuo incrociatore spaziale ti ritrovi assalito dai TOG Fighter, malvagi invasori. Possibilità di scelta fra 4 modelli diversi di incrociatori spaziali. Spettacolari gli effetti cinematografici 3D in SVGA. R.H. 486DX33 4MB
Disponibile: PC-CDROM L. 93.000



REUNION
Simulazione strategica spaziale costruisci la tua base spaziale guida gli incrociatori stellari predisponi le tattiche vincenti. Splendido gioco dove potrai sfruttare le tue doti di combattente e stratega. Disponibile:
PC-CDROM L. 74.000
AMIGA 1MB L. 63.000



La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento.
FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA L. 55.000



RISE OF THE TRIADS
Sparatutto arcade stile Doom. Il gioco che stavi aspettando. Oltre trenta livelli in cui dovrai sparare e distruggere ogni cosa.....
R.H. 386 DX40 4MB Ram
Per PC-CDROM L. 85.000
Per PC Floppy L. 59.000



Il miglior gioco di guida arcade con vista dall'alto. Se non puoi sorpassare i tuoi avversari li puoi sempre eliminare con le armi di cui il tuo mezzo è equipaggiato. MOLTO AVVINCENTE! **FORMATI DISPONIBILI:**
AMIGA 1200 L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 59.000



SPIDERMAN
Incredibile! Puoi addirittura creare cartoni animati con protagonista in famoso Uomo Ragno! e 12 personaggi inclusi Kingpin e Venom!
R.H. 486 + 4MB RAM
FORMATI DISPONIBILI:
CD ROM L. 84.000



SUPER SKIDMARKS
Eccezionale, 8 nuove auto, 12 nuovi ed entusiasmanti tracciati, possibilità di giocare in link con 2 computer, ancora più divertente del precedente **FORMATI DISPONIBILI:**
Amiga L. 64.000
Amiga CD 32 L. 63.000



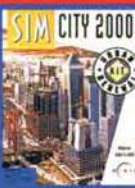
Simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale con la possibilità di pilotare diversi tipi di aerei. Vivi queste ore disperate, cercando di ottenere la supremazia nei cieli d'Europa. R.H. 286 2MB Ram
Disponibile per:
PC-CDROM-ITALIANO: L. 49.000



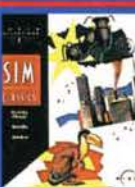
17 Personaggi con oltre 20 mosse speciali per ognuno lo rendono uno dei più bei picchiaduro mai realizzati su amiga. **FORMATI DISPONIBILI:**
AMIGA L. 52.000
AMIGA 1200 L. 57.000
AMIGA CD 32 L. 62.000



SIM CITY 2000
Costruisci la tua città del futuro, difendila da eventi catastrofici naturali e controlla l'economia ed il commercio. Attenzione! i passi falsi porteranno la popolazione ad una precipitosa fuga. R.H.: 386/DX + 4MB
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 94.000
PC Floppy Disks L. 79.000
AMIGA 1200 L. 62.000



SIM CITY 2000 URBAN D.DISK
SECONDO DATA DISK PER SIM CITY 2000. ADDIRITTURA QUI E' POSSIBILE CREARE NUOVI PALAZZI E NUOVE COSTRUZIONI. **FORMATI DISPONIBILI:**
PC Floppy Disks L. 49.000



SIM CLASSIC
Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.
Disponibile per:
AMIGA 1MB L. 65.000



IN QUESTA STUPENDA SIMULAZIONE SARAI IMPEGNATO NELLA GESTIONE E NELLO SVILUPPO DEL TUO PIANETA.
FORMATI DISPONIBILI:
PC Floppy Disks L. 34.000
AMIGA 1MB L. 29.000



Questa volta sei impegnato nella gestione dell'ecosistema del tuo pianeta, sviluppando flora e fauna interagendo con i parametri ambientali (temperatura, umidità, ecc.)
FORMATI DISPONIBILI:
PC Floppy Disks L. 34.000
AMIGA 1MB L. 36.000



SKELTON CREW
Sparatutto arcade con vista dall'alto in 3D. Con potentissime armi dovrai affrontare 6 ENORMI LIVELLI distruggendo tutte le creature mutanti che ostacoleranno il tuo cammino. Un concentrato di azione e forza devastante. Disponibile per:
AMIGA 1200 L. 64.000
AMIGA CD 32 L. 69.000



SPACE PIRATES
Avventura spaziale con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB. **FORMATI DISPONIBILI:**
PC CD ROM L. 77.000



La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 94.000



SPACE SIMULATOR
Dalla Microsoft, dopo il successo di Flight Simulator, ora anche la simulazione di volo in versione spaziale. R.H. 386DX + 4MB.
DISPONIBILE PER:
PC Floppy Disks L. 89.000



SPACE ACE ED
Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB per PC CDROM L. 85.000



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

PC CDROM L. 75.000
PC Floppy Disks L. 75.000

COMPUTER ONE®

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



SLIPSTREAM 5000
Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi percorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione.
Disponibile per:
PC CDROM **L. 75.000**



STALINGRAD
GIOCO STRATEGICO DI GUERRA. RIPERCORRI I GIORNI DI BATTAGLIA DELLA BATTAGLIA DI STALINGRADO. REQUISITI HARDWARE: 386SX+8MB.
FORMATI DISPONIBILI:
PC Floppy disks **L. 85.000**
PC CD ROM **L. 99.000**



STAR CRUSADER
SIMULATORE SPAZIALE. TI TROVI ALLA GUIDA DI 13 POTENTISSIMI INCROCIATORI INTERSTELLARI CONTRO LE INSIDIE NASCOSTE NELLE NEBULOSE E NEI CAMPI DI ASTEROIDI. REQUISITI HARDWARE: 386+2MB.
PC Floppy disks **L. 73.000**
PC CD ROM **L. 82.000**



TEMPTATION
Compilation contenente 7th GUEST, splendida avventura grafica LANDS OF LORE, gioco di ruolo HANDS OF FATE, avventura INDYCAR RACING + TRACK PACK, ciocco di guida.
R.H. 386 DX 4MB
Disponibile per
PC CDROM **L. 109.000**



STRIKER 1995
Stupendo gioco del calcio dalla Time Warner caratterizzato da un fantastico realismo mai visto prima d'ora. La fortunata serie di successo su console ora disponibile anche su PC.
PC Floppy disks **L. 56.000**
PC CDROM **L. 65.000**



Sempre della serie Star Trek, l'esclusivo manuale interattivo comprendente una completa visita guidata all'interno dell'Enterprise. R.H.: 486DX + 8MB + WINDOWS 3.1
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM **L. 96.000**



NASCAR RACING TRACK PACK
7 NUOVI PERCORSI digitalizzati per il gioco di simulazione di guida più realistico mai realizzato!
R.H. 386 4MB Ram(6mb per grafica Hi-Res) e ovviamente NASCAR
Disponibile per:
PC CDROM **L. 69.000**



Sparatutto ambientato nel futuro. Sei il pilota dell'aereo da combattimento più famoso del mondo. Distruggi gli asteroidi e respingi le forze nemiche.
FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA CD 32 **L. 59.000**
PC Floppy Disks **L. XX.000**
PC CDROM **L. XX.000**



UNO DEI MIGLIORI MANAGERIALI DISPONIBILI. CONTIENE TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO 1994-1995. SOLO LA TUA ABILITA' TATTICA RIUSCIRA A PORTARE LA TUA SQUADRA ALLA VITTORIA DEL CAMPIONATO. FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA 1MB **L. 52.000**



WORLD (avventura), BATTLECHESS (scacchi). REQUISITI HARDWARE: 286 + 1MB RAM.
FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM **L. 55.000**



AVVENTURA GRAFICA AD ALTO CONTENUTO UMORISTICO. OLTRE 100 AMBIENTAZIONI DIVERSE IMPERNATE SU UN TEMA DI SPINAGGIO. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM **L. 79.000**



AVVENTURA GRAFICA AMBIENTATA NEL 1950. NEI PANNI DI UN LADRO DEVI RUBARE TRA MILLE INSIDIE, I GIOIELLI DELLA CORONA INGLESE.
FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA **L. 55.000**
AMIGA 1200 **L. 55.000**
AMIGA CD 32 **L. 58.000**
PC CDROM **L. 69.000**



STRIP POKER PRO
Stupendo strip poker professionale caratterizzato da sequenze in full motion!! STOP ai semplici slide show. Unico problema: attenzione! avrete a che fare con giocatrici professioniste..... (V.M.18). MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Disponibile per PC CDROM **L. 86.000**



PIZZA TYCOON
INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tycoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!!.....
R.H. 386 + 4MB
DISPONIBILE:
PC CD ROM **L. 109.000**
PC Floppy Disks **L. 109.000**



Avventura grafica basata sulla serie di Guerre Stellari. Numerosissimi mezzi spaziali, scene video tratte dal film, oltre 50 missioni, diversi livelli di difficoltà, ed altre eccezionali opzioni! R.H.: 386DX40 + 4 MB
FORMATI DISPONIBILI:
PC Floppy Disks **L. 86.000**



Veloce ed appassionante gioco di guida arcade. Sviluppato grazie ad una nuova tecnica per generare grafica 3D, questo gioco presenta animazioni a 60 frames per secondo, che garantiscono fluidità incredibile per un titolo da non perdere. Disponibile per PC CDROM **L. 119.000**



SUBWAR 2050
Simulatore di guida di sottomarino ambientato nel 2050. Nei panni di un pilota mercenario devi esplorare gli oceani scontrandoti con numerosi ed accaniti avversari usufruendo di armi super-sofisticate. La versione per CD ROM include anche i missioni Disks!
AMIGA 1200 **L. 67.000**
AMIGA CD 32 **L. 59.000**
PC CD ROM **L. 109.000**



SUPER LEAGUE MANAGER
Nuovo simulatore manageriale di calcio. Basato su campionati immaginari, permette di gestire la squadra come un vero manager, splendida la fase arcade, in cui puoi provare sul campo le tue scelte tattiche.
Disponibile per:
Amiga 500 **L. 57.000**
Amiga 1200 **L. 64.000**



SUPER SKI PRO
Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom, slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.
Disponibile per:
PC CDROM **L. 78.000**



TANK COMMANDER
Simulazione di Carri armati, Comanda 4 mezzi blindati dotati di armamento devastante, attraverso 40 missioni, in paesaggi ed ambientazioni diverse. Disponibile per:
PC CDROM **L. 83.000**



SYNDICATE PLUS + UFO
Compilation contenente Syndicate e UFO, due splendidi giochi di ruolo futuristici dove si uniscono l'azione frenetica con armi devastanti a momenti in cui potrai sfoderare tutte le tue doti strategiche per pianificare al meglio le innumerevoli missioni da affrontare. R.H. 386 SX 4MB Ram per PC CDROM **L. 89.000**



SLAM CITY: SCOTTIE PIPPEN
SU 4 CD QUESTA FAVOLOSA SIMULAZIONE DI BASKET!. Oltre 2 ore e mezzo di azioni in full motion video. E' incredibile!! Si gioca con i VERI GIOCATORI!!!
R.H. 486DX + 4MB RAM.
per PC CDROM **L. 129.000**



Una delle migliori simulazioni di volo mai realizzate. Grafica veramente superba e realismo di volo ai massimi livelli tanto da far sembrare questo videogioco un FILM!
Disponibile per:
PC Floppy disks **L. 85.000**
PC CD ROM **L. 97.000**



TONY LARUSSA BASEBALL 3
Grafica digitalizzata a 256 colori, tutte le squadre della High League ufficiale si contenderanno il titolo nei 28 campi da gioco americani completamente digitalizzati!! R.H. 386DX/40 + 4MB . DISPONIBILE:
PC CDROM **L. 129.000**



TOWER ASSAULT
Sparatutto arcade con vista dall'alto. Quarto episodio della serie Alien Breed. Il Caos e la distruzione hanno devastato i coloni del pianeta Azarin 2E. Attraverso oltre 50 livelli cercate, con l'aiuto di potentissime nuove armi, di riprendere il controllo della stazione spaziale. Disponibile per:
AMIGA 1MB **L. 36.000**
AMIGA CD32 **L. 59.000**
PC Floppy disks **L. 63.000**
PC CDROM **L. 74.000**

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



COMPUTER ONE

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

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



ULTIMA VII

Ottavo episodio della saga di Ultima. Ti ritroverai sempre nel fantastico mondo di Britannia, nei panni dell'Avatar, il grande guerriero che dovrà salvare il mondo dalle forze del male, nuovi nemici e nuovi enigmi per un'avventura ancora più affascinante. R.H. 386 DX 4MB Ram

Disponibile per PC CDROM
PC FLOPPY DISKS

L. 125.000
L. 89.000



ULTIMATE GAME COLLECTION

Compilation contenente i seguenti giochi: QUANTUM GATE (Avventura), SPEAR OF DESTINY (Sparatutto), JET FIGHTER 2 (Simulatore di volo), SPECTRE (Sparatutto),

SPACE SHIP WARLOCK (Avventura), ULTIMA 1-2-3-4-5-6 (Avventura). R.H. 386 DX + 4MB RAM + WINDOWS 3.1. Disponibile per PC CDROM

L. 99.000



Avventura grafica stile thriller completamente digitalizzata! Coinvolgente a tal punto da rendere difficile addirittura una pausa di gioco!! R.H.: 486 DX + 8MB.

DISPONIBILE per:

PC CD ROM L. 109.000



USS TICONDEROGA

Gioco di Strategia navale. Oltre venti missioni in medioriente, in Asia, ed nel Nord Atlantico. Dimostra le tue reali capacità al comando di questo incrociatore armato con le più potenti armi balistiche della marina degli Stati Uniti.

R.H. 486 DX33 4MB.

Disponibile per PC CD-ROM L. 99.000



VIRTUAL WORLD

Compilation con EPIC, simulatore di volo spaziale, F29 simulatore di volo e ROBOCOP 3, avventura grafica R.H.:386 SX 25 4MB Ram

Disponibile per:

PC CDROM L. 65.000



VIRTUOSO

Avventura che sfrutta la tecnologia laser. Ambientata nel ventesimo secolo, Ti ritroverai su Marte a combattere contro Numerosissimi nemici. Vivi questa avventura virtuale dove la grafica 3D i personaggi e la colonna sonora digitalizzata creano un'atmosfera degna dell'avventura

R.H.486DX 33 4MB Ram.

Disponibile per PC CDROM L. 84.000



VOYAGES DISCOVERY

Simulazione commerciale. Nel periodo delle scoperte dei nuovi continenti, bisogna, costruire colonie, stabilire nuove reti commerciali, ecc.... Ma attenzione ai pirati che popolano questo fantastico mondo.

R.H. 386 DX 4MB.

Disponibile per

AMIGA 1MB L. 39.000
PC FLOPPY DISKS L. 55.000



VOYEUR

Thriller erotico con 60 minuti di eccitante Full motion Video. e splendide interpreti.....

Vietato ai minori di anni 18. R.H. 386DX 4MB Ram. Disponibile per:

PC CDROM L. 79.000



WARCRAFT

Gioco di ruolo ambientato in epoca medievale, 24 diversi scenari di gioco con possibilità di crearne ulteriori 20. Possibilità di gioco per 2 giocatori anche via modem. R.H. 386DX+4MB. Disponibile per:

PC CD ROM L. 79.000

PC Floppy disks L. 79.000



WAR IN THE GULF

Simulazione di guida di Carri Armati ambientata durante la Guerra del Golfo. Possibilità di utilizzare contemporaneamente 16 differenti veicoli attraverso 25 missioni dove la combinazione di grafica Bitmap e vettoriale riescono rendere perfettamente il dettaglio degli scenari. R.H.

Disponibile per:

386 SX 2MB Ram. L. 39.000

AMIGA 1MB L. 43.000

PC CDROM L. 39.000

PC FLOPPY DISKS L. 39.000



WILD BLUE YONDER

Enciclopedia multimediale. Riscopri 20 dei più famosi aerei degli ultimi 50 anni. Centinaia fra video, foto, rapporti ufficiali, interviste e commenti. Splendida anche la colonna sonora. R.H. 386 4MB Ram Windows

Disponibile per:

PC CDROM L. 89.000



WINGS OF GLORY

Simulazione di volo ambientata durante la seconda guerra mondiale. Senza rada, senza missili, senza radio, solo con il tuo aereo e la tua mitragliatrice dovrai dimostrare le tue doti di pilota. Possibilità di pilotare i più famosi aerei dell'epoca. Splendida la grafica e gli effetti sonori. R.H. 486 DX 33 8MB Ram

Disponibile per PC CDROM

L. 109.000



WINTER OLYMPICS

Disponibile per PC CDROM
Simulazione sportiva. Rivivi le olimpiadi invernali di Lillehammer, attraverso le 86 discipline invernali più famose e spettacolari. Divertimento assicurato! Contiene 40 minuti di animazioni in full motion video R.H. 386 SX 25 4MB Ram

Disponibile per PC CDROM

L. 109.000



WOLFPACK

STUPENDA SIMULAZIONE DI GUIDA DI SOMMERSIBILE. OLTRE 70 MISSIONI, SEQUENZE ANIMATE, KIT PER COSTRUIRSI LE PROPRIE MISSIONI, OPZIONE MULTI-PLAYER PER 2 GIOCATORI. REQUISITI HARDWARE:286+2MB RAM.

Disponibile per PC CD ROM

L. 62.000



WOODRUFF

Incredibile avventura stile cartone animato. L'atmosfera coinvolgente ed esilarante ti fisserà inesorabilmente alla tastiera impedendoti di interrompere il gioco!! R.H.486 DX + 4MB. Disponibile per:

PC CD ROM (English) L. 99.000

PC CD ROM (Italiano) L.139.000



X-COM:TERROR FROM THE DEEP

L'attesissimo seguito di Ufo Enemy Unknown. Non ci sono parole per descriverne la bellezza e la giocabilità.

R.H. 486 SX 4MB Ram SVGA

Disponibile per:

PC CDROM L. 109.000

PC Floppy Disk L. 109.000



TACTICAL MANAGER 2

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

AMIGA 1MB L. 49.000



BEAT THE HOUSE

Compilation con CRAPS, SLOT MACHINES, BLACKJACK, ROULETTE, VIDEO POKER.

R.H. 286 1MB Ram

Disponibile per:

PC FLOPPY DISKS L. 72.000



SIM TOWER

Finalmente disponibile dalla Maxis, i creatori di Sim City. Misura la tua abilità nella costruzione di torri che potranno raggiungere altezze di oltre 100 piani; decidi poi se vendere o affittare ma attenzione! Se sei troppo esoso i potenziali acquirenti scapperanno!! Disponibile per:

PC CD ROM L. 89.000

PC Floppy Disks L. 89.000



ULTIMA SOCCER

Il più completo programma di gestione manageriale di calcio. Prodotto dalla IMPRESSIONS, vanta centinaia di opzioni, statistiche, giocatori. Forma il tuo team preferito, leggi i giornali e attento alle ultime notizie: potrebbe essere l'occasione buona per VINCERE IL CAMPIONATO....

Disponibile per: PC Floppy Disks L. 65.000

PC CD ROM L. 65.000

AMIGA 1MB L. 55.000

AMIGA 1200 L. 55.000



AMAZON QUEEN

Basato su un famoso serial degli anni 50, impersoni Joe King, impavido pilota che deve trasportare la famosa star Faye Stumble sul set di un film nella giungla. L'aereo precipita e ti trovi al centro.....

Disponibile per:

PC Floppy Disks L. 59.000

PC CD ROM L. 89.000

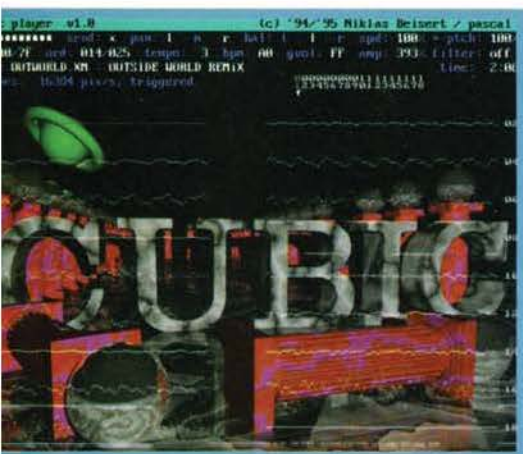
AGGIORNAMENTO NOVITA' VIA FAX GRATUITO! comunicaci oggi stesso

SPECIALE SHAREWARE, OVVERO PARLIAMO DEL SILVERDISK

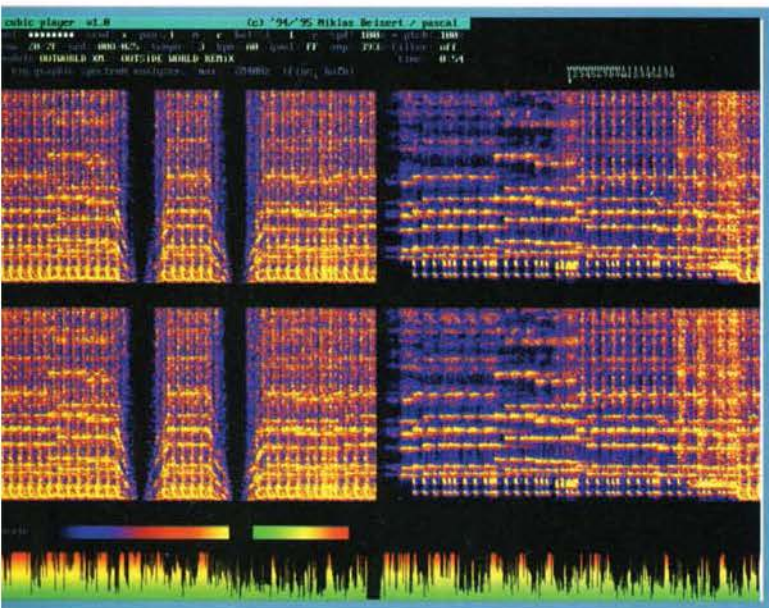
CUBIC PLAYER

I player sono senza dubbio i programmi più facili da trovare sugli hard disk dei possessori di computer, vuoi per l'enorme diffusione dei moduli, vuoi per la molteplicità degli standard e dei formati.

Fino ad oggi il massimo in questo campo lo si è raggiunto con il Digital Mod Player (DMP), l'Inertia Player e qualche altro programmino del genere più o meno funzionale. Adesso le cose sono destinate a cambiare, infatti si è finalmente reso disponibile il Cubic Player e noi di TGM non potevamo fare a meno di proporvelo.



Questo geniale player unisce il meglio di tutti gli altri analoghi prodotti, introducendo nuove ed eclatanti caratteristiche, alcune delle quali del tutto inedite. Vediamo quindi da vicino le potenti "features" del Cubic: anzitutto potrete caricare tutti i tipi di moduli conosciuti, il che vuol dire un supporto pressoché totale dei formati ProTracker, FastTracker I & II, ScreamTracker, MultiTracker, etc.



Ma la parte più importante rimane indubbiamente la sezione grafica: ogni modulo infatti viene accompagnato da tutta una serie di effetti visivi assurdi, fra i quali figurano Vu-Meter d'ogni genere, analizzatori di spettro e un meraviglioso, quando dispendioso (in termini di calcolo, ovviamente) FastFourierTransform in realtime (è quello con il grafico multicolore, sperando che ci sia almeno una foto).

Notevole anche la possibilità di selezionare diversi tipi di risoluzione, sia in modo testo, che in modo grafico (fino a 1024x768 e scusatemi se è poco!). I possessori di SoundBlaster potranno poi usufruire di moltissimi effetti sonori attivabili in realtime, fra i quali non poteva mancare un'impressionante e quanto mai realistico surround (addirittura calibrabile tramite un accurato panning).

La sezione sonora vera e propria permette di attivare alcuni "effetti di presenza" davvero notevoli; cosa ne dite di riprodurre condizioni sonore tipo "cattedrale", "stanza", "eco", etc., il tutto in tempo reale e con risultati davvero molto realistici (il programmatore in particolare consiglia di attivare il Chatedral II)? Se poi non siete contenti dei risultati, potrete modificare i vari parametri (e non sono pochi) singolarmente.

Insomma il numero di opzioni è veramente enorme e sinceramente vi conviene fare riferimento all'help, oppure stamparvi la documentazione, dato che i tasti sono veramente tanti e le combinazioni pure. Infine il BDM mi ha segnalato un'altra bellissima opzione, con la quale potrete accelerare o diminuire il tono dei moduli, senza modificare la velocità dei brani (come accade normalmente con altri player) (il pitch control insomma! NdBDM). Cos'altro volete sapere? Caricatelo e divertitevi, sicuramente non ne potrete più fare a meno.

Mirko "TMB" Marangon

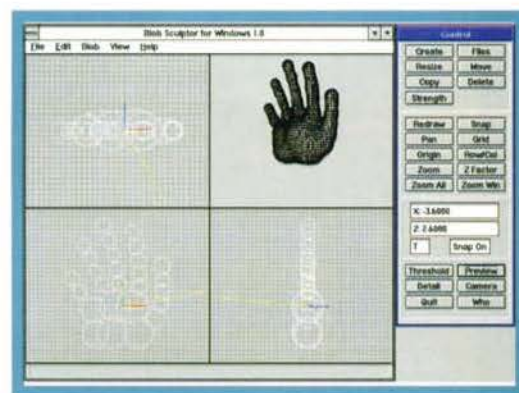
BLOB SCULPTOR 1.0 PER WINDOWS

Dalle pagine del Talent Art che mensilmente accompagnano i numeri di TGM (e che puntualmente vengono abbattute a colpi d'ascia dall'unno Max Del Nord per problemi di spazio), abbiamo riscontrato che molti dei lettori che ci inviano il materiale in visione utilizzano svariati pacchetti di grafica tridimensionale, da Imagine a 3D Studio, da Real 3D a Light Wave 3D (anche se in minor parte, chissà poi perché...) ed anche una minuscola schiera di estimatori del POV.

Questa volta, dopo il Paint Shop Pro, vi forniamo un altro valido strumento che probabilmente potrà aiutarvi nella modellazione di oggetti complessi. Stiamo parlando del Blob Sculptor 1.0, già visto in passato nella versione Dos, ora rinnovato per l'ambiente Windows con alcuni miglioramenti davvero interessanti che vedremo poi. Chi legge anche GigaByte ne avrà già sen-

tito parlare... A cosa serve il Blob Sculptor: il programma permette di costruire (e per certi versi anche di modellare) dei blob, detti anche più propriamente metaball, degli oggetti sferiformi dotati di alcune proprietà matematiche. Queste proprietà, che si possono raggruppare tutte nell'attrazione fisica fra gli oggetti sferici che compongono la scena, sono quelle che vi permettono di modellare gli oggetti più amorfi o comunque difficilmente riproducibili con un normale modellatore 3D (provate a pensare a delle mani, difficilissime da riprodurre fedelmente con qualsiasi editor - un po' meno con Imagine - oppure a un delfino, a un viso, ecc...).

Mediante una schermata che rappresenta un editor 3D, abbiamo la possibilità di creare una serie di sfere che possiamo eventualmente modificare mediante tutta una gamma di comandi: esse possono essere ridimensionate, copiate, cancellate oppure rese più "forti" per quel che riguarda l'attrazione fra



di esse.

Gli altri comandi sono inerenti l'editor (composto da quattro finestre, tre disposte ortogonalmente e la quarta che riprende ciò che viene inquadrato dalla telecamera) e fra le varie opzioni di zoom, pan e redraw fa capolino la novità della griglia (ridimensionabile) e dello snap alla griglia per facilitare il posizionamento e il ridimensionamento dei blob. Più in basso, nella finestra riservata ai comandi (per altro selezionabili dalla classica barra dei menu di Windows), troviamo quelli che determinano la soglia di attrazione fra i blob, il dettaglio della preview e, altra novità rispetto alla versione Dos, la possibilità di spostare interattivamente via mouse la telecamera. Infine è da notare una elevata velocità per rappresentare la preview.

Blob Sculptor non renderizza, ed in effetti non è nato per calcolare le immagini, ma solo per creare oggetti. Allora come si possono vedere i risultati dei nostri sforzi? Forse lo sanno in pochi, ma per quanto scarsamente utilizzato (escludendo Autocad), il formato DXF è quello più adatto per convertire gli oggetti non solo fra i vari programmi, ma anche fra le piattaforme e i sistemi sulle quali girano i più diffusi pacchetti di grafica. Imagine, Light Wave (dalla versione 4.0) e Real 3D (tutti Amiga), 3D Studio (PC), Alias Animator e Designer (Silicon Graphics) e altri ancora, utilizzano in un modo o nell'altro, anche i DXF. Blob Sculptor non fa eccezione e vi permette di caricare gli oggetti creati con il BS nei diversi programmi di grafica. Fra gli altri formati è da notare anche il .POV per impiegare gli script dei blob (una serie mostruosamente lunga di linee anche per pochi oggetti) nel famoso Persistence Of Vision.



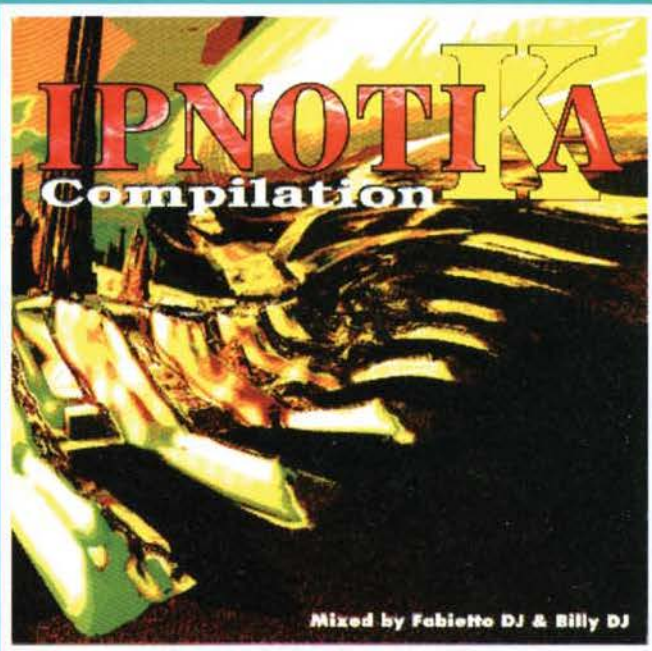
Per questo mese mi limito a lasciare spazio a Stefano Petruccio e alla sua ultima meraviglia, che naturalmente troverete dentro Pegaso: il DJ-NET. Beh, buona lettura. SHIN

È ora di svelare il mistero... Dopo mesi di progetti finalmente siamo pronti per partire con la prima rivista telematica interattiva dedicata al mondo delle discoteche: DJ-NET. Capirete come, rispetto alle altre riviste specializzate i vantaggi sono notevoli: nessuna data di chiusura, nessun problema di spazio o di tempo. Se oggi esce il nuovo album di Albertino, tra due giorni la recensione è pronta in linea per essere letta corredata da immagini, richiami ipertestuali e tutti quelle cose che su una rivista cartacea sono improponibili. DJ-NET contiene interviste (si parte con Asia e Albertino, in programma abbiamo Molella, Chris, Connie Nice e molti altri), anteprime di dischi, video, concerti e tournée di DJ. Una volta entrati in PEGASO e aver avuto accesso al DJ-NET comincia-

te ad andare in giro, provate a scaricare un articolo (Alba2.zip), unzippatelo e caricate il File Manager di Windows. Fate doppio clic su, per esempio, Alba2.hlp e potrete leggere la recensione con tanto di richiami ipertestuali e immagini... L'utilizzo dei file di Help renderà il servizio accessibile a chiunque possieda Windows (preferibilmente settato con un numero di colori maggiore o uguale a 256) costituendo un veicolo d'informazione efficiente e utile per chi vuole essere sempre al corrente delle nuove uscite del mercato senza per questo spendere milioni al mese in riviste di musica.

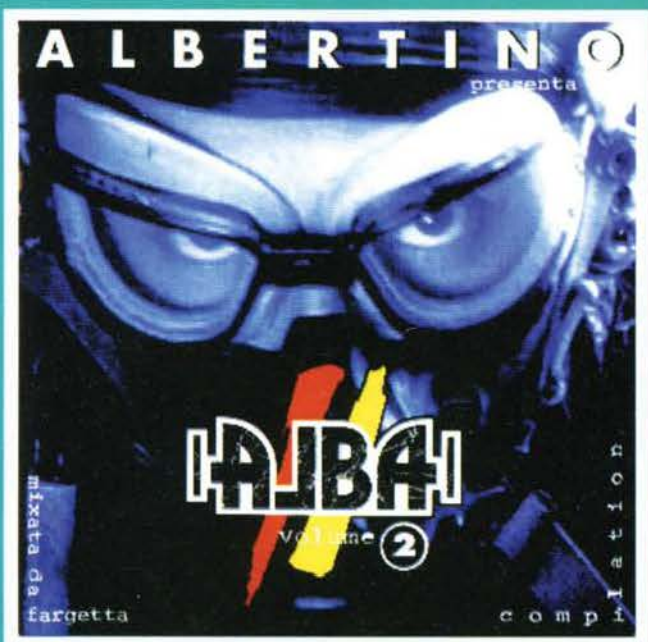
Inoltre, entro brevissimo tempo, il "motore" utilizzato per gli articoli verrà arricchito di opzioni per rendere sempre più multimediale un progetto a cui tutti noi dello staff del DJ-NET teniamo.

Ad ogni modo, se siete di Milano (o se possedete un modem forse ci si può mettere d'accordo, è ancora tutto da vedere comunque!), vi piace la musica dance in tutte le sue forme ed espressioni (trance, hardcore, under, commerciale, acid ecc.) e avete un PC provate a collegarvi a Pegaso e a lasciare un messaggio all'utente DJNET (oppure telefonate in redazione chiedendo di BDM, o ancora lasciate un



E-Mail a DJNET@PEGASO.IT. Inoltre, se volete partecipare a dibattiti sulle discoteche e sul loro mondo il DJ-NET possiede un'area messaggi che speriamo si arricchirà presto di spunti di conversazione per creare un progetto sempre più grosso e sempre più coinvolgente... per voi e per noi. Insomma per tutti!

Stefano "BDM" Petruccio & DJFK



ABBONAMENTO, LA SAGA CONTINUA...

Spazio fisso per quel che riguarda questo box riassuntivo e di informazioni contenute qui

rapido consulto, anche se la situazione si evolve e di seguito cambiano... Ecco cosa vi offre Pegaso:

- oltre 35.000 file on-line e subito prelevabili;
- 6 Gigabyte complessivi di dati;
- arrivi giornalieri dagli USA;
- l'utilizzo dell'E-mail di Internet;
- e in più un utilizzo estremamente semplificato grazie a una comoda interfaccia grafica sotto Windows.

Per usufruire di tutti i servizi di Pegaso, a cominciare dal download dei file, potete chiamare all'144.22.09.50 al costo di un'interurbana (Lire 635 al minuto più IVA) da tutta Italia, oppure abbonandovi alle seguenti condizioni:

- trimestrale a L. 55.000 più IVA (L. 65.450 in totale);
- semestrale a L. 90.000 più IVA (L. 107.100 in totale);
- annuale a L. 150.000 più IVA (L. 178.500 in totale);

Il numero di telefono per gli abbonati è lo 02/878613, ma per saperne di più vi rimando al regolamento completo che troverete proprio su Pegaso nella conferenza apposita (Servizio Abbonamenti). Consiglio caldamente di leggerlo, in quanto non solo troverete tutte le condizioni di abbonamento ma anche una tabella comparativa dei costi dell'144 rispetto alle tariffe urbane ed extra-urbane. Se lo desiderate, inoltre, nella conferenza di cui sopra troverete il modo di abbonarvi on-line tramite carta di credito.

Ricordo a coloro che intendessero abbonarsi, indipendentemente da quale modalità ritengano opportuno usare, che dovranno in ogni caso spedirci (eventualmente anche via fax) il suddetto modulo correttamente compilato e firmato altrimenti l'account non verrà abilitato. Se decideste di abbonarvi tramite C/C postale, vi raccomandiamo di allegare al modulo firmato anche la fotocopia del bollettino. Per qualsiasi ulteriore chiarimento potrete trovare il SySop (Rosvaldo Solazzo) in linea il lunedì, il mercoledì, il venerdì dalle 14.30 alle 18.00 o, se lo desiderate, lo potrete chiamare a voce allo 02/878511.

SHIN

PROLOGO

Finalmente sono arrivate le meritate vacanze... sole, mare, belle ragazze, addio TGM... no, troppo bello per essere vero e infatti a noi poveri redattori tocca ancora lavorare; ebbi, perché finito il

numero di luglio/agosto, c'è da fare quello di settembre. Angosciante. Beati voi che già vi state arrostendo come aragoste sotto il sole... mah, meglio chiuderlo questo prologo, se no poi finisce tutto lo spazio e non mi sembra proprio il caso, inoltre stavo diventando patetico.

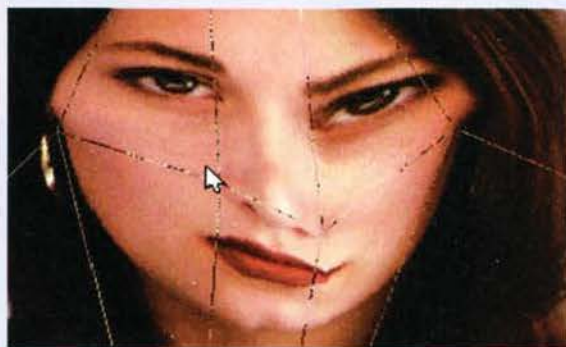
WARPOWER by Stefano Cazzulani (PC)

Questo programma serve per realizzare il famigerato effetto "warp", una specie di "morphing", che più che altro ha la funzione di deformare, utile soprattutto se applicata a visi umani come hanno fatto gli EMF con il demo Verses, in cui il povero (si fa per dire) Bill Gates veniva "stiracchiato" per benino, fino ad assumere espressioni decisamente grottesche.

Proprio in questo demo era possibile ammirare delle routine in realtime applicate al warping, non una animazione precalcolata quindi, bensì una serie di fotogrammi animati in tempo reale tramite dei key frame. Questo è esattamente lo stesso principio su cui si basa il programma scritto da Stefano, un ragazzo incredibilmente in gamba, che si è addossato qualcosa come 11000 linee di Assembler puro (e sotto PC è quasi un incubo), dando vita a quello che è possibile identificare come il più veloce e versatile "warper" sul mercato (alla faccia dei soliti nord europei!).

Warpower supera quindi tutti i concorrenti in quanto a velocità e versatilità, pensate, su un banale 486DX/33MHz è possibile operare deformazioni con un riscontro a video pressoché istantaneo! Idem per le animazioni, che non hanno nemmeno bisogno di essere calcolate, tanto sono veloci e fluide.

L'unico limite attuale è rappresentato dalla risoluzione ridotta (320x200), che credo sia motivata da questioni di



velocità. In ogni caso si potrebbe tentare di realizzare una versione per Pentium in grado di gestire risoluzioni più elevate e magari ampliare i formati grafici importabili, ora come ora limitati al solo BMP.

IMMAGINI VARIE di Giorgio Ponticelli

L'autore in questione ha realizzato alcune picture utilizzando il solito 3D Studio con risultati non del tutto soddisfacenti. La modellazione, benché generalmente complessa (e ciò dimostra una certa pratica nell'uso del programma Autodesk), pecca di parecchi difetti, primo fra tutti una certa "spigolosità" degli oggetti, che in un primo momento mi ha fatto pensare a un rendering effettuato sotto Imagine (che tutt'oggi non può certo vantare delle curve perfette. Ci si chiede ancora cosa aspettino a implementare le ben più efficaci spline), inoltre appaiono evidenti diversi errori nelle proporzioni degli oggetti.

I due guerrieri in particolare, benché un po' differenti dai soliti soggetti, soffrono di una strana malattia alle mani, che addirittura danno l'impressione d'essere tumefatte.

La più artistica rimane indubbiamente quella con l'uomo circondato dai computer, quasi o completamente schiavizzato dagli stessi. Una visione un po' cupa, ma ben riuscita, anche se permangono ancora degli errori e le texture non sempre appaiono appropriate.

In questi casi l'unico consiglio che posso darti è quello di far pratica e soprattutto cerca di non essere banale. Di astronavi renderizzate ne ho viste fin troppe.



UTILITY VARIE by Simone Tellini

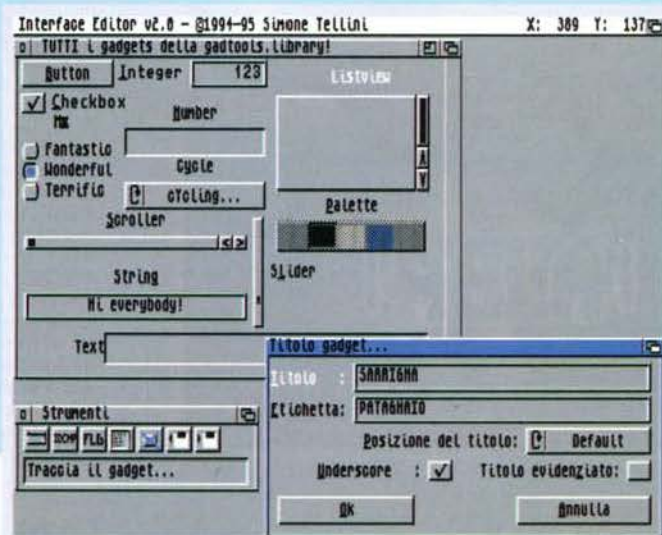
Torna come sempre l'amico Simone, uno dei più prolifici autori di utility per Amiga, almeno qua in Italia (caso strano). Questa

volta nel dischetto c'erano solo due programmi, una giusta scelta, dato che da quanto ho visto il livello qualitativo si è nettamente alzato.

Il primo programma porta il nome di DeleteDouble e può risultare utile a tutti i Sysop (è stato fatto apposta) che hanno problemi di file doppi (capita). DD ha proprio la funzione di cercare sull'hard disk i file con lo stesso nome (operando su due directory differenti) ed eventualmente cancellarli.

Ma il piatto forte è indubbiamente rappresentato dall'Interface Editor, un potente "GUI Builder", che implementa moltissime funzioni. Questi programmi servono per costruirsi delle interfacce grafiche standard "intuition", completamente in linea con le direttive Commodore; ovviamente si tratta di un qualcosa che può tornare utile solo ai programmatori, interessati a rendere l'utilizzo di un loro programma più intuitivo del normale.

Complimenti comunque, entrambe le utility sono davvero ben fatte, anche se l'Interface Editor necessita ancora di qualche messa a punto, dato che ha qualche problema con i font non proporzionali (occhio!). Per il resto nulla da segnalare, vai avanti così!



MAGIC WORLD 1.2 by Ferdinando Tiziani

Non è per scoraggiarti (anzi scoraggiarti, dato che da quanto ho capito nel progetto è stata coinvolta anche una certa Alessandra), ma proprio non posso fare a meno di criticare il vostro gioco. Vi giuro, ho fatto il possibile per cercare un punto a favore, una menzione di merito, una grazia divina, ma niente... purtroppo Magic World risulta inesorabilmente brutto.

Adesso mi direte "perché?" Partiamo dalla grafica, questa non può essere disegnata così male, in modo tanto approssimativo quanto privo di animazione; suvvia, è un gioco non un foglio elettronico! Ma fosse solo questo... il sonoro ti uccide lentamente, una nenia micidiale, possibile che non abbiate pensato a qualcosa di un po' più allegro e, magari, meglio ritmato?

Lo schema di gioco è poi la mazzata finale, infatti dopo cinque quadri l'unico obiettivo concreto per un videogiocatore medio è quello di premere i fatidici tre tasti (ctrl-Amiga-Amiga) e farla finita. Spero non siate arrabbiati, ma non mi andava proprio di prendervi in giro con "non è un granché, ma si lascia giocare", sarebbe stato poco corretto nei vostri confronti, non vi sembra?

Riprovatevi, riprogrammate tutto da zero, rifate la grafica, magari fatevi aiutare da qualcuno più esperto e non amareggiatevi, finché c'è vita c'è speranza.



MODULI MED by Matteo "MYG" Guilli

Come sarebbe "se potete dateli a BDM, non a TMB"? Ti piacerebbe, eh? Invece ti va male, dato che il BDM, oberato da tonnellate di impegni com'è, non ha più tempo per dedicarsi a questa simpatica rubricina. Sorry, ma così va la vita.

Quindi se speravi in un commento entusiasta per i tuoi moduli, solo ed esclusivamente di genere techno, hai trovato la persona sbagliata, dato che mi pongo in una condizione d'imparzialità più assoluta, visto che non si tratta certo di uno dei miei generi di musica preferiti (ci sono comunque le dovute eccezioni).

Quindi preparati psicosomaticamente (come



insegna il buon Mangoni) al mio giudizio, dato che non sarà entusiasmante: i vari pezzi peccano di una ripetitività storica, sinceramente non sono riuscito ad ascoltare nessuno dei tuoi moduli per più di due minuti, vista la pressoché totale mancanza di armonia e dinamicità.

Tecnicamente si tratta di composizioni abbastanza blande, idem per gli strumenti, che se non erro appartengono ancora alle prime raccolte degli anni '80, con risultati tutt'altro che positivi. Ti consiglio vivamente di ascoltarti i moduli presenti sul CD-Rom allegato a TGM di Giugno, probabilmente ti aiuteranno a capire come si realizzano pezzi techno con l'Amiga; come si dice in questi casi, i fatti valgono più di mille parole.

CONCENTRATO DI TALENT ART

Sarà l'ora tarda (in fondo sono solo le 2 meno un quarto), sarà l'effetto serra, sarà quel che sarà, ma visto che avevo in arretrato giusto due o trecento immagini, ho pensato di fare un piccolo accenno alle opere più meritevoli, che giacevano da secoli nel mio sempre più piccolo hard disk (Carlo, dov'è il GIGA che ti avevo chiesto!), in attesa di giudizio.

Partiamo con Sgalla Mirko, che secoli fa mi ha spedito una bella Harley realizzata con il 3D Studio. Ottima la modellazione della moto (sicuro non si tratti di qualche oggetto "prefatto"?), peccato solo non aver applicato nessuna texture di contorno tipo, chissà, il logo stesso della Harley.

Molto bellina, anche se un po' tetra, Meandro di Colella A. (Alessandro? Andrea? Asdrubale?), un'immagine che colpisce per la sua semplicità, forse un po' troppo esasperata da un soggetto (lo scheletro), ormai già visto in mille salse.

Dilunghiamoci invece sull'immagine generosamente offerta da un certo DOIL, che nella sua missiva afferma di voler rimanere anonimo (perché mai?). Come hai scritto tu stesso non si tratta certo di un rendering ben riuscito e si vede non poco che sei alle prime armi, basta infatti osservare la scarsità dei dettagli e la non-originalità dell'opera, decisamente banale, ma del resto non si può certo fartene una colpa, quello che ti manca è la pratica.

Passiamo quindi alle tue domande, indubbiamente interessanti: chiedi come fare a reperire nuove texture. Ci sono diverse soluzioni a questo problema, ma a mio avviso la più conveniente rimane quella di cercarti dei CD-Rom contenenti tutte le texture di cui hai bisogno.

Le altre alternative consisterebbero nell'utilizzare programmi tipo Fractal Painter oppure acquistare uno scanner, ma qui entrano in ballo ulteriori spese che, almeno inizialmente, non sono raccomandabili.

Alla domanda "è vero che il 3D-Studio è inferiore al LightWave 3D" non può che esserci una risposta: Sì. Se da una parte è vero che il potente pacchetto della Autodesk ha fatto passi da gigante, soprattutto con la versione 4.0 (del resto se così non fosse, proprio non si capirebbe come mai nei videogiochi sia questo il programma più utilizzato in assoluto e Heart of Darkness ne è un esempio lampante), dall'altra non si può fare a meno di notare come il LW faccia ancora la parte del leone nelle produzioni cinematografiche; del resto prodotti come Deep Space Nine, Star Trek TNG e, ancora di più, SeaQuest, Babylon 5, per non parlare del recentissimo Voyager (l'ultima serie di Star Trek per chi non lo sapesse), mi sembra parlino da soli. Tira tu le conclusioni.



1995 Sgalla Mirko



GRAPHICS BY A. COLELLA

EPILOGO

Mentre il condizionatore d'aria mi sta fulminando schiena e collo, mentre l'orologio segna le due e mezza, mentre... boh, non mi ricordo più cosa volevo scrivere. Probabilmente se non ci fossero i Pink Floyd a tenermi sveglio sarei già crollato da un pezzo, ma a voi non frega nulla, quindi buonanotte e buone vacanze. Ci si rivede a settembre, con chissà quali mirabolanti novità (beh, almeno l'Amiga torna nei negozi).

PS x Alex "The Judge": grazie per Ami-Net 5 e per l'accesso al tuo mitico A4000/030 con CD-Rom annesso... come farei senza?

Mirko "TMB" Marangon

IL CIELO S'INFIAMMA



Spectrum
HoloByte

INTERACTIVE
CD-ROM CINEMA
WITH CHARACTERS
BASED ON THE FILM!

FLY INTO THE DANGER ZONE

TOP GUN

MICRO PROSE



TOP GUN

CD-MPC



DANGER ZONE

Sfida tutti i protagonisti del film in duelli alla velocità del suono.

Dimostra a tutti di essere un vero Top Gun.

Segui i consigli del tuo co-pilota, come in un vero F-14.

Sequenze multimediali con attori professionisti che ti parlano dallo schermo vanno a integrare spezzoni tratti dal grande successo cinematografico.

Potrai interagire con i vari personaggi incontrandoli a bordo degli altri caccia, parlandogli e ascoltando le loro voci.

Soluzione di Bioforge

Prima di passare a leggere la soluzione proporrei di osservare qualche secondo di silenzio in onore di questo grande titolo di mamma Origin che, inevitabilmente, giunge a termine. Ma insieme alla fine forse nasce una speranza: un seguito? In effetti l'ultima sequenza lascia ben sperare in questa direzione. Inutile comunque soffermarsi a rimuginare su sviluppi futuri e godetevi fino alla fine questo incredibile condensato di emozioni.

RED

L'EVASIONE

Vi sveglierete all'interno di una cella al secondo livello di una strana installazione. Un robot di guardia è nella cella insieme a voi e un campo di forza blocca l'unica uscita. Affrontate la guardia che finirà contro le sbarre disattivandole parzialmente: quando saranno spente potrete uscire dal vostro luogo di prigionia. Raccogliete il diario e il pezzo di carne che userete subito con il prigioniero nella cella in fondo a sinistra: appoggiatelo vicino alle sbarre (questa azione non è necessaria ma vi semplifica il prossimo combattimento) e aspettate che lo strano personaggio blu venga a raccogliertelo, per andarlo poi a mangiare in un angolo della cella. Quando le sbarre si disattiveranno (anche queste sono guaste), entrate nella cella per affrontare l'inquilino e guadagnare la forchetta e il diario pre-

sue guardie sono state usate come cavie e voi stesso (non ricordate la vostra vera identità) avete subito lo stesso trattamento. Dalle registrazioni riuscite ad apprendere come tutti gli esperimenti, tranne il vostro, siano falliti, alcuni terminati con la morte del "paziente" altri con mostruose deformazioni (come nel caso dell'altro prigioniero). Insieme alle rovine aliene è stato trovato anche un superstite di questa antica civiltà, lo si è imprigionato per poterlo studiare ma è riuscito a scappare e a manomettere il reattore provocando il rischio di una catastrofica e imminente esplosione: tutta la base è stata evacuata, Mastaba si è rifiutato di lasciare il pianeta e alcune guardie sono rimaste con lui, ora cercheranno di catturarvi. Terminato il punto della situazione premete il pulsante rosso, salite le scale ed esaminate tutti i monitor:



La cella in cui vi trovate all'inizio del gioco. Per fuggire basta che colpiate per più volte il robot di guardia: questo andrà contro le sbarre disintegrandosi e liberando il passaggio.



Se trovaste difficoltà ad affrontare questo prigioniero potete sempre offrirgli un pezzo di carne per tenerlo occupato e nel frattempo potete infierire su di lui usando il suo braccio come arma.



La vostra fuga è stata scoperta, Mastaba ha dato l'ordine di catturarvi e i suoi soldati stanno per sbarcare sul pianeta. Da questa stanza si possono controllare le varie celle ed è possibile attivare un robot che eseguirà i vostri ordini.

senti nella stanza. Percorrete il corridoio fino ad arrivare alle porte più imponenti, cercate di aprirle ma non riuscendovi usate la forchetta sul pannello a destra per rivelare un puzzle decisamente semplice da risolvere: completatelo e potrete aprire la porta.

Vi ritroverete nella stanza dalla quale vengono controllate le funzionalità della prigione. Sentirete svariati messaggi che vi faranno capire che la vostra fuga è stata scoperta e che alcune navi stanno sbarcando sul pianeta per catturarvi. Mettendo insieme le informazioni che troverete in questa stanza con i diari raccolti nelle celle comincerete ad avere un'idea a riguardo di quello che sta succedendo. Vi trovate su una colonia fondata da una compagnia per l'estrazione di un metallo presente in grandi quantità nel terreno di questo pianeta; Mastaba è l'uomo che si occupa del progetto. Dopo i primi scavi vengono scoperti i resti di una civiltà aliena e Mastaba prende a cuore lo studio della loro tecnologia cominciando ad usarla sugli uomini per creare degli ibridi: molte

disattivate le barriere delle celle (nell'ultima stanza questa azione non vi sarà concessa). Ridiscendete le scale e osservate i 3 schermi nella nicchia: accedete al primo, vedrete un resoconto di alcuni danni, ordinate di compiere tutte le riparazioni possibili. Passate al successivo dove prenderete il controllo di un droide al quale dovrete far eseguire la seguente serie di operazioni: condurcelo nel corridoio delle celle, fategli raccogliere il braccio, guidatelo nella stanza di controllo nella quale vi trovate, posizionate il braccio di fronte al pannello d'accesso della porta chiusa e fategli usare il braccio sulla piastra. Sfogliate il diario trovato nella cella dove si trovava il robot del quale avete assunto il controllo e inserite il codice nel terminale a destra. Se il codice inserito è corretto e se il braccio è posizionato perfettamente sul pannello, una scritta vi avvertirà che il peso è insufficiente per poter aprire la porta. Non vi resta che avvicinarvi al robot che avete appena finito di controllare e accederete alla prossima sezione.

LA CAMERA CRIOGENICA

Vi ritroverete in un corridoio e sentirete echeggiare i pesanti passi di un grosso droide; senza un'arma adeguata non potete affrontarlo con esito positivo: l'unica alternativa concessa è la fuga. Avanzate all'incirca per metà strada e nascondetevi nella rientranza in corrispondenza di una porta, aspettate che la guardia passi e proseguite fino al termine del corridoio; entrate nella porta a destra. In fondo alla stanza troverete un pulsante e una valvola: il primo serve ad aprire la botola nel pavimento mentre con il rubinetto potete aprire e chiudere il getto di liquido congelan-

te. Premete il pulsante, girate la valvola e correte verso l'entrata della stanza per osservare il monitor alla sinistra della porta (quello indicato con Chamber 1). Una voce vi avvertirà che la stanza 1 sta diventando instabile e dopo poco tempo un Cyberraptor entrerà nella stanza in cui vi trovate. Combatteteci fino a stordirlo poi girate la valvola per chiudere il getto di liquido e premete il pulsante per richiudere il passaggio. Posizionatevi poco dietro alla botola e preparatevi a combattere nuovamente il Raptor: se la vostra posizione è buona lui si troverà esattamente sopra al passaggio. Storditelo nuovamente e premete un'altra volta il pulsante: il vostro avversario cadrà nella stanza sottostante. Riattivate il

liquido congelante e quando non sentirete più rumori potrete spegnerlo: questo robot non vi darà più noie.

Scendete la scala, seguite la passerella e arrampicatevi nel buco a destra (ci vorrà qualche tentativo prima di trovare la giusta posizione). Arriverete nella cella nella quale non potevate accedere precedentemente, aspettate che il marine si svegli e affrontatelo, raccogliete tutti i suoi oggetti (in particolar modo il fucilone) e ripercorrete la strada fino a tornare nel corridoio nel quale il droide gigante fa la guardia. Correte nella nicchia nella quale vi eravate nascosti al vostro primo passaggio, premete il pannello ed entrate nell'ascensore.

L'ASSALTO DEI MARINES

Fatevi condurre dall'ascensore al primo livello (se andate direttamente al terzo i marine sbarcheranno e le conseguenze non saranno piacevoli) e affrontate i robot che vi assaliranno. Proseguite fino alla torretta laser e

fatevela attivare dall'atterrita guardia (se non vorrà basterà picchiarla un po' per convincerla). Usatela per distruggere la navetta che sta arrivando e con la stessa freddezza eliminate anche quella che arriverà in seguito. Portato a termine questo compito tornate all'elevatore.

IL REATTORE

Distrutta la minaccia dei marine potete tranquillamente dirigervi al terzo livello dove, dopo aver eliminato un robot ed essere entrati nella stanza a sinistra, incontrerete Mastaba. Vi dirà che siete una sua creatura e che non potete agire contro la sua volontà e per dimostrarvelo userà un telecomando che vi obbligherà a compiere tutte le azioni che vorrà. Chiamata una guardia, le ordinerà di portarvi via e quando il marine vi girerà la schiena Mastaba userà il telecomando per farvi sparare contro di lui: questo solo per dimostrare che siete in mano sua. Sembrate ormai spacciato quando l'uomo sdraiato sul lettino allunga il braccio e stritola il telecomando liberan-

Tornate indietro e usate il terminale al centro della stanza nella quale avete preso la tuta per ottenere il controllo di un robot. Conducetelo nel corridoio e da lì alla prima porta che avete visto arrivati nel livello (con la prospettiva del robot sarà la più lontana verso sinistra). Superata questa porta ne incontrerete una seconda che si aprirà automaticamente e, successivamente, vi ritroverete davanti al robot che funge da guardiano del reattore: fateli scontrare per liberare l'ingresso.

Ora, con la tuta indosso, dirigetevi nella stanza dove è avvenuto l'impatto: troverete l'ennesima guardia che, dopo aver combattuto valorosamente, vi cederà la propria arma. Proseguite oltrepassando la porta a destra e percorrete il corridoio fino al reattore dove è presente l'alieno fuggito dalla propria cella: è decisamente coriaceo. Dovete attivare il ponte premendo il secondo pannello, percorretelo e sparate qualche colpo al mostro per farvi



Prima era una guardia ma adesso, come voi, non è nient'altro che un'esperimento di Mastaba. Piuttosto che rimanere in vita e avere un'esistenza che non si può definire tale vi chiederà di ammazzarlo.

parte e spegnerlo, una volta sospesi per aria potete aspettare l'alieno, dargli qualche colpo e farlo volare giù: il risultato non cambia). Riattivate il ponte, percorretelo nuovamente, spingete le due leve ai lati della console principale e poi inserite il codice per disattivare il reattore; per terminare l'operazione premete il pulsante in basso a destra.

Dai pannelli sul fondo della stanza potete selezionare l'apertura dell'hangar dove si trova l'Icarus. Gli altri terminali in questa stanza vi daranno utili informazioni: fra queste si trova il codice per il reattore.



L'alieno che è riuscito a scappare dalla sua cella ha reso instabile il reattore: se vogliamo sopravvivere dobbiamo riuscire a disattivarlo. Una brutta sorpresa vi aspetta, il mostro è ancora in questa stanza.

dovi: voi svenite. Quando vi risveglierete Mastaba sarà fuggito. Raccogliete il kit medico e, quando la persona sdraiata vi chiederà di essere uccisa, accontentatela aprendo lo sportello vicino al lettino per togliere la batteria: sostituirla alla vostra. Lasciate questa camera e dirigetevi verso il fondo del corridoio, aprite l'ultima porta usando il pannello, eliminate la guardia e raccogliete tutto quello che lascerà cadere. Esaminate tutti gli schermi che potranno mettervi al corrente di importanti informazioni, poi dirigetevi a sinistra per ottenere una tuta pressurizzata. Scendete fino alla prossima schermata e osservate le console per trovare, fra le altre informazioni sui ritrovamenti alieni, il codice per il reattore. Selezionate "Icarus Access" dal pannello e arriverete in un hangar dove dovrete combattere un'altra guardia. Sostituite la vostra batteria con quella nella parte frontale dell'astronave (è importante lasciare qui almeno una batteria carica: servirà più avanti nel gioco), raccogliete l'artefatto alieno (una specie di cubo) e un walkie talkie dal quale vi giungerà la voce di una donna: si tratta della dottoressa Escher.

inseguire. Correte indietro lungo il ponte e giunti al termine disattivatelo facendo precipitare l'alieno nel livello inferiore (se non vi basta il tempo a disposizione per compiere queste operazioni esiste un sistema più rapido ma, forse, più rischioso. Non occorre che percorriate tutto il ponte per arrivare dall'altra

Dopo aver eliminato la guardia siete liberi di esplorare l'Icarus. Questa nave sarebbe in grado di lasciare il pianeta ma non disponete dell'energia necessaria per usarla: vi tornerete in seguito.



ALL'ESTERNO

Tornate all'ascensore, la vostra prossima destinazione sarà il livello 4. Schivando i colpi che vi verranno sparati eliminate il droide di guardia e proseguite verso il fondo del corridoio dove troverete una porta che dovrete aprire risolvendo un altro puzzle: la serratura è composta da 9 quadrati disposti in tre righe e tre colonne e il vostro scopo sarà quello di accendere quelli esterni, lasciando spento unicamente quello centrale. Una volta aperta la porta dovrete usare un altro ascensore che vi condurrà a dei piccoli

L'atmosfera del pianeta non è respirabile e per uscire all'esterno della base dovrete indossare la tuta pressurizzata che si trova al terzo livello dell'installazione.



robot che annienterete senza pietà. Fatevi strada fra i nemici che vi impediranno di avanzare fino a quando arriverete a due cubi neri: lasciatevi cadere. Posizionatevi su quello più piccolo e usate il cubo alieno trovato vicino all'Icarus: verrete trasportati in un'altra zona. Usatelo nuovamente sulla piattaforma a destra e raggiungerete la sponda del lago sulla quale sono disposti alcuni blocchi che dovrete scalare; cominciate da quelli più bassi fino a raggiungere altezze maggiori per



Questi robottini sono piuttosto fastidiosi. Lanciano piccoli missili in rapida successione: se siete in corsa difficilmente vi colpiranno.

arrivare così a una delle navi dei marine che avete abbattuto. Entrate nel relitto e cercate di attirare l'attenzione dell'unico superstite; avvicinatevi alle sbarre, poi allontanatevi e un marine verrà a fare gli onori di casa: siate pronti a combattere duramente (l'uomo indossa una tuta che vanificherà l'uso della vostra fucile). Terminato lo scontro potete impossessarvi della sua arma e di un telecomando che vi permetterà di aprire le sbarre. Avanzando troverete uno schermo dal quale potrete ordinare il lancio di tre missili. Azionate il primo e una strana creatura ispezio-



Il droide che pattuglia il corridoio che conduce all'esterno della base si rivelerà abbastanza resistente ma alcuni colpi di blaster ben assestati, magari anche di rimbalzo sulle pareti, lo metteranno fuori uso. Grandiosi gli effetti di luce delle fiamme che si muovono sul soffitto.

nerà quanto è accaduto, aspettate che sia nella giusta posizione e colpitemela con un secondo lancio. Prendete il kit medico, uscite dall'astronave, appoggiate per terra la vostra arma, attivate il cubo alieno e raccogliete una bomba da quel che rimane del missile. Ora dovete correre! Passate



sotto l'ala dell'astronave, posizionatevi sulla piattaforma e usate il cubo. Arrampicatevi su quella che sembra essere una specie di tartaruga e, arrivati all'insieme di blocchi, salite più in alto che vi è possibile, usate nuovamente il vostro cubo, salite ancora più in alto, dirigetevi verso il lato destro dello schermo e, per l'ennesima volta, dovrete usare l'artefatto alieno. Vi ritroverete su una stradina, seguitela ed entrate nel tunnel sulla

un agglomerato di cubi neri. Per spostarvi da una locazione all'altra arrampicatevi fino a quelli ad altezza maggiore e, quando l'acqua vi bloccherà la strada, usate il cubo alieno per farvi trasportare sull'altra sponda.



Questo è l'interno di una delle navi dei marine che avete abbattuto. Dopo aver fatto fuori anche l'ultimo superstite potete usare il suo telecomando per aprire la camera sul fondo e accedere al monitor dal quale eliminerete la creatura marina.

sinistra, rapidamente mettete il cubo nell'inventario, percorrete tutta la grotta e posizionate la bomba davanti alla porta. Non vi rimane altro da

Il mostro del lago è morto sotto i colpi dei vostri missili. Cadendo ha creato un collegamento tra la sponda e la piattaforma al centro dello specchio d'acqua.

fare che correre verso l'uscita sperando di essere abbastanza veloci. Tornate all'astronave per riprendere la vostra arma, poi entrate nella città aliena oltre la porta che avete fatto saltare.

Questo è quel che rimane della porta d'entrata per la città aliena. Per farla saltare bisogna usare la bomba che si trova vicino al missile accanto al relitto dell'astronave dei marine.



LA CITTÀ ALIENA

Dopo che vi è stata tolta la tuta arriverete in una stanza dove un mostro sta attaccando la dottoressa Escher, salvatela dal pericolo e usate il kit medico per guarirla: vi donerà l'equivalente alieno di un anello decodificatore. Entrate nell'area a destra, proseguite lungo il corridoio e arriverete in un'altra stanza. Dopo aver fatto qualche passo in avanti verrete assaliti dall'alieno incontrato nel reattore, quando sarete riusciti ad infliggergli parecchie ferite scapperà. Aprite la cripta, eliminate l'alieno ed esaminate la lastra. Risolvete un puzzle (bisogna far coincidere i quadrati con il disegno in alto) e guadagnerete un meccanismo alieno. Tornate alla stanza principale. Il decodificatore che vi ha donato la dottoressa vi permetterà di scoprire nuove informazioni sulla storia degli alieni (non necessarie per terminare il gioco) e, se volete utilizzarlo seguite queste indicazioni: tornate sui vostri passi, uscite dal tunnel, raggiungete i blocchi neri e scalateli verso il lato più lontano (vedrete una piccola porta in lontananza). Passate i cubi e raggiungerete una stanza con una sfera nel centro. I muri a sud, a ovest e a est portano iscritte delle rune che sarete in grado di leggere dopo averle decifrate. Che facciate o meno queste operazioni la prossi-



Ennesimo incontro con l'alieno. Questa volta indossa una tuta riflettente che annulla l'effetto di qualsiasi laser. Combattetelo fino alla morte, prendete il meccanismo che attiva la tuta e indossatela per superare il campo di forza.



Basta compiere alcuni passi in avanti per vedersi rompere il muro in fondo alla stanza dal quale uscirà l'alieno incontrato nella stanza del reattore. Porta alcune ferite per il volo che gli avete fatto fare ma vi darà comunque filo da torcere.

ma mossa da fare è utilizzare il meccanismo alieno trovato nella cripta, nella stanza dove si trova Escher, per l'esattezza sul quadrato blu, per poi poter accedere al tunnel. All'altra estremità accendete al terminale al centro della stanza. La sequenza esatta in cui dovrete premere i mattoni è: per primo quello centrale a sinistra, poi quello in basso, successivamente quello centrale a destra ed infine quello posizionato nel mezzo della strana costruzione. Se tutto funziona in modo corretto potrete accedere a uno dei portali. Arriverete ad una stanza in cui, a causa della diversa forza di gravità, sarà difficoltoso muoversi. Per riuscire ad imboccare l'altra galleria sarete

Gen è un appartenente alla razza aliena dei Phixx. Vi darà preziose informazioni e utili consigli con i quali potrete proseguire nel gioco.



TIPS



Favoloso l'effetto visivo della tuta riflettente che, come dice lo stesso nome, riflette tutte le fonti di luce che la colpiscono mimetizzando chi la indossa. La console a sinistra contiene uno dei puzzle da risolvere.

costretti a muovervi sparando con l'arma in vostro possesso. Incontrerete nuovamente il solito alieno ma questa volta indosserà una tuta che riflette i colpi che gli vengono indirizzati. Uccidetelo nel corpo a corpo e raccogliete il meccanismo che crea la tuta, usatelo: sarete così in grado di oltrepassare il campo di forza che vi blocca il cammino. Accendete il piccolo monitor e dovrete risolvere un altro puzzle: qui lo scopo è quello di costruire un percorso lungo gli esagoni senza dover passare due volte sopra uno stesso pezzo. La direzione che prenderanno gli esagoni sarà una volta quella da voi indicata e successivamente quella inversa, quindi dovrete premere i pulsanti, prima seconda la direzione verso la quale volete muovervi e successivamente nel senso opposto. Risolto questo enigma Gen vi informerà di alcune circostanze sulla sua razza aliena (i Phixx) e vi dirà che voi adesso avete degli elementi in comune con la sua civiltà. Vi omaggerà di una batteria aliena da sostituire con quella che avete attualmente (è importante che non la consumiate per più di un quarto della sua potenza, vi servirà più avanti).

RITORNO ALL'ICARUS

Tornate all'intersezione con gli 8 tunnel e usate un'altra volta il pannello al centro della stanza per aprire il tunnel centrale (sequenza: seconda riga, casella a destra, centrale a sinistra e infine il pulsante nel mezzo), al termine del quale, come vi aveva detto Gen, troverete l'anello gravitazionale. Ennesimo puzz-



Per lasciare il pianeta bisogna aprire questa porta verso l'esterno. Oltre a risolvere il puzzle premendo le frecce sul pavimento bisogna stare attenti a evitare le meteoriti.

le: il trucco per risolverlo non è semplicissimo, le frecce per terra sono 6, tre di queste muovono due caselle mentre le altre tre ne muovono una sola; sistemate prima quelle che muovono più simboli poi finite lo schema aggiustando le altre (per semplificarvi il lavoro vi indico quella che dovrebbe essere la sequenza giusta, anche se, come molti altri particolari nel gioco, potrebbe essere differente da partita a partita: 4,1,6,4); eliminerete così tutti i detriti presenti sull'anello e aprirete la strada per scappare dal pianeta. Ritornate all'intersezione e aprite uno degli altri tun-

nel con la seguente sequenza: seconda riga, casella a destra, centrale a sinistra, ultimo in basso e per terminare quello nel mezzo. Lasciate l'arma per terra in un angolo, lontano dal tunnel, e osservate lo strano monitor situato vicino al tunnel lampeggiante (lo si può confondere come un pezzo sconnesso di muro). Premete il pulsante in alto per alzare una sfera e, quando uno dei mari-



Dal tunnel sul fondo uno dei marine superstiti ci lancerà una bomba. Velocemente dovrete raccoglierla e rispedirla per la stessa strada.

ne, incuriosito, guarderà nel passaggio, premete l'altro pulsante per frantumarli la testa col globo. Alzate ancora e l'altro marine vi spedisce un piccolo regalo: una bomba. Lasciate il monitor, raccogliete l'esplosivo e rispeditelo al mittente attraverso il tunnel. Riprendete il vostro fucile e seguite la strada nella quale avete lanciato la granata (se avete tolto la tuta indossatela nuovamente), uscite dalla porta e arrampicatevi sui blocchi. Ripercorrete tutta la strada che vi separa dall'Icarus, all'interno della base, combattete i 4 marine che vi ostacoleranno e raccogliete il dia-

rio. Esaminatelo per scoprire la configurazione per aprire la porta che conduce nella base. Questo ultimo puzzle è piuttosto difficile e vi terrà occupati per un bel po' di tempo. Quando riuscirete a completarlo prendete l'elevatore per tornare al terzo livello, raggiungete la nave, sostituite la batteria che avevate lasciato qui con quella di cui siete in possesso in questo momento (la



I risultati della vostra opera di distruzione. Ora non vi resta che correre di nuovo verso l'Icarus e lasciare il pianeta ma attenzione, altri marine sono sbarcati sul pianeta e tenteranno di fermarvi ad ogni costo.

batteria aliena che vi ha dato Gen) e usate quest'ultima sulla nave. Gli fornirete così abbastanza potenza per partire e riuscirete a lasciare il pianeta prima che esploda, portando con voi gli alieni. Non c'è comunque motivo di rallegrarsi troppo dato che anche Mastaba è riuscito ad andarsene e ha portato via con sé la dottoressa e ha intenzione di continuare i propri esperimenti su di lei. Fine?

ULTIME NOVITÀ CD-ROM

BESTSELLERS



ITALIAN ASSISTANT
PER WINDOWS IT
FINALMENTE IN VERSIONE
ITALIANA IL PIÙ VENDUTO
TRADUTTORE BIDIREZIONALE
ITALIANO-INGLESE.
Lr. 166.000

UNINSTALLER 2 IT
DISINSTALLA QUALUNQUE
PROGRAMMA DA WINDOWS
3.1, AUTOMATICAMENTE.
ORA IN ITALIANO!
Lr. 98.000



EcoBox
RICARICHE ECOLOGICHE PER
CARTUCCE A GETTO DI
INKJOSTRO (HP, CANON,
ECC.).
DA Lr. 38.000



SYQUEST 270 Mb
KIT ESTERNO PER PORTA
PARALLELA EPP.
CARTUCCIA ESCLUSA
Lr. 1.1680.000

HARD DISK ESTERNO
3,5" COLLEGABILE ALLA
PORTA PARALLELA (EPP).
548 Mb
Lr. 721.000
1080 Mb
Lr. 1.469.700



MITSUMI
QUADRUPLA VELOCITÀ
IN VERSIONE INTERNA IDE,
SI COLLEGA IN UN ATTIMO.
Lr. 349.000



MPEG REAL VIDEO
FULL MOTION VIDEO, 24 BIT
TRUE COLOR, 1024x768,
AUDIO A 16 BIT, SW DOS
E WINDOWS.
Lr. 377.300



FAX MODEM ZOOM IT
2400/9600 INT. Lr. 118.000
2400/9600 EST. Lr. 149.000
INCLUSI BITFAX E BITCOM WIN
14.400 INTERNO Lr. 226.000
14.400 ESTERNO Lr. 339.000
14.400 VOICE INT. Lr. 392.000
14.400 VOICE EST. Lr. 484.000
28.800 V.FAST INT. Lr. 399.000
28.800 V.FAST EST. Lr. 499.000
28.800 V.34 INT. Lr. 449.000
28.800 V.34 EST. Lr. 609.000

MANUALE E SOFTWARE IN
ITALIANO PER TUTTI I MODELLI
14.400 E 28.800

CD



KLIK & PLAY
FINALMENTE SI PUÒ
INVENTARE E
REALIZZARE IL
VIDEOGIOCO DEI
VOSTRI SOGNI.
Lr. 93.000



BLOOD BOWL
ENTRA NEL CAMPIO-
NATO FANTASY DI
FOOTBALL AMERICANO
PIÙ VIOLENTO
IN ASSOLUTO.
SCOPO PRIMARIO:
SOPRAVVIVERE!
Lr. 93.400



**UNNECESSARY
ROUGHNESS '95**
CAMPIONATO NFL
TUTTI I GRANDI GIOCA-
TORI, STATISTICHE E
GRANDE SPETTACOLO.
Lr. 81.800



MAABUS
OLTRE 1100 ANI-
MAZIONI IN 3D, P
ER QUESTA AVVENTURA
DISTRIBUITA SU
BEN 3 CD.
Lr. 99.000



**GREAT NAVAL
BATTLES III**
CONTINUA LA FOR-
TUNATA SERIE.
COMPRENDE ANCHE
UN EDITOR DI SCENARI.
Lr. 111.100



7TH GUEST IN
GIOCO CON
SPLENDEDE IMMAGINI
DIGITALIZZATE ED
UNA INCREDIBILE
TECNOLOGIA.
SU 2 CD.
Lr. 59.000



CYCLONES IN
UN NUOVO
ARCADE IN 3D
SULL'ONDA DEL
SUCCESSO DI
DOOM.
Lr. 52.200



DISCWORD IT
DIFENDETE LA CITTÀ
DALL'INVASIONE DEL
TERRIBILE DRAGO.
C'È BISOGNO DI UN
NUOVO EROE...
Lr. 119.000

CD



FLIGHT UNLIMITED
SE SOGNATE DI
IMPARARE A VOLARE
QUESTO È IL
PROGRAMMA FATTO
PER VOI.
Lr. 84.400



**MORTAL
KOMBAT II**
RITORNATE
NELL'ARENA E
AFFRONTATE NUOVI
E PERICOLOSI AVVERSARI.
Lr. 74.700



**RISE OF THE
TRIAD**
UNO DEI MIGLIORI
"CLONI" DEL MITICO
DOOM. SPATTELL
VERAMENTE
IMPRESSIONANTE.
Lr. 77.500



NBA LIVE 95
FINALMENTE SU
PC UNO
SPLENDEDO, 5
CONTRO 5 SUL
CAMPIONATO
AMERICANO.
Lr. 112.000



BIOFORGE
AZIONE E
AVVENTURA MOLTO
COINVOLGENTI
AMBIENTATI NEL
FUTURO.
Lr. 111.000

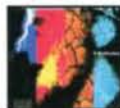


IRON ASSAULT IT
UNA NUOVA
VARIANTE DEL
NOTISSIMO DOOM.
UNA AVVINCENTE
LOTTA TRA ROBOT.
Lr. 109.000



**RETURN TO
ZORK IN**
UN GIOCO
D'AZIONE TRA I PIÙ
PREMIATI.
Lr. 43.000

CD



**JOVANNOTTI
IL BALLERINO IT**
VIDEO, MUSICA,
GIOCHI, I TESTI DELLE
CANZONI DEGLI ULTI-
MI 4 ALBUM, INTER-
VISTE.
Lr. 81.500



**PRINCE
INTERACTIVE IN**
IL NUOVO DISCO
INTERATTIVO DI
PRINCE PER WIN-
DOWS E MAC. DA
NON PERDERE!
Lr. 89.000



**JUMP DAVID
BOWIE
INTERACTIVE**
MUSICA, FILMATI,
INTERVISTE, SUDE
SHOW. POTRETE
ANCHE SUONARE
CON DAVID BOWIE.
Lr. 99.000



**X-COM 2
TERROR FROM
THE DEEP**
ECCO IL SEGUITO DI
UNO STRATEGIA E
AZIONE SEMPRE AI
MASSIMI LIVELLI.
Lr. 101.700



FULL THROTTLE
GRANDE RITORNO
AL GENERE AVVENTU-
RE DELLA LUCAS.
SPETTACOLARE.
Lr. 85.000

CD



**OPERATION
AIRSTORM IN**
SIMULATORE CON 4
AEREI, 8 MISSIONI DI
VOLO, INCREDIBILE
REALISMO IN 3D.
Lr. 59.000



**BACKROAD
RACERS IN**
GARE
AUTOMOBILISTICHE
INTERATTIVE IN 3D
CON ANIMAZIONI,
VIDEO, AUDIO E
PARLATO.
Lr. 59.000



**3000
PHOTO GALLERY**
RACCOLTA DI 3000
FOTO PROFESSIONALI
PER WINDOWS E
MACINTOSH
ROYALTY FREE.
Lr. 59.000



PINBALL 2000 IN
PROVATE LA NUOVA
GENERAZIONE DI
FLUPPER. MOVIMENTI
REALISTICI E GRANDI
EFFETTI SPECIALI.
MA ATTENTI AI TILTI!
Lr. 44.000



GRANDE NOVITÀ DA LOGIC!

RICHIEDETE L'ELENCO COMPLETO DELLE
RIVISTE INTERNAZIONALI DISPONIBILI
UN NUOVO SERVIZIO PER ESSERE SEMPRE
INFORMATI.

SCONTO ULTERIORE 5% AI POSSESSORI DELLA LOGIC MASTER CARD

CON UN ORDINE DI ALMENO LIT. 500.000 RICEVERAI LA LOGIC MASTER CARD E POTRAI ACQUISTARE TUTTI I PRODOTTI CON UN ULTERIORE SCONTO DEL 5% (PAGAMENTO CONTRASSEGNO, SONO ESCLUSE LE SOLE PROMOZIONI SPECIALI).

EDUCATION: PREZZI SPECIALI RISERVATI A STUDENTI E INSEGNANTI

CONDIZIONI STRAORDINARIE SUI PRODOTTI BORLAND, LOTUS, MICROSOFT, WOLFRAM RESEARCH, WORDPERFECT E WORDSTAR RISERVATE A SCUOLE, ISTITUTI, INSEGNANTI E STUDENTI.

UPGRADE: TUTTI A PREZZI SCONTATI!

PREZZI FRESCI! TELEFONACI PER CONOSCERE LE ULTIME QUOTAZIONI!

NEL NOSTRO SETTORE I PREZZI SONO SOGGETTI A CONTINUE VARIAZIONI. LA PERIODICITÀ DI QUESTA RIVISTA NON CI CONSENTE, A VOLTE, DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE. SE HAI TROVATO UNA QUOTAZIONE MIGLIORE, PRIMA DI ACQUISTARE TELEFONACI!

RICHIEDI IL CATALOGO COMPLETO SU DISCHETTO!

CON SOLE LIT. 9.500 IVA COMPRESA (+ LIT. 5.500 PER CONTRIBUTO SPESE POSTALI) RICEVERAI L'EDIZIONE AGGIORNATA DEL CATALOGO GENERALE. OTTERRAI IL RIMBORSO COMPLETO AL PRIMO ACQUISTO. IL CATALOGO È GRATIS AD OGNI ACQUISTO.

LOGIC®

WINDOWS 95

AL PREZZO PIÙ BASSO DEL MERCATO!

*APPENA DISPONIBILE

TRASPORTO GRATUITO ACQUISTANDO UN ALTRO PRODOTTO

NUOVI ARRIVI TUTTE LE SETTIMANE SE NON TROVI QUI IL CD-ROM CHE TI INTERESSA TELEFONACI, ABBIAMO UN MAGAZZINO FORNITISSIMO!

CD successi in italiano

CD

CD

CD



COREL COLLEZIONE 25 CD
OGNI COLLEZIONE CONTIENE 2.500 FOTO PROFESSIONALI IN FORMATO PHOTOCD.
Lit. 294.000



ULTIMATE GAMES
LE DEMO GIOCATILI DELLE ULTIME USATE PIÙ AVVINCENTI.
Lit. 34.000



I MAGNIFICI 55 GIOCHI IT
UNA SELEZIONE DEI MIGLIORI GIOCHI DI TUTTI I TEMPI.
Lit. 33.500



MEGAPACK 2
12 CD CON GIOCHI E APPLICAZIONI IN VERSIONE INTEGRALE.
Lit. 99.000



MS ENCARTA 95 IN
NUOVA EDIZIONE DELLA NOTA ENCICLOPEDIA MICROSOFT.
Lit. 106.000



LINUX 4 CD
ULTIMA E PIÙ COMPLETA VERSIONE DEL NOTO SISTEMA OPERATIVO.
Lit. 52.200



ARTHUR'S TEACHER TROUBLE
IN DA BRÖDERBUND UNA SERIE DI AVVINCENTI E DIVERTENTI PROGRAMMI EDUCATIVI PER BAMBINI.
Lit. 44.000



MORGAN'S TRIVIA MACHINE
IN OTTIMO GIOCO EDUCATIVO (7-14 ANNI) CON ANIMAZIONI E VIDEO CLIPS DI QUALITÀ.
Lit. 124.400



JUST GRANDMA AND ME
IN UN NUOVO LIVING BOOK PER BAMBINI DA BRÖDERBUND.
Lit. 44.000



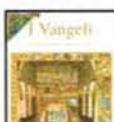
EDUCATION PLATINUM
IN FINALMENTE UNA RACCOLTA DEI MIGLIORI PROGRAMMI EDUCATIVI SHAREWARE.
Lit. 37.000



LABELS PER WINDOWS
IT POTENTE PER LA CREAZIONE DI ETICHETTE CON DATABASE (IMPORTAZIONE E ESPORTAZIONE), GRAFICA, IMMAGINI, CODICI A BARRE, NUMERI DI SERIE, ECC.
Lit. 59.000



PARLIAMO INGLESE
IT IL PIÙ VENDUTO CORSO MULTIMEDIALE DI INGLESE AMERICANO SU CD.
Lit. 89.000



I VANGELI IT
VERSIONE MULTIMEDIALE APPROVATA DALLA CONFERENZA EPISCOPALE ITALIANA.
Lit. 95.000



MULTIMEDIA HELP!
UNA COMPLETA GUIDA AL MONDO MULTIMEDIALE ED UNO STRUMENTO INDISPENSABILE PER TESTARE ED OTTIMIZZARE IL VOSTRO SISTEMA.
Lit. 59.000



KODAK PHOTO CD ACCESS
PER ESPORRE I VOSTRI PHOTO CD ED ESPORTARLI IN ALTRI FORMATI.
Lit. 33.000



ASTRONOMER GOLD EDITION
IN UNO DEI 100 CD PIÙ VENDUTI NEGLI USA SECONDO PC MAGAZINE AMERICANO.
Lit. 129.000



GLOBAL EXPLORER
IN ATLANTE MONDIALE CON LA CARTINA DI TUTTE LE NAZIONI E DI OLTRE 100 CITTÀ.
Lit. 128.000



TRAVEL PLANNER
LO STRUMENTO MULTIMEDIALE PER VIAGGIARE IN USA, CANADA E MESSICO. STAMPATE LA CARTINA COMPLETA DELLE INDICAZIONI SUL PERCORSO.
Lit. 59.000

GIOCHI	PREZZO
DOOM II (DOC.IT.)	84.000
DRAGON'S LAIR	76.000
ENCORE (3 GIOCHI)	78.700
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	100.000
INFERNO	104.500
LITTLE BIG ADVENTURE	129.000
MAGIC CARPET	134.000
NASCAR RACING (DOC.IT.)	109.900
NOVA STORM	99.900
SINITY 2000 CD	118.000
SYNDICATE CD-ROM	131.000
THEME PARK CD-ROM	104.000
ULTIMA VIII PAGAN (DOC.IT.)	131.000
UNIVERSE	61.000
U.S. NAVY FIGHTERS (DOC.IT.)	109.000
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZMUTH	134.000

VARI	PREZZO
HOMO SAPIENS	105.000
I BOSCHI ITALIANI	50.700
IL CORPO UMANO	72.300
CHENOCICLOPEDIA 2	109.000
COREL DRAW 3.0 CD-ROM	148.000
ECOLANDIA	117.000
ENCYCLOPEDIA, IL '600 DI ECO	299.900
GLI ANIMALI DELLA SAVANA	148.000
GRANDI ARTISTI DEL XX SECOLO	88.000
DICTIONARIO DI ITALIANO WIN	145.000
IL MONDO DEGLI ANIMALI	43.000
ITALIA	102.000
QUATTORROTE 1000 AUTO	107.900
VIAGGIO NEL MONDO DELL'ECONOMIA - SOLE 24 ORE	147.000

ULTIMO MINUTO	PREZZO
THE LAST DYNASTY	118.800
VIRTUAL CHESS	85.400
HI-OCTANE	110.300
FLIGHT SIMULATOR 5.1 (DOC IT)	90.500
STRIKER '95	81.800

NUOVO! INTERNET YELLOW PAGES
Oltre 10.000 indirizzi Internet
791 pagine
Lit. 57.000

INFORMAZIONI E ORDINI TELEFONICI

0362/55.94.07 r.a.

VIA FAX 0362/55.94.15 r.a.

PER POSTA LOGIC, SS DEI GIOVI 34 20030 BOVISIO M. MILANO

BESTSELLERS



COREL DRAW 5.0 IT
Full Lit. 929.900
UPGRADE A VER. 4 Lit. 341.000
UPGRADE A VER. 3 Lit. 669.000

MS OFFICE IT
AGGIORNA IN 4.2 STANDARD
Lit. 729.000
4.3 PROFESSIONAL
Lit. 784.000



TUTTI QUESTI PRODOTTI SONO ACQUISTABILI ANCHE PRESSO



Nuovo negozio a Milano, Galleria Buenos Aires

it's LOGIC!

BOVISIO MASCIAGO (MI)
SS DEI GIOVI, 34 - TEL. 0362/559407

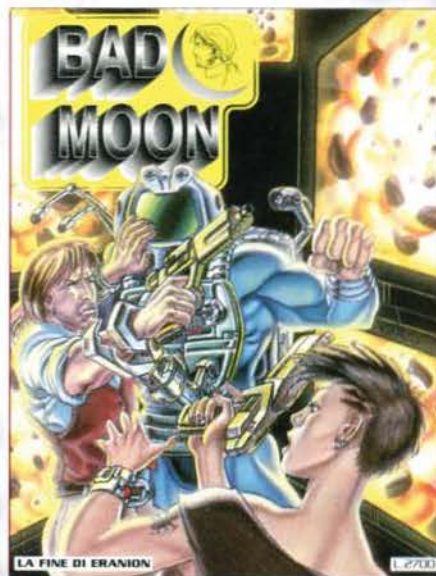
it's LOGIC!

MILANO GALLERIA BUENOS - AIRES, 8/10 - TEL. 02/29523008
TORINO C.SO VITTORIO - EMANUELE II, 212/B - TEL. 011/7713191
BRESCIO (MI)
VIA VILLORESI, 27

it's LOGIC!

AREZZO VIA XXV APRILE, 2 - TEL. 0575/370999
CREMA (CR) P.ZZA MARCONI, 10 - TEL. 0373/80205
JESOLO LIDO (VE) VIA DANTE AUGHERI, 95 - TEL. 0421/383897
LODI (MI) VIA GUIDO ROSSA, 8 - TEL. 0371/432368
LUGANO CENTRO VIA ARIOSTO, 6 - TEL. 91/227001
GARBAGNATE M. (MI) VIA PELORITANA, 52 - TEL. 02/99025041
MONTEVARCHI (AR) VIALE DIAZ, 160/A - TEL. 055/9102735
MONZA (MI) VIA VISCONTI, 39 - TEL. 039/2302203
NAPOLI VIA S. CARLO, 14 - TEL. 081/425788
REGGIO CALABRIA VIA POSSIDONEA, 59 - TEL. 0965/894300

IL PIANETA ERANION STA PER ESPLODERE...
...IL 1° LUGLIO IN EDICOLA



BAD MOON N.4

IL NUOVO FUMETTO XENIA EDIZIONI



PROGETTA IN 3D!

Dal Layout...

tutti gli strumenti per creare rapidamente la piantina di casa, dell'ufficio o del negozio, e per disporre con facilità porte, finestre e arredi.

...alla realtà virtuale!

con un semplice click il tuo layout si trasforma subito in un ambiente tridimensionale che puoi percorrere e osservare da ogni punto, anche dall'esterno!

Straordinario!

Permette di creare edifici multipiano, puoi osservare un piano per volta o tutti insieme! Consente di creare anche soffitti a volte. Contiene oltre 200 elementi di arredo pre-disegnati e 21 esempi modificabili per partire subito!

Anche il giardino!

E con 3D Landscape puoi progettare anche il verde del giardino! Più di 300 tipi di alberi, arbusti e accessori già pronti! Viste prospettiche da ogni angolo e altezza!



44.000

3D Furniture
Plus

ESPLOSIONE!
SOLO
59.000

3-D Home Design
FOR WINDOWS
The #1 Home Design Program.
OVER 1 MILLION SOLD!

MANUALE IN ITALIANO

44.000



3-D Landscape
The #1 Landscape Program.
OVER 1 MILLION SOLD!

Tutti i mobili già disegnati!

Con 3D Furniture potrai disporre di oltre 400 pezzi d'arredamento da utilizzare con 3D Home Design!

PUOI TROVARE QUESTI ED ALTRI 40 PRODOTTI DA:



DISTRIBUTORI:

LOGIC
MILANO - BOVISIO MASCIAGO
TEL. (0362) 559407 - FAX (0362) 559415

COMPUTER 2000
MILANO
TEL. (02) 52578.1 - FAX (02) 52578.201

AESSE PERIFERICHE
MILANO
TEL. (02) 55190396 - FAX (02) 55191014

Italsel
BOLOGNA - S. LAZZARO DI SAVENA
TEL. (051) 452562 - FAX (051) 450274

MACRO GEN ITALIA
NAPOLI - CASORIA
TEL. (081) 7576200 - FAX (081) 77576644

it's LOGIC

IT'S LOGIC DISCOUNT CENTER
MILANO
GALLERIA BUENOS AIRES, 8/10
TEL. 02/29523008

MILANO - BRESSO
VIA VILLORESI, 27

TORINO
C.SO VITTORIO EMANUELE II, 212/B
TEL. 011/7713191

IT'S LOGIC CASH & CARRY

MILANO
BOVISIO MASCIAGO
S.S. DEI GIOVI, 34
TEL. 0362/55.94.07

IT'S LOGIC NEGOZI AUTORIZZATI

AREZZO
VIA XXV APRILE, 2
TEL. 0575/370999

CREMONA - CREMA
P.ZZA MARCONI, 10
TEL. 0373/80205

VENEZIA
JESOLO LIDO
VIA DANTE ALIGHIERI, 95
TEL. 0421/383897

LODI
VIA GUIDO ROSSA, 8
TEL. 0371/432368

LUGANO CENTRO
VIA ARIOSTO, 6
TEL. 91/227001

MILANO
GARBAGNATE M.
VIA PELORITANA, 52
TEL. 02/99025041

AREZZO
MONTEVARCHI
VIALE DIAZ, 150/A
TEL. 055/9102735

MILANO - MONZA
VIA VISCONTI, 39
TEL. 039/2302203

NAPOLI
VIA S. CARLO, 14
TEL. 081/425788

REGGIO CALABRIA
VIA POSSIDONEA, 39
TEL. 0965/894300

RIVENDITORI EXPERT

ALESSANDRIA
CASALE MONFERRATO
COMPUTER CENTER
TEL. 0142 42.67.00

ASCOLI PICENO
COMPUTER POINT
TEL. 0736 25.66.61

ASTI - S. DAMIANO
S.O.S. TECNICA
TEL. 0141 97.52.12

BERGAMO - SUISSO
ELFE SERVICE
TEL. 035 49.85.70

BOLOGNA
CASALECCHIO DI REVO
INFOMASTER
TEL. 051 46.20.80

BRESCIA - LENO
B.F. SOFTWARE
TEL. 030 903.83.45

CASERTA
MARTONE GIOVANNINI
TEL. 0823 47.24.00

CATANIA
E.D.P. SYSTEM
TEL. 095 55.38.98

CATANIA - RAMACCA
GRAFISMA STUDIO
SERVICE
TEL. 095 66.33.78

CHIETI - VASTO
MIAMI
TEL. 0873 36.73.71

COMO - FIGINO S.
DASKALOS
TEL. 8.14.91

COSENZA - SCALEA
TECNOSISTEMI
TEL. 0985 20.942

CREMONA
ERRE INFORMATICA
TEL. 0372 46.04.76

CUNEO - ALBA
ALBA INFORMATICA
TEL. 35.470

FIRENZE
DEDO SISTEMI
TEL. 055 42.365

FORLÌ
HOME & PERSONAL
COMPUTER
TEL. 0543 35.209

GORIZIA - RONCHI DEI
LEGIONARI
SPHERA COMPUTERS
TEL. 0481 47.53.70

IMPERIA
BIEMMECI 2000
TEL. 66.69.63

IMPERIA - SANREMO
CENTRO HI-FI VIDEO
TEL. 0184 50.65.00

LA SPEZIA
EMMEPIESSE
TEL. 51.38.64

L'AQUILA
AVEZZANO
COMPUTER TIME
TEL. 41.37.68

LATINA
POINT OFFICE
TEL. 0773 61.08.27

LECCE
GIUDICE FRANCESCO
TEL. 0382 34.98.91

MILANO
RIVOLA
TEL. 669.41.60

ALCOR
TEL. 02 583.00.442

ALCOR I
TEL. 02 23.600.15

MILANO
CESANO MADERNO
SYSTECH
TEL. 0362 52.12.24

MILANO
MELEGNANO
L'AMICO DEL COMPUTER
TEL. 02 983.83.41

MILANO - RHO
THESEI
TEL. 02 930.72.40

MODENA
VIDEO TIME SYSTEMS
TEL. 059 34.33.30

NAPOLI
AL 9000
TEL. 081 549.21.15

AZ UFFICIO
TEL. 081 552.25.30

CD WORLD
TEL. 081 239.49.25

COMPUTER GROUP
TEL. 081 714.13.46

IDC
TEL. 081 579.91.51

PITAGORA
TEL. 081 556.23.93

ORISTANO
SO DI SE.
TEL. 0783 73.960

PADOVA
GALLIERA VENETA
OTC COMPUTERS
TEL. 049 94.70.800

PALERMO

S.C.I.
TEL. 091 691.09.15

SOIN
TEL. 091 30.99.27

PERUGIA
BASTIA UMBRA
EDITIND LINE
TEL. 075 800.24.22

PERUGIA - S. ERACLITO
DI FOLIGNO
EMMEDUE
TEL. 0742 67.06.47

RAGUSA
SIPLUS INFORMATICA
TEL. 0932 24.47.77

RIETI
COMPUTER GRAPHIC
SYSTEM
TEL. 0746 27.10.02

RIMINI
DIGIT INFORMATICA
TEL. 0541 39.09.16

ROMA
CS DATA
TEL. 0766 50.11.84

CAPRIOLI ALDO
TEL. 06 704.742.92

SIT S.INFO.TEC.
TEL. 06 591.70.19

SALERNO - OTTATI
HARD & SOFT HOUSE
TEL. 0828 30.39.65

SASSARI
BUREAU SYSTEM
TEL. 079 28.06.70

SIENA
SILOG SISTEMI LOGICI
TEL. 0577 44.296

TARANTO

ESSECI SISTEMI
TEL. 099 31.41.32

WINSOFT INFORMATICA
TEL. 099 453.31.44

TORINO

AB COMPUTER
TEL. 011 650.33.03

TEMA SISTEMI
TEL. 011 619.35.03

TRENTO - ARCO
HARD.TECH.
TEL. 0464 519.500

TRENTO - ROVERETO
SELDATI
TEL. 0464 43.01.30

TRIESTE
MURRISOFT
TEL. 040 36.94.41

VARESE
INFORMATICA AMICA
TEL. 0331 82.47.67

VERCELLI - ROPOLO
FARP ELETTRONICA
TEL. 0161 98.75.40

VERONA
ARES
TEL. 045 83.45.65

VERONA
COGNOLA AI COLLI
MG CONSULT
TEL. 045 61.51.022

VERONA
MARTELLAGO
PRIMA INFORMATICA
TEL. 041 53.40.120

UDINE
TERMINAL SYSTEM
TEL. 0432 47.13.66

Numero doppio per



Speciale Estate 95

NOTA BENE

Dopo la pausa del mese scorso (dovuta solamente a motivi tecnici) rieccoci qui con ben 4 pagine di kermesse estiva. Questo mese, comunque, abbiamo deciso di pubblicare anche del materiale proveniente da voi lettori, in particolare IL CRUCIVERBA è opera di un certo Steve Crush, che a suo dire vuole "insegnare qualcosa ai bambinetti grassocci che con le loro manine unte consumano la rivista", le CARTE DI MAGIC sono state concepite e realizzate da Daniele e Claudio Margotti (più un imprecisato Antonio), mentre il resoconto del CONCERTO DI MASINI è di un lettore di cui, purtroppo, abbiamo vergognosamente perso le generalità. Peccato, perché ha svolto davvero un ottimo lavoro.



L'Angolo del Pastore
IL COMPUTER IN FIBRE OTTICHE DI MURANO0000!
Basta con tutto questo silicio!!!

Questa mattina mi sono alzato, sono andato nell'ovile e ho tosato la mia pecorella preferitaaa, ci ho anche fatto altre cose che però non è meglio raccontare... Sbay sbav... Poi sono uscito, ho pulito il mio computer (gli lavo la faccia tutte le mattine, tutti i pomeriggi e tutte le sere con Topexan per prevenire l'attacco dei virus) e ho costretto quella povera donna che svolge la funzione di mia madre a stirare i panni con cui copro la tastiera, il minitower ed il monitor. Poi, con l'ausilio di un microscopio elettronico ho centrato il tavolo nella sua naturale ubicazioone, visto che l'ultimo terremoto della California aveva contribuito all'inaccettabile spostamento di un micron. Quindi ho ritracciato con la vernice indelebile la sua sagoma, e su di esso le posizioni di monitooor, tastiera e soprattutto il minitower e le casse della SoundBlasteer (cosa credete? IO ci teengo alla precisiooneee!!!). E' stato allora che ho avuto l'idea del secolo, ovvero fare concorrenza alla Intel e a tutti gli altri produttori di microprocessori. Ma io non volevo di certo scendere ai loro livelli e costruire qualcosa di concettualmente obsoleto come il P6, eh noooo, il mio personalissimo processore doveva essere qualcosa di rivoluzionaarioooo, doveva offrire prestazioooni impensabiliiii, doveva lavorare a frequenze mai visteeeeee, doveva salutarmi per priiii-mooooo, doveva (Sbonk! NdBovas). Ahia! Cosa stavo diceendo? (mah, "dicendo" nulla di particolare. Però farneticavi qualcosa a proposito di un microprocessore... NdBovas) Ah, sì, adesso ricordo! In ogni caso la struttura della mia CPU doveva essere realizzata interamente in fibra otticaaaa, così venivano finalmente superate tutte le resistenze tipiche della corren-

teeeee. E poi volete mettere la comodità della nuova unità di misura che si sarebbe dovuta utilizzare per il calcolo delle frequenze? Basta con tutti quest'incomprensibili e obsoleti Megahertz: gli anni luce al secondo sono molto più professionaaiiiiiiii. Per disporre le piste ho utilizzato come modello un cervello quasi umano (in fondo il mio è solo un prototipo), non quello dei Bovas perché ne hanno uno in dueeee, ma bensì quello del mio cane che è molto più professionale. Mi è dispiaciuto un po' sottoporre Acciù a tutte quelle lobotomie, ma alla fine anche lui si è convinto che stavo facendo la cosa più giustaaaa. Adesso ho un cane che se resta immobile tutto il sacrosanto giorno (temo di essermi scordato qualche nervo quando gli ho rimontato il cervello - mi era avanzato qualche etto di cortecia...), mentre il computer abbaia e tiene a bada le peecoreeee. Ogni tanto fa la pipi sul mobile, soprattutto quando mi dimentico di portarlo a fare il giretto della sera, ma in fondo è comprensibile. Devo però stare attento al mio gattoooo: l'altroieri ha cercato di mordere i cavi di alimentazione e il mio computer a momenti non lo sbranaaavaaaaa. Comunque non mi sono certo fermato alla costruzione della CPU... Ci sono anche i processori custom e le memooorie in fibre ottiche di Murano, che costano un occhio della testa però sono più colorate e luccicaaantiiiiiii. Ti si rompe un chip e non sai più come sostituiriiooooo. Ma non fa niente, finalmente ho il computer che volevo io, anche se so che un domani scoprirò qualcosa di ancora più veloceeee! Per ora mi diletto nella costruzione di nuove, incredibili periferiche da collegare via cavo ottico: il frullatore ottico, per esempio, o il cestone per graniteeeee, o la lavatrice virtuaaleeee, o il... (Sbonk! NdBovas)



Come tutte le riviste anche BovaByte hai i suoi...

GIOCHINI SCEMI PER L'ESTATE

Come se non ci fosse nulla di meglio da fare

A Avete mai fatto caso alla curiosa usanza, molto in voga tra quotidiani e settimanali, di proporre per tutto l'arco dell'estate enigmi tipo cruciverba, puzzle, labirinti e via dicendo? La domanda sorge quasi spontanea: ma chi è lo sfigatone che, distratto dalle svolture in costume e dalle relative tette al vento, si mette lì sotto l'ombrellone a risolvere un cruciverba? E lo stesso vale per la montagna, che diamine (un po' di par condicio!). Comunque, siccome non tocca a noi discutere tradizioni ormai consolidate e legittimate dal fatto che tutti fanno così, stavolta abbiamo deciso di non essere da meno, regalando a tutti i nostri lettori qualche grattacapo da risolvere quando proprio non hanno niente di meglio da fare. Per trucchi e soluzioni, chiamate come sempre l'144 della Xenia...

Quelle che seguono, sono le definizioni del Cruciverba.

Orizzontali

1- Il geniale Geoff autore del miglior gioco di FI esistente 8- Così è il mitico cannone dei Sensible 14- Bloccano l'accesso alle scale nella oscura Derceto 15- In quella della pietra si svolgono le avventure di Chuck Rock 17- L'ultimo tycoon della Microprose 18- E' il capolavoro di John Hare 21- E' un redattore simpatico, ma alquanto buffo e super deformed 22- Sul suo dorso la Xenia viaggia nella rete telematica 25- Martyn Brown lo chiama Andreas, noi lo chiamiamo genio... 27- Lo sono gli sguardi dei videogiocatori davanti al monitor 29- Il tasto che "fondono" gli amanti degli shoot' em up 32- Carnaby lo è nel buio 35- Chissà quando si deciderà a fare il famoso box con i tools da usare per il Talent Scout 39- La leggenda narra che Dave ne abbia uno nelle mutande; in realtà è poco più che un lombrico... 41- La sigla dell'Organizzazione delle Nazioni Unite 42- E' il caccia leggero di nuova generazione della Confederazione 44- Rischia ormai di essere fregato da Windows 95 e da OS/2 Warp 46- L'articolo per BDM 47- Il più o meno riuscito capolavoro di Dino Dini 49- Un misero villaggio tra Trinsic e Britannia 50- Under World Marines 51- Il Guardiano vi ha precipitato l'Avatar nella sua ultima avventura 53- Così comincia il Medio Evo 54- Le ha dispari il gufo (non sono le palle! Anche lui ne ha 2!) 55- Zero Nati 56- Una qualche razza aliena che non mi ricordo in quale gioco ho incontrato (facile e precisa, non c'è che dire. NdP) 58- La Paola che bisticcia con Idris la Domenica 59- Lo è la rana del Team 17. 60- Maniac Mansion 2 (sigla) 61- Così rispondono sempre le ragazze alle proposte oscene del Paolone (parla per te... NdP) 62- Il mostriattolo più debole in Doom 64- Quello di Mario Savoia è arcade 66- L'epico Commander della Origin 69- Quando è BAD, il dischetto è illeggibile 71- Uno dei due mentecatti 73- Ce le spappoliamo in Mortal Kombat 75- La potenza grafica dell'Amiga 1200. 77- Poco poco (Kaori docet) 79- Ma quando caperò esce la versione PC? 80- Adora la techno, il consumismo e gli abiti firmati... eeh... eeh... eeh...

Verticali

1- Quello dei Bullfrog è magico 2- La sigla della sportivissima CBR 900 Fireblade 3- Hanno sfornato ottimi prodotti shareware 4- La provincia nebbiosa in cui abitiamo 5- Max crede di essere quello inviato tra di noi 6- Prestigiosa marca di monitor per PC 7- Le consonanti della buia villa della Infogrames 9- La fine di Robocop 10- Quello rigido, più è grande, meglio è... 11- Doppia Z Hotel 12- Il nomignolo di Ezechiele lupo 13- Attraversava a balzi strade ultratraficate nel papà dei coin op 16- Associazione Eterni Avventurieri 19- Così si lamenta Jessica Rizzo in "Mio marito davanti e dietro... tutti quanti" 20- Repubblica dei Datteri e Finocchi 23- L'inizio dell'ebbrezza 24- L'antenna dell'XT 26- Nel bel mezzo dell'aiuto 28- Il videogioco più discusso e giocato nella storia del PC 30- Conto senza 'ONore' 31- Di tutti i latini 33- Il baracchino del camionista, cioè di Raffaele (Cfr. Abacus) 34- L'ultima leggenda targata Papyrus 36- I geniali autori di Sy... eh no! Troppo facile. Diciamo che attendiamo con ansia il loro Biosphere 37- Il Martin alcoholico per eccellenza 38- Mitica avventura fantasy che combattemmo al fianco del valoroso Baccata contro la malvagia e multiforme Scotia (sigla) 40- Nel suo ultimo film Van Damme interpreta quello del tempo 42- Lo è Max per tutti noi 43- La memoria ad accesso casuale 45- Il cane poliziotto dell'ultima avventura Lucas 48- Non possono usarle i chierici 51- Così si può definire Marco Auletta con un pallone tra i piedi 52- Improbabile versione singolare (?) di una serie di regole e moduli per RPG 54- Le alzava Paolone alle compagne di classe 56- L'oscido Shaq, mediocre picchiaduro per console (e per Amiga, purtroppo) 57- E' sempre pronto a ricordarvi che rubare o aggredire fanciulle non è virtuoso 59- Sport Production 60- Denaro O Amore, questo è il

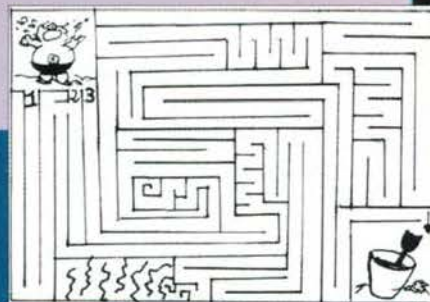
avventura Lucas 48- Non possono usarle i chierici 51- Così si può definire Marco Auletta con un pallone tra i piedi 52- Improbabile versione singolare (?) di una serie di regole e moduli per RPG 54- Le alzava Paolone alle compagne di classe 56- L'oscido Shaq, mediocre picchiaduro per console (e per Amiga, purtroppo) 57- E' sempre pronto a ricordarvi che rubare o aggredire fanciulle non è virtuoso 59- Sport Production 60- Denaro O Amore, questo è il

IL PUNTINO MALEFICO

Cosa mai si nasconderà dietro queste curve apparentemente senza senso? Annerite tutti gli spazi contrassegnati dal puntino, e lo scoprirete!

IL LABIRINTO

Pierino ha perso il secchiello e la paletta, e ora disturba tutti piangendo e urlando a squarciagola. Sapreste porre termine a questo strazio, indicandogli la strada giusta per raggiungere i suoi giocattoli?



SCOPRI LE 10 DIFFERENZE

Queste due foto, scattate a tre decimi di secondo netti l'una dall'altra, differiscono per 10 piccoli particolari. Siete in grado di trovarli con il vostro colpo d'occhio?



queste curve apparentemente senza senso? Annerite tutti gli spazi contrassegnati dal puntino, e lo scoprirete!



Quando il microprocessore non basta

LA PIETRA FILOSOFALE

Noi vi spieghiamo la vera essenza di un computer

Questo titolo sa un po' di scontato, sarà stato usato già milioni di volte, ma che ci volete fare, a me piaceva... In effetti non ho mai avuto nulla a che fare con la filosofia, ma tutti possono mettere la testa a posto, persino un Bovas. Ho fatto questa breve premessa perché questa volta (ma solo questa) ho voluto rompere i soliti schemi del demenziale scontato per affrontare un problema finalmente serio. Mr X va nel negozio Y, si ferma mezz'ora davanti alla vetrina per fare i dovuti conti (l'IVA al 19%, che chissà per quale motivo, non è mai compresa nel prezzo quando si parla di PC...) e infine si decide, titubante, a entrare. E' da giorni che ha deciso di cambiare il computer e ormai conosce tutte le varie specifiche a menadito. Si dirige con sicurezza verso il negoziante e pronuncia le faticose parole: "buon giorno, vorrei acquistare un computer...". La faccia del negoziante assume una curiosa espressione tipo orso Yoghi, quindi risponde prontamente: "un computer? Certo, non c'è nessun problema... Ha già in mente una configurazione?" "certo, vorrei un processore 486 DX2 (in questo periodo hanno un prezzo decisamente abbordabile), un hard disk EIDE da 540 mega, ovviamente un controller

EIDE con due canali distinti (due master e due slave), 8 mega di ram, scheda video SVGA 1MB, CD ROM a doppia velocità e scheda sonora 16 bit." Il negoziante pensa tra sé e sé di stare per concludere un buon affare e si strofina le mani dalla soddisfazione: "nient'altro?" "no", risponde Mr X, d'altronde era ben difficile trovare qualcosa da aggiungere, aveva fatto bene i suoi calcoli e contava di non dover acquistare più nulla, al massimo uno streamer dopo qualche mese per le ragazze in bickini che avrebbero affollato sicuramente

una directory imboscata dentro un generico <c:\immagini>. Ma il Signor X stava per commettere un errore di cui in futuro si sarebbe pentito amaramente, LA VENTOLINA! Si era dimenticato di domandare informazioni sulla ventolina che avrebbe sovrastato la poderosa CPU. Errore, Errore! ERRORE! Ragazzi, la ventolina è la cosa più importante in un computer!!! E se si rompe? Beh, semplice, la CPU brucia... E allora ditemi, è più importante il microprocessore o la ventolina? Il processore può vivere a lungo senza di essa? La risposta viene da sé, no di certo. Ma la ventolina può prosperare senza la CPU? Beh, in linea teorica sì, il linea pratica anche.

E allora basta con questa inutile discussione, la cosa più importante alla luce dei fatti è la stramaledettissima ventola, e basta. Per questo ragazzi, non fatevi ingannare come il signor X, prestate attenzione a tutto. Compratevi pure un bel 286 a 5 Mhz, ma prestate bene attenzione all'impianto di raffreddamento.



Nella foto vedete un utilizzo "alternativo" per la ventola, qualora essa non funzionasse più....



Anche BovaByte all'Adunanza!

MAGIC: LE NUOVE CARTE

Vincere è più facile!

Volete sorprendere tutti i vostri amici che giocano a Magic? Volete vincere tutte le partite sfoderando tre poderosi assi nella manica? Avete degli amici tanto scemi da cascarci? E allora, leggete qua: Daniele Margotti ci ha inviato tre carte nuove per il gioco di carte in assoluto più famoso del momento! Ma lasciamo a lui la parola...

"La storia delle tre carte nasce da una presa in giro del nostro Master di AD&D. Io, mio fratello (Claudio) e un altro nostro amico (Antonio) giochiamo da tempo all'Advanced Dungeon & Dragons, e il nostro Master (Denis) è stato spesso da noi definito Master Ladro, per la sua abilità di cambiare ciò che avviene nel gioco; d'altra parte, a cosa serve altrimenti il Master Screen? Il potere, si sa, sta dalla parte concava del Master Screen, e i giocatori ne possono vedere solo la parte convessa (tranne quando il Master manca, e i giocatori allungano il collo...). Tornando alle carte, la prima che ho inventato è stata appunto il Master Ladro, in cui appare anche una specie di caricatura del Master; il fatto che sia visualizzato con una faccia che ricorda quella di un maiale dipende dal fatto che abita in campagna (tra le altre cose, ha un piccolo allevamento di maiali) e gli piace mangiare (e lo chiamiamo spesso porcaro, porchino, ecc...); inoltre la sua tenuta ufficiale è composta da occhiali scuri e guanti di pelle nera (quelli usati per guidare): la scarpa rossa se la mette probabilmente quando è immerso dietro al Master Screen (e quindi noi non abbiamo informazioni su ciò: sono solo supposizioni). Le altre due carte sono nate quando io, Claudio e Antonio abbiamo acquistato un mazzo di carte di Magic per dimostrare al Master che Magic serve solo per guadagnare: infatti abbiamo comprato un mazzo di carte a 12000 lire e lo abbiamo rivenduto a 15000. In questo mazzo

c'erano due carte che interessavano al Master: il Cucciolo di Drago e la Palla di Fuoco; gli ele volevamo vendere, ma lui si è rifiutato di pagarcele in denaro, e così è rimasto senza. Per consolarlo gli abbiamo regalato due nuove carte: il Cucciolo di Porco e la Palla di Lardo (ogni riferimento è stato PURAMENTE casuale...). Ecco ora la spiegazione di alcuni termini utilizzati nelle tre carte. ZABOVE: altro non è che il famoso Zabov, liquore allo zabaione, molto amato dal Master; versandogliene qualche bicchierino si riesce a tranquillizzarlo fino al termine della serata, i giocatori sono più sereni, e i personaggi rimangono vivi (a differenza di quello che sembra trasparire dalla carta). TANGENTARIO: deriva dal fatto che, probabilmente, dietro al Master Screen il Master decide di indossare la scarpa rossa, e allora sono guai per i giocatori. LIVELLI/MOSTRI: ladrando, il Master toglie dei livelli di esperienza ai nostri personaggi, e aggiunge dei mostri durante le avventure. PORCILAIÀ: deriva appunto dal fatto che il Master ha una porcilaia in cui alleva i suoi maiali. FREGA: è un altro contadino, anche lui abitante alla periferia della nostra ridente cittadina, e anche lui con un allevamento di maiali (mooolto più vasto di quello del nostro Master); in certe serate, quando il vento è sfavorevole, i miasmi provenienti da questo allevamento si diffondono per tutta la nostra cittadina (che non ride più, ma si tappa il naso...). PORCHINO: è uno dei soprannomi dati al nostro Master (sarà per questo che si arrabbia sempre, e noi dobbiamo tenerlo buono con fiumi di alcool?) PSIONIC OF THE MOUNTAIN: durante il periodo in cui ho inventato le carte, il mio personaggio era un nano Guerriero/Psionico, proveniente dalle alture di High Horn; per questo motivo al Mago della Costa ho sostituito lo Psionico della Montagna.



I reportage di BovaByte
MARCO MASINI LIVE
Non c'è limite alla tristezza...



Il 18 maggio 1995 al Palatrussardi di Milano l'idolo delle ragazze di mezza Italia (quella che ha scampato l'epidemia Take That) ha tenuto, rullino i tamburi, squillino le trombe (ma soprattutto si grattino le p...e), un concerto. Evento già di per sé catastrofico, questo ha rischiato già in partenza di trasformarsi in tragedia se solo fosse stato anticipato di un giorno (17 + Masini = fate un po' voi i conti). Raggiunto il luogo del "delitto" 2 ore prima dell'inizio del concerto, ho subito adocchiato la situazione: bambinette di 10 anni accompagnate a nonne, zie, mamme, cugine e pure prozie, bagarini fuori di melone perché c'era ancora una montagna di biglietti regolari da vendere, e le tipiche fan di Masini basse 1 metro e 50, grasse 80 chili, pallide come topi albi, rossetto nero, bomber in tinta, anfi e bandana di Masini legata in fronte o al polso.

Mezz'ora dopo l'apertura dei cancelli, lo spettacolo ha finalmente inizio. Si abbassano le luci in sala, si intravede qualche sagoma sul palco, qualcuno grida "è Marco!" (probabilmente riconosciuto dai riflessi, sulla stempiata, della costellazione della Vergine che luccicava sullo sfondo), passano trenta secondi: il disastro. Il nostro artista, non avendo potuto crocifiggersi, si è fatto legare al palco per cantare un inno alla gioia: "Perché lo fai?" (almeno in versione più cattiva). Per fortuna sua e nostra, davanti a lui cerano tre simpatiche pulzelle in abiti succinti che ballavano (e pure bene) risplendendo in un bel violetto fosforescente. Si prosegue quindi con "Le ragazze serie" (sempre in versione cattiva), durante la quale Marco ha zompettato allegramente per il palco, dopodiché l'Eroe ha presentato i componenti della band, e ha voluto precisare come questa fosse la terza tappa della tournée italiana (non ce ne

sarà mica anche una estera, per caso?). Le canzoni, tratte dall'ultimo album e dai "capolavori" precedenti, si sono susseguite tra un cambio d'abito e l'altro (riportate rigorosamente in ordine sparso): Fuori di qui (durante la quale il Guappido ha sculettato allegramente il suo fondoschiava, protuberandolo verso il pubblico e mandando in delirio le fans delle primissime file, e durante la quale le tre tipe sono riapparse per la gioia di tutti i fans), Zero (grazie alla quale abbiamo scoperto le grandi doti dell'Ittico come suonatore di richiamo per papere), Il cielo della Vergine, Cucciolo, Principessa, T'innamorerai, Ci vorrebbe il mare, Ti vorrei e altre ancora.

Per lenire il supplizio dei fans le canzoni sono state inframmezzate da tre apparizioni degli ORO (la valida band di supporto) e dal momento migliore di tutto lo spettacolo: le tre tipe si sono messe a ballare in modo tendenzialmente sensuale mentre lo Sgurcido suonava la tastiera, miracolosamente immerso nel buio più completo. L'apoteosi del delirio di massa è stato comunque raggiunto quando il Nostro ha cantato Bella stronza, ma soprattutto quando ha intonato Vaffanculo, da lui stesso dedicata "a tutti coloro che ci hanno fatto del male". Durante quest'ultima performance c'è stato, oltre alla quarta o quinta apparizione delle tre tipe, un gesto inconsulto dell'Ermetico: si è tolto la maglietta, restando a torso nudo (causando urla di piacere tra le fans e urla di dolore a me medesimo). Alla fine l'Inesauribile ha ringraziato il pubblico, ha presentato per la seconda volta la band e, per ultime ma più attese, le tre stupende ballerine. Appena uscito dal Palà, ho prontamente iniziato la fase di decontaminazione del mio cervello, per poter ricordare il meno possibile la serata (giusto il tempo di scrivere l'articolo).

IL BAR SOTTO LA REDAZIONE



Spesso il nostro lavoro ci impedisce di soffermarci su quegli aspetti, diciamo così, più "umani" del giornalismo informatico. A furia di interagire con delle macchine ci si riduce spesso a non apprezzare più quanto, chi ci sta attorno, sta facendo per migliorare il nostro tenore di vita. Per tanto noi Bovas e il BDM abbiamo deciso di porre rimedio a tutto ciò e di riappacificarci col mondo, dedicando questo simpatico boxettino all'ancora più simpatico sig. Roberto, apprezzato barman del locale proprio sotto la Redazione.

Nella foto, potete ammirare la bella Elisabetta e quel simpatico buzzurrone di suo fratello Simone, che coi loro drink d'estate e con i loro spuntini d'inverno, sanno dare alle nostre pause sul lavoro "quella marcia in più". Per il resto, leggetevi il commento.

Fantastico. Non potevamo proprio chiedere di meglio: il bar sotto la redazione è semplicemente quel locale che tutti vorrebbero avere sotto il loro ufficio. La grafica è eccezionale (lepporcogiuda NdBDM), lo sfondo rosa ben si appaia col parquet e con il resto degli infissi. Anche la scelta dei lampadari ci sembra azzecata, mentre ci lascia un po' perplessi la scelta delle immagini appese ai muri. Quanto al sonoro c'è poco da dire, è il solito voci dei clienti, accompagnato dal rumore della macchinetta del caffè, e per tanto non è che lo si possa definire eccezionale. Se poi ad esso aggiungiamo i non rari schiamazzi del team redazionale (che non è certo un coretto di voci bianche, bensì una mandria di bufali) otteniamo un quadro d'insieme su cui è meglio far finta di niente. Buona la giocabilità, visto il gran numero di opzioni selezionabili dall'apposito menu, e anche la longevità finale visto che il servizio è ottimo. E allora cosa aggiungere di più? Si tratta di un buon prodotto. Punto. (Voto aggiuntivo del BDM: 'accattatevi!') Se passate dalle parti della nostra redazione visitate il bar ufficiale, vedrete non ve ne pentirete (jingle di sottofondo con fade out).

PRESENTAZIONE GRAFICA SUONO GIocabilità LONGEVITÀ

95 GLOBALE



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 75 MHZ PCI
HD 540 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.2.990.000 + 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	TITOLO CD ROM	
Aladdin A1200	75.000	85.000	Alone In The Dark III	135.000
ATR	65.000		Apache Longbow	95.000
Big Red Adventure		75.000	Bio Force	145.000
Bill Ted Adventur		39.000	Chaos Control	95.000
Cannon Fodder II	75.000	85.000	Cyberia	115.000
Club Football	55.000	65.000	Dark Force	105.000
Dawn Patrol	95.000	105.000	Deadalus Encounter	125.000
Descent		85.000	Disc World	135.000
Dreamweb	75.000	105.000	Dragon Lore Ita	105.000
Dylan Dog		30.000	Fighter Wings	95.000
Earth Invasion		59.000	Flashback	85.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000	Flight Of The Amazon Queen	95.000
F1 World Championship	65.000		Flight Simulator 5.1	105.000
Falcon + data disk	30000		Flight Unlimited	126.000
Fantasy Empire		60.000	Full Throtten Ita	146.000
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000	FX Fighter	106.000
Football Glory	65.000	85.000	Hi-Octane	126.000
Frontier 1* Encounter Ita		95.000	Insect Adventure	95.000
Globdule		35.000	Jump Raven	105.000
Harpoon 2		105.000	King quest VII Ita	125.000
Hill Street Blues	10.000		Kit Lucasfilm Ita	60.000
Hokum Ka-50		95.000	Klick & Play	95.000
Indy Action		49.000	Last Dynasty Ita	136.000
Iron Assault		95.000	Legend Kyrandia III	125.000
King Pin	35.000		Little Big Adventure	145.000
Manchester United	75.000	95.000	Lost Eden	95.000
Menzoberanzan		55.000	Master Of Magic	115.000
Moonbase	20.000		NBA Live 95	145.000
Mortal Kombat II	65.000	65.000	NCAA Basketball	95.000
Mr.Nutz	45.000		Ocean Adventure	95.000
Night Shift		39.000	Orion Cospiarcy	95.000
Overlord	95000	115.000	Pinball Fantasie Deluxe	95.000
Powerdrive	75.000	75.000	Pirotecnica	115.000
Rally Championship	65.000	75.000	Psycho Pinball	95.000
Re Leone A1200	75.000	85.000	Ravenloft II	115.000
Rise Of the Triad		75.000	Sim Tower	105.000
Sensible Golf	75.000		Simon The Sorcerer II	Tel.
Sensible World Soccer	75.000		Slam City	85.000
Space Simulator		115.000	Space Ace	115.000
Super Karts		115.000	Space Quest VI	Tel.
Super Street Fighter II	85.000		Startrack Next Generation	125.000
Super Street Fighter II Turbo		95.000	Strip Poker Pro	65.000
Tex Willer		30.000	Tank Commander	85.000
The manager Ita		49.000	Transport Tycoon Ita	85.000
Time Quest		30.000	Ufo II Ita	95.000
Tower Assault	45.000	85.000	Under Killing Moon Ita	165.000
Virtual Pool		125.000	Virtual Chess	105.000
Wing Of glory		145.000	War Craft	95.000
Wizardry VI	20.000	20.000	Woodruff	135.000
Zorro		95.000	World Hockey 95	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48

VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

ACCESSORI (I.V.A. Compresa)	Prezzo L.	GIOCHI PC CD ROM	Prezzo L.
MONITOR AMIGA COLORE	480.000	MAGIC CARPET	131.000
ESPANSIONE 512 KB A500 INTERNA	95.000	LITTLE BIG ADVENTURE	137.000
ESPANSIONE 1 MB A500 PLUS INTERNA	107.000	U.S. NAVY FIGHTERS	117.000
ESPANSIONE 1 MB A600 INTERNA	118.000	WINGS OF GLORY	117.000
ESPANSIONE 1 MB A600 INT.+ CLOCK	145.000	UNDER A KILLING MOON	116.000
ESPANSIONE 1 MB A1200 ESTERNA	195.000	SIM CITY 2000	73.000
ESPANSIONE 2 MB A1200 ESTERNA	350.000	DARK FORCES	89.000
ESPANSIONE 4 MB A1200 ESTERNA	660.000	TANK COMMANDER	76.000
MOUSE AMIGA	49.000	PINBALL FANTASIES DELUXE	85.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	39.000	BIOFORGE	122.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 12 V. 2.0	299.000	FULL THROTTLE (INGLESE)	97.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 12 Real Time	499.000	DRAGON LORE (ITALIANO)	93.000
SCANNER ALFASCAN AMIGA 256 GRIGI	357.000	WORLD CUP USA '94	68.000
SCANNER ALFASCAN AMIGA 4096 COLORI	899.000	THE LEGEND OF KYRANDIA	100.000
KIT PER HD ESTERNO CON ALIMENTAZIONE	130.000	THEME PARK	117.000
DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE	145.000	SYSTEM SHOCK	117.000
HARD DISK 80 Mb INTERNO 2.5" AMIGA	520.000		
HARD DISK 250 Mb ESTERNO AMIGA	480.000		
HARD DISK 540 Mb ESTERNO AMIGA	660.000		
HARD DISK 850 Mb ESTERNO AMIGA	840.000		
HARD DISK 1000 Mb ESTERNO AMIGA	1.080.000		
ESP. INT. per A 1200 - 1 Mb Espandibile 8 Mb con zoccolo per co-processore	360.000		
TV TUNER CON TELECOMANDO	179.000		
ALIMENTATORE AMIGA 500/600/1200	95.000		
AMIGA CD 32+2 GIOCHI	300.000		

Per informazioni concernenti giochi su dischetto, Vi preghiamo di telefonare al numero su indicato.

OFFERTE CD ROM C.T.O.	Prezzo L.
REBEL ASSAULT	49.900
X - WING	49.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	49.900
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
SAM & MAX	49.900

La COMPUTER WORK distribuisce anche giochi ed accessori per SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, NINTENDO, GAME BOY, LYNX e SUPERVISION. Richiedi il catalogo che ti verrà inviato gratuitamente mezzo posta.

486 DX2 66MHZ INTEL MARCA STAKAR

GARANZIA 12 MESI

VESALOCALBUS - ESP. PENTIUM OVERDRIVE
SK VIDEO SUPERVGA - HARD DISK 420 MB
CD ROM DOPPIA VELOCITA' - SK. AUDIO 16 BIT
CASSE 10W - RAM 8MB ESP. 128 - MONITOR COLOR
NON INT. 14" - TASTIERA ITA - MOUSE - TAPPETINO -
DOS 6.22 WINDOWS 3.11 WORKGROUP
INCLUSO NEL PREZZO 1 GIOCO SU CD ROM A
SCELTA TRA SIMON SORCERER - ALONE DARK 2
ISLE OF DEAD

LIRE 3.250.000 IVA COMPRESA

PENTIUM 60 INTEL MARCA STAKAR

GARANZIA 12 MESI

PCI (32BIT) - SK VIDEO SUPERVGA 2 MB
HARD DISK 420 MB - RAM 8MB
MONITOR COLORE NON INT. 14"
CD ROM DOPPIA VELOCITA'
SK AUDIO 16 BIT CREATIVE CASSE 10W
TASTIERA - MOUSE - TAPPETINO - DOS + WINDOWS
INCLUSO NEL PREZZO 1 GIOCO SU CD A SCELTA
TRA SIMON SORCERER - ALONE DARK 2
ISLE OF DEAD

LIRE 3.250.000 IVA COMPRESA

Videogames - Console - Accessori

SG STARGAMES

PC FLOPPY OFFERTE
IVA COMPRESA

A10 Tank Killer	35.900
Aces Over Europe	29.900
Alienbreed + Tow Ass	69.000
Al-Qadim the G. C.	43.000
Battle Bugs	29.900
Battle Isle 1	63.000
Campaign	33.000
Cannon Fodder	33.000
Cyber Race	35.900
Empire Soccer	26.000
Family Tree	43.000
Flashback	36.000
Inca 2	29.900
Indy Jones F.O.A.	29.000
Jones Fast Lane	29.900
King Quest 4	38.000
Legend of Valour	29.900
Master of Orion	36.000
NHL Hockey	35.000
Once Upon Forest	43.000
Operat. Stealt	28.000
Premier Man M S	33.000
Pyrotecnica	54.500
Robocod	19.000
Seal Team	33.000
Sink or Swim	27.000
Space Quest 4	29.000
Subwar 2050	39.000
Tennis Cup 2	22.000
Thunderblade	19.900

War in the Gulf	39.900
Wing Comm 2	47.000
World Cup USA 94	52.000
Eye of Beholder	39.000
F15 III	39.000
Indianapolis 500	33.600
Isle of Dead	33.600
King Quest 2	35.000
King Quest 3	36.000
King Quest 4	39.000
Kirandia	42.000
Monkey Isl. 2	42.000
Ultima 6	45.000
Ultima 7	45.000

PC FLOPPY NOVITA'
IVA COMPRESA

Descent	84.000
Dominus	89.900
Flight Simulator 5.1	89.000
Football Glory	75.000
Frontier Frist E.	89.000
Guilty	79.900
Harpoon 2 V2	89.000
Metal Marines	76.000
Pinball Special ED	79.000
Scottish Open Golf	85.000
Sim Tower Windows	79.900
Simon Sorcerer	87.000
Stalingrad	93.000
Superkarts	79.000
Ultim Soccer Manag	79.000

Super Street F. 2	79.000
King Quest 7	98.000
Klik'n Play	87.000
Nascar	87.000
Pizza Tycoon	98.000
Sim City 2000	87.000
Syndacate	98.000
Tactical Manager Ita	79.000
Transport Tycoon	95.000
Ultima 8	109.000
Woodruff	98.000

PC CD ROM OFFERTE
IVA COMPRESA

Alone Dark 2	46.000
Compaing 2	37.000
Dog Fighting	39.000
F 117 A	35.000
F 15 III	35.000
F 19 Stealth	36.000
Grand Prix	39.900
High Commando	36.000
Isle of Dead	46.000
Loom	46.000
Secret W. Luft	46.000
Seige	29.000
Simon Sorcerer	49.900
Stunt Driver	26.000
Valhalla	26.000
Dark Seed	34.000
Psycho Killer	24.000
Red Baron	35.000

Cyber Racer	35.000
Dark Seed	35.000
Sink or Swim	35.000
Zork Antology	39.900
Great Naval Batt.	36.000
Ishar 2	35.000
King Quest 5	39.900
Loom	39.000

PC CD ROM NOVITA'
IVA COMPRESA

1830 Railroad & R.	88.000
Temptation 4 Game	97.000
Inferno	104.000
Klik'n Play	95.000
Premier Manager 3	75.000
Quarantine	84.000
Transport Tycoon	94.000
Ultima 8 + Sap	125.000
Woodruff	89.000
Ace of Deep	94.000
Alone Dark 3	94.000
BC Racer	84.000
Bio Forge	105.000
Cyclemania	84.000
Doom 2	113.000
Fifa Soccer	84.000
Ecstatica	94.000
Heil	104.000
Kawasaky S. Bike	69.000
King Quest Colle	94.000
Lost Eden	103.000

Magic Carpet	103.000
Nascar Racing	89.000
Noctropolis	103.000
Sim Tower	79.900
Space Quest Coll	97.000
Super Street F. 2	85.000
Last Dynasty	105.000
Ticonderoga	96.000
Under Killing Moon	99.000
US Navy Fighter	99.000
X-Wing Collectio	103.000
Circus	89.000
Deadlus encounter	97.000
Descent	89.000
Flight simul.5.1	89.900
Full Trottle	96.000
Myst	99.000
Slam City	89.900
Super Karts	89.000
World Cup Soccer	96.000
Football Glory	79.900
Rise of Triad	79.000
Seventh Sword Mendor	85.000
Afraid of the Dark	105.000
Cadillacs & Dinosaurs	85.000
Conquest of New World	94.000
Doctor Dragos Chase	83.000
Hi-Octane (FZero)	99.900

SX Fighter CD ROM
99.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Ordini ed Informazioni: Tel. 0330/360817 - Ordinanze Tel.0965/28850 - Fax 0965/593245 - Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna), C.so Vittorio Emanuele 7, accanto al Museo Nazionale - REGGIO CALABRIA

NOVACOMP

ACCESSORIES

IL CASH AND CARRY SOLO PER RIVENDITORI

06/4394137 (5 linee r.a.)

ACCESSORI E PERIFERICHE PC-AMIGA
SUPPORTI MAGNETICI
LINEA CD ROM
E TANTI ALTRI PRODOTTI!

CHIAMA I NOSTRI NUMERI
PER AVERE IL **CODICE D'ACCESSO** E CONSULTARE
IL NOSTRO **LISTINO VIA MODEM** SULLA **BBS**.
OPPURE VIENI DIRETTAMENTE A TROVARCI
NELLA NOSTRA SEDE.

LA NOSTRA VASTA
ESPOSIZIONE DI SOFTWARE ED
ACCESSORI PER COMPUTER
DELLE MARCHE PIÙ PRESTIGIOSE
È A TUA COMPLETA DISPOSIZIONE!

BBS  **Chiamalo Quando...**
06/40.50.11.22
(RIC. AUT. FINO A 28.800 BPS)

NOVACOMP S.R.L.
00159 ROMA
VIA E. SCARFOGLIO, 14-18
TEL. 06/4394137 (R.A.)
FAX 06/43587043

CONSEGNE IMMEDIATE SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

M&M advertising

console MANIA

Una banda di paese che suona alle tre di notte sotto la vostra finestra. La vicina di casa che ascolta Claudio Villa a tutto volume. Le vecchiette sull'autobus che ti piantano le gomitate nella schiena. L'ultimo treno disponibile che ti parte sotto il naso. Gli amici che ti mischiano di nascosto la sabbia con la nutella. Una console in soggiorno. Decisioni, sempre decisioni...

CONSOLEMANIA CORNER

Uellà! Siete tutti pronti ad andare in vacanza? Noi no, perché subito dopo la chiusura di questo numero cominceremo a preparare quello di Settembre. Se tutto andrà bene, riusciremo a goderci un po' di meritissimo riposo verso Agosto, mentre il nostro ineffabile Max sarà già da lungo tempo sparanzato su qualche spiaggia al di là della portata dei portafogli delle persone normali (in ogni caso, l'individuo in questione è sempre in giro, tanto che la domanda che gli viene posta più di frequente è "quando parti?").

Ma parliamo dell'altro caporedattore, quello di Consolemania: l'irsuto Alex questa volta si è sparato un bel viaggietto a Tokyo in occasione dello Shoshinkai (spero si scriva così), una fiera davvero importante che ha radunato in una volta sola tutti i produttori giapponesi di giochi e console. Per l'occasione, il nostro ha rispolverato la sua tutina da Turista Mascherato, totalmente inoffensiva per gli indigeni del luogo visitato, ma assolutamente letale per quanto riguarda chi al ritorno è costretto a sorbirsi tutti i vari racconti. Al suo rientro infatti, come "pagamento" dei numerosi gadget che ci ha generosamente elargito, abbiamo dovuto spazzarci fior di raccontoni su monaci buddisti che giocavano a baseball, cartelloni di Baggio che beve birra alti tre piani, palazzi che ospitano sette di pazzi fanatici, paparazzi dai gusti sessuali un po' ambigui (che ne dite di un



La pallina sta sicuramente per finire nella sabbia, per nascondersi dietro qualche palazzo o per fuggire oltre gli alberi. Pebble Beach Golf per Saturn non è esattamente il gioco più facile di questa terra.

giubba) i panni di alcuni supereroi appartenenti a questa "associazione" (Superman, Batman, Aquaman, Wonder Woman, Flash, Green Arrow) e darselo di santa ragione. Le premesse sono interessanti, e il gioco lo è a metà: la versione SNES infatti è più che divertente e realizzata in maniera dignitosa, mentre la versione MD ha una grafica statica più interessante ma è giocabile sì e no la metà. Bah.

Sempre parlando di supereroi, vi segnalo un bell'articolone di preview su Batman Forever, tie-in del terzo capitolo della trasposizione cinematografica delle gesta del Cavaliere Oscuro. Stando alla critica americana, il film dovrebbe essere parecchio carino tranne per la presenza di Val Kilmer (ex Doors e soprattutto Top Secret), che c'entra come i cavoli a merenda. In ogni caso, film o non film, la recensione del gioco dovrete trovarla sul prossimo numero. L'altra preview "grossa" di questo numero è relativa a un flipper per Saturn, parecchio semplice e altrettanto giocabile. Si tratta di Digital Pinball della Kaes, che ci ha "acchiappato" per un po' anche solo con un semplice demo, con una pallina sola a disposizione e con il tempo limitato. Beh, promette bene!

Un altro titolo per Saturn piuttosto interessante - recensito, però - è Deedalus (i giapponesi non sanno come funzionano i dittonghi, evidentemente); si tratta di una specie di clone di Doom (un altro Kileak, se vogliamo) ultratecnologico nel quale il giocatore "impersona" un robottone da assalto che si è infiltrato nella solita stazione spaziale infestata dai soliti robottoni impazziti da fare fuori. La grafica è a dir poco sensazionale, le pareti dei cunicoli sono in rilievo e piene di texture, ci sono curiosi effetti di



In un'arena che definire pacchiana sarebbe riduttivo, due individui si riempiono di botte solo per stabilire chi sia l'uomo più forte del mondo. Il gioco è Toughman Contest per Megadrive, a proposito.



T'ama o non t'ama, t'ama o non t'ama... Tama! Per Saturn (scusate il gioco di parole bifido, ma è un mese che lo volevo utilizzare).

luce e il look è quello vincente, il sonoro è costituito da un sacco di effetti metallici e una serie di musiche sinfoniche d'atmosfera e... Beh, come dire, il gioco è un po' noiosetto. Peccato, però, perché sembrava davvero carino.



Pete Sampras 96, per Megadrive. A proposito, perché giocano sul fango?



Come dite? Se non si possono tirare le palle di fuoco o fare i calci rotanti non è un vero gioco per SNES? Beh, a me sembra che Theme Park se la cavi tutto sommato in maniera discreta.

individuo che vi addita chiedendo incuriosito "frocio!" e poi punta il dito su se stesso dicendo "frocio!?! Tutta cronaca). Nel complesso siamo stati fortunati, dato che l'anno scorso è stata la volta di "cheppalle fotografare Tokyo, ci sono sempre i cavi della corrente che coprono tutto il cielo" oppure "questo è l'incrocio più incasinato del mondo, nella foto non si vede bene ma questo è un mare di persone che..." o ancora "la vecchietta che mi ha venduto il bokken era operativissima, sapeva tutto e poi mi ha regalato questa fascia...". Ma cosa volete farci per lo meno non ci va ogni fine settimana.

Vabbè, dove eravamo rimasti? Vediamo un po': la copertina del numero di Luglio di Consolemania vede una sfilza di supereroi che guardano Batman lanciarsi via un mantello di Superman tutto distrutto. I più "colti" sicuramente sapranno che tale illustrazione viene dalla miniserie "Funeral For a Friend", che segue l'uccisione di Superman da parte di Doomsday (e viceversa), comunque sia noi l'abbiamo scelta per presentare Justice League per MD e SNES, un picchiaduro nel quale è possibile vestire (la



Il pirotecnico Gunstar Heaven per Playstation, più semplice di Gunstar Heroes ma più spettacolare.

On to the next: Gunstar Heaven è l'unico gioco per Playstation recensito questo mese. Si tratta del seguito di uno dei più bel titoli per MD mai visti, ovvero Gunstar Heroes. Per l'occasione è stata

l'ostacolo più semplice è capace di farvi venire il mal di testa, ci sono un sacco di livelli, è tutto poligonale... Descritto così sembra quasi un capolavoro, invece è solo un bel giochino. Pebble Beach invece è il solito golf poligonale, bello finché volete, però io di giochi di questo genere non ne vorrei vedere più per un po', se non vi dispiace. Nulla di personale, è che secondo me le console sono fatte più o meno per saltare, sparare e picchiare. Se non si può fare nulla del genere con Pebble Beach Golf, allora

tanti saluti.

Se devo essere sincero, però, nemmeno in Theme Park si può saltare/sparare/picchiare, ma penso che vada bene lo stesso. Si tratta (ovviamente) della conversione del gioco Bullfrog che tanto ha furoreggiato un anno tondo fa. Realizzato bene, un po' ostico da controllare e non si può salvare - giudicate voi. Per la serie "le update questo mese ce le abba-

mo anche noi" troviamo Judge Dredd e Manchester United Football per Megadrive. Il primo lo abbiamo già visto il mese scorso per SNES, e tutto sommato possiamo dire che nel passaggio non ha perso poi molto (anzi), mentre il secondo è un po' più antico ed è meno interessante, dato che si tratta di un normale gioco di calcio senza troppi fronzoli. Se proprio dovete pigliare a calci un pallone, continuate a giocare a FIFA.

Altra coppia di titoli: questa volta tocca a quelli che iniziano con "Mister". Abbiamo infatti Mr. Nutz 2 per Megadrive e Mr. Tuff per SNES, tutti e due platform. Il primo è il seguito del gioco dalla grafica bella e dalla giocabilità scarsa pubblicato dalla Ocean qualche millennio fa (abbiamo detto abbastanza), mentre il secondo è un simpatico platform avente come protagonista un nerboruto droide capace di montare diversi add-on simpatici come lanciafiamme, missili, pugnioni enormi e così via, tutto però in uno spirito "simpatico" e poco violento che dovrebbe far piacere a chi i soldi li tira fuori (i genitori, si solto).

Chiudiamo con tre titoli in ordine sparso: Pete Sampras 96 è l'ultima fatica (in ordine di tempo) della CodeMasters a utilizzare la J-Card, la cartuccia con le due porte joystick supplementari. Ovviamente servono a giocare in quattro, ma dubitiamo che troverete così tanta gente disposta a "trastullarsi" con voi con questa cartuccia. Toughman Contest per Megadrive è un gioco di boxe tutto sommato innocuo, realizzato abbastanza bene ma un po' scattoso e quindi non troppo interessante. Finiamo con Super BC Kid 2 per SNES: ecco finalmente un bel titolone! Dementiale, colorato, divertente e originale. Insomma, veramente una cartuccia che merita l'acquisto.

E anche per questo mese è tutto, scusate la fretta ma ormai è ora di pranzo...



Il sottogioco più cretino del mondo: il protagonista si trasforma in un carro armato e deve radere al suolo una città. Il gioco invece è Super PC Kid 2 per SNES, ed è altrettanto demenziale.

semplificata un po' la struttura del gioco, ma gli "effetti speciali" sono notevolmente aumentati, esplosioni di tutti i tipi, razze e religioni, mega armi e così via. Molto divertente.

Chiudiamo il discorso "console grosse" con Tama e Pebble Beach Golf per Saturn: il primo è una specie di Marble Madness al contrario, nel quale si muove tutto il piano di gioco per far giungere una pallina sino a una bandierina. Tutto qui? No, ovviamente:

Mr Tuff per SNES: l'ennesimo platform, con qualche idea simpatica.



Deadalus (non è un errore) per Saturn: esageratamente meglio di Kileak The Blood, ma comunque un po' noiosetto.



Non solo fumetti, ma anche fantascienza! Superman che picchia Darkseid così non si era mai visto (anche se non è detto che non si vedrà mai). Dimenticavo, il gioco è Justice League per SNES.



Mr Nutz 2 per Megadrive. la foto non è molto significativa, però ha dei bei colori... Beh, cosa volete?

Novità

Da oggi una vetrina di accessori per computer direttamente a casa vostra con:

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

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

AMIGA

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 é utilizzabile per Amiga 1200)



cod. ESP05F
L. 183.600



cod. ESP06F
L. 324.900



cod. ESP07F
L. 608.200

FANTASTICO



cod. ESP09F L. 315.000

ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit

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

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.



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

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE



cod. DRI03G • L. 144.000

ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000



Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb cod. ESP08F L. 320.000

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)

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

COMMODORE AMIGA CD 32

cod. CD32 01F
L. 490.000



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

C 64 ECCEZIONALE

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

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
- MOVIOIA L. 12.000
- COVER C64 NEW/OLD L. 9.800
- COVER PER REGISTRATORE L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

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

cognome e nome _____

indirizzo _____ N° civico _____

città _____ (Prov) _____ C.A.P. _____

pref. _____ telefono _____

cod. accessorio	computer	prezzo	<input type="checkbox"/> pagherò al postino in contrassegno
			<input type="checkbox"/> allego ricevuta vaglia postale
			<input type="checkbox"/> allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

<input type="checkbox"/> spese postali di spedizione	L. 8.000	I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
<input type="checkbox"/> spese postali spedizione di invio urgente	L. 13.000	
<input type="checkbox"/> spese di spedizione con corriere espresso	L. 18.000	
totale		

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI TGM

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 19,00

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono **035/32.17.06**

• per fax **035/32.17.09**

• per posta **Via Correggio, 13
24068 SERRATE (Bg)**

Tutti i marchi citati sono dei legittimi proprietari

Riuscirai a uscirne vivo?

Questa volta la sfida è davvero dura!!

RISE OF THE ROBOTS

MORTAL KOMBAT

insieme!!



Un pacchetto bundle ad un prezzo veramente vantaggioso che ti dà l'opportunità di affrontare una battaglia sicuramente entusiasmante.

Nel mondo degli Electrocop di "Rise of the Robot" la sfida si apre tra potenti droidi dell'ultima generazione; Cyborg, l'organismo cibernetico dotato di intelligenza umana, dovrà affrontare il Supervisore impazzito e gli altri potenti droidi che tiene sotto il suo dominio. I

guerrieri di "Mortal Kombat II" ti aspettano con nuove e micidiali mosse per il nuovo torneo di Shao Kahn, sarà solo grazie alla tua abilità di apprendere l'arte di Kombat, vecchia di migliaia di anni, se riuscirai nell'impresa! I due giochi, in versione CD-ROM sono utilizzabili su PC 386DX/33 (minimo) con 4 Mb di Ram (8 consigliati), ti troverai in un mondo tridimensionale creato con le ultimissime tecniche di computer graphic che ti appassionerà, ma attenzione! Riuscirai a uscirne vivo!???

Software & Co

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (Va) - tel. 0332/213.305 - fax 0332/213.828

THE Music machine

UMBRIA JAZZ '95 Perugia 7-16 Luglio

Giunta alla 22ª edizione, Umbria Jazz continua a incontrare grande successo di pubblico (100.000 le presenze la scorsa edizione) e anche quest'anno non deluderà certo le aspettative proponendo i grandi nomi del panorama jazz internazionale... e non solo (GIORGIA, NEVILLE BROTHERS, DR. JOHN, GILBERTO GIL). Dal 3 al 6 Luglio, sul lago Trasimeno, si svolgerà un'anteprima interamente dedicata a New Orleans a base di blues e soul, a bordo di suggestivi battelli mentre la conclusione della manifestazione, il 16 e 17 Luglio, al terra a Cortona. Molto attesa l'esibizione dei JAZZMAZZ, capitanati dal rapper GURU, per la serata finale firmata da HEINEKEN Music Club (Perugia - 16 luglio - costo del biglietto L. 30.000 - per informazioni: Parole & Dintorni tel. 02/67071337). Il leader

dei GANGSTARR ha incontrato la stampa al Grillo Parlante di Milano il 5 giugno, proprio per spiegare le origini del suo nuovo progetto che vede la fusione, insolita, di jazz e hip hop. Dopo il successo inaspettato del primo album "Jazzmatazz - Volume One", che altro non era che un esperimento, sta ora per uscire il "Volume Two", nel quale hanno lavorato nomi illustri: Dee C. Lee ex voce degli Style Council, Kenny Garrett ex sassofonista di Miles Davis, Shara Nelson ex Massive Attack, e addirittura Chaka Khan e Jamiroquai. Insomma, confortati dall'ottimo riscontro i Jazzmatazz tornano alla carica, entusiasti di essere i precursori di un nuovo genere capace di avvicinare i giovani alla musica jazz e di far capire agli adulti che hip hop e rap non equivalgono necessariamente a violenza: insomma un connubio che mira a favorire la comunicazione tra due generazioni spesso in conflitto. E per Guru, benché assorbito dal progetto Jazzmatazz, il capitolo con i GANGSTARR non è comunque chiuso e per il prossimo anno è prevista l'uscita del nuovo album.

Roberta Zampieri

ZUCCHERO - SPIRITODIVINO (Polydor)

Ritorna Mr. Bluesman Zuccherò "Sugar" Fornaciari con un album allegro, completo, positivo, ben cantato e ben suonato insieme ad artisti di calibro internazionale, ricco di belle canzoni e, per giunta, con un titolo a dir poco accattivante: SpiritoDivino. Per questo nuovo disco Zuccherò ha mediato tra la "musica del diavolo" e le sue origini padane, tra le sue esigenze e i tempi moderni, per evitare di diventare anacronistico. Un'operazione perfettamente riuscita in cui Zuccherò continua a dar voce al suo tormento interiore, ma in modo meno trasgressivo rispetto agli album precedenti. Tra le canzoni più belle vi segnaliamo: VOODOO VOODOO - il primo singolo è particolarmente ironico e pieno di doppio sensi, anche se Zuccherò ci avverte che il voodoo "è una pratica esoterica serissima: guai a scherzarci troppo!". Ascoltatissima ovunque! DATEMI UNA POMPA - a dispetto del titolo è una canzone decisamente

casta, in cui il nostro si paragona a un palloncino sgonfio che ha bisogno di aria compressa (sgonfio, lui!). O.L.S.M.M. - vi si auspica la nascita di un'Organizzazione Laica per la Salvaguardia e la Manutenzione dei Matrimoni, che aiuti gli uomini a difendere le proprie donne da corteggiatori particolarmente insistenti! PANE E SALE - un testo di grande dolcezza e serenità, ad opera di Francesco De Gregori, sul senso assoluto che nasce dal contatto intimo con le cose. Da ascoltare... e oso suggerire, non da soli! X COLPA DI CHI - mix di concetti e simboli voodoo: il gallo del pollaio e quello da balera, chi va a rimorchiare il Venerdì sera e chi usa l'esoterismo per sedurre le donne (si provano proprio tutte, neh?). PAPA' PERCHE' - dedicata a Mr. Pino Fornaciari, parla del confronto con



un padre che invecchia e perde energie, ma di cui si sente un prepotente bisogno, come quando da bambini si ricorrevano a lui in caso di pericolo. Insomma... cos'altro devo scrivere per convincervi: correte a comprarlo, o no?

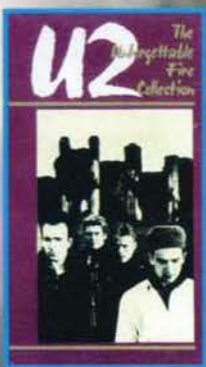
Cristiana

VIDEO NOVITA'

U2 - UNFORGETTABLE FIRE - UNDER A BLOOD RED SKY

ACHTUNG BABY (Polygram)

Mentre gli U2 continuano a percorrere la strada della musica "artificiale" sotto la costante influenza di Eno (che vi piaccia o no), ai comuni mortali viene data la possibilità di ripercorrere, seppur a grandi passi, un pezzo della loro affascinante storia. Proprio in questo periodo infatti la Polygram mette finalmente in catalogo tre delle videocassette dedicate al complesso irlandese: la prima di queste è "Unforgettable Fire". Fino all'uscita dell'album omonimo, gli U2 erano considerati molto bravi e godevano di una certa popolarità, ma fu dopo l'uscita di brani come "A Sort of Homecoming", "Unforgettable Fire" e "Pride" (e soprattutto l'esecuzione di questo pezzo al Live Aid, vero momento di "trasformazione" da semplice band a fenomeno mondiale) che tutti quanti si resero conto di che pasta fossero effettivamente i quattro. Occasione in più quindi per assistere alla "vera" nascita degli U2 e per scoprire che cosa c'era allora nelle loro teste e dietro il loro lavoro. "Under a Blood Red Sky" invece è la registrazione di un memorabile concerto del '83 (a cavallo quindi tra "Joshua Tree" e "Rattle and Hum"), dall'esecuzione impeccabile e dal contenuto emozionante (basterebbero "New Year's Day" e "Sunday Bloody Sunday"), mentre il "top" delle tre viene raggiunto con "Achtung Baby", bizzarro e geniale mix di video multipli U, e, tre versioni di "One" e



interviste a Bono, Edge, Clayton e Mullen. Per questa cassetta i complimenti si sprecano: montaggi vorticosi, immagini più che singolari (avete mai visto il video di "Even Better Than The Real Thing"?), trovate a non finire... Insomma, tre cassette da avere assolutamente, per continuare ad apprezzare il talento sconfinato di Bono e soci o per imparare a conoscerlo... Fate un po' voi, a me sono piaciute un sacco.

MA

MAX GENERATION - LA MUSICA CHE CAMBIA (Polygram)

E finalmente diamo un volto ai personaggi che stanno portando aria nuova nel mondo della musica italiana: per coloro che hanno apprezzato i due cd omonimi, adesso è infatti giunto il momento di gustarsi l'home video de "La musica che cambia". La videocassetta raccoglie le immagini dei brani più belli tratti dai sopra citati album: grandissimi i Casino Royale con il loro ultimo successo "Sempre più vicino", eccezionali gli Almagesta con "Sole", divertente "Frask" di Samuele Bersani, suggestivo "Itaca" del Kaballà, mitici i Ritmo Tribale con la dolce "Sogna". Ma non dimentichiamo gli ex Flor de Mal (oggi solo Flor), i Negrita, Mario Venuti, Brandò, Rudy Marra, Erz e Sensaciu. Vi segnaliamo infine i Modena City Ramblers, La Crus e i Massimo Volume, qui in versione video, e attualmente in tournée: per coloro che gradissero vederli dal vivo, le date le trovate nella rubrica "Concerti". Interessante anche il prezzo della cassetta: solo 25.000 lire: non avete scuse, quindi... non perdetevi!

Roberta Zampieri

BON JOVI - THESE DAYS (Mercury)

Sedicienni, all'anagrafe e non, di tutta Italia: questa recensione è dedicata a

voilà! Dopo il grande successo di "CROSSROADS" tornano gli amatissimi BON JOVI (mutati di un elemento - David John Such - che non si sa bene dove sia andato a finire), con un elegante cofanetto nero con tanto di scritta argentata. Oltre ad essere bravo, bellissimo, tatuato, ricco e con il sorriso più accattivante che la storia del rock ricordi, Jovi è anche munifico, poiché il cofanetto di cui sopra racchiude, un quaderno per i vostri segreti più intimi: due cartoline, una con i mitici e una per i titoli e crediti dell'album; e ovviamente un cd. "THESE DAYS" contiene 12 canzoni in perfetto stile bonjoviano, incluse le romanticissime ballad della serie "mi arrendo", che non deluderanno né chi li ama per la loro musica, né tantomeno chi li ama per il loro aspetto fisico, peraltro tutt'altro che trascurabile. Care ragazze, dopo "ALWAYS", memorabile tormentone dell'inverno scorso, rassegnatevi e rinnamorarvi sulle note trascinate di "HEARTS BREAKING EVEN" o "DIAMOND RING", compilate le prossime notti estive. Se invece temete di avere a tiro soltanto cefali irrimediabili, siate prudenti: procuratevi un bel paio di tappi per le orecchie e prova di incantesimo (nel qual caso anche i rospi possono diventare principi azzurri) ndr. E nella sfilante attesa del prossimo tour, pregasi memorizzare il verbo scritto di proprio pugno dal profeta, all'interno della copertina dello scocciosissimo diario: "The stars ain't out of reach/but these days.../There ain't a ladder on the streets/These days are fast/nothing lasts/There ain't no time to waste/There ain't nobody left/to take the blame/and ain't nobody left but us/THESE DAYS!"

Cristiana



DJNET ON PAPER... chi e'?

(di Stefano "BDM" Petrucci)

Per la terza volta in tre mesi il mio spazio cambia nome, questa volta comunque in maniera definitiva. Questo mese parleremo solo di due compilation accantonando per un attimino i vinile di cui avremo modo di trattare sul DJNET (non sapete cos'è? Collegatevi a Pegaso!).

COCORICO 3 (DIG-IT)

Revanthony torna prepotentemente alla ribalta con un doppio CD sponsorizzato dalla discoteca italiana più famosa in Europa. L'album è costituito da due CD. Il primo, curato da Rex e tutto il suo team contiene: Capturing Matrix (ennesimo remix, inutile dire che è stupendo!), Deltasygma (168 BPM, effetti simil-scratch e un ritmo incalzante che tende ad affievolirsi verso la fine del pezzo), Cocorico (165 BPM di melodia sostenuta e delirantemente bella), The Symbol (180 BPM, frase ridondante che ripete "Cocorico", suoni acidi in contrasto con la voce. Una vera e propria esplosione di energia positiva), Coccoacceleration (otto minuti a 180 BPM). Questo brano, nonostante la velocità elevatissima, contiene un'ottima melodia e degli strumenti che evocano una sensazione tutta particolare. Stupenda la vocina "Welcome to Cocorico" e gli strumenti utilizzati. Da notare che alla realizzazione del pezzo ha partecipato anche Molella! Sexò invece è molto tranquillo e d'atmosfera (144 BPM) mentre Biohazard (153 BPM) è riuscita a farmi cadere dal mobile una delle casse dello stereo! Altri brani del primo CD sono Nytzer Ebb (160 BPM), Exagon (168 BPM) e Pyramid Power (175 BPM). Ma veniamo al secondo disco argentato: realizzato da Loris Riccardi e Principe Maurice questo CD sa molto di "sperimentale", tutto in francese, marcate differenze tra il Revanthyony Style per una produzione assolutamente imperdibile per ogni amante della discoteca. Compratelo perché Cocorico 3 merita, merita davvero!!!

IPNOTIKA (Discomagic)

Evvai di compilation alternative. Dopo l'album di Revanthyony ecco una raccolta di pezzi assolutamente eccezionali per tutti gli amanti della trance (sebbene ci siano alcuni brani non appartenenti a questo genere la compilation è decisamente orientata verso questo tipo di musica). Grandi pezzi come "Fly to the Sky" (fantastica la melodia del Liquid Team), Sky Labor (sempre del Liquid Team, simile alla prima, ma "melodicamente ottima", in viaggio "nsomma!), Extasy (discretamente "pesante"), la famosissima Basic (quella con il "boing boing", sicuramente la conoscerete!), Feel e infine Treasure (un motivo simplice, molto da "fiastrocca"... un bijou!) rendono questa raccolta un vero affare. Brava Discomagic.

BDM

MICHAEL JACKSON - HISTORY: PAST, PRESENT AND FUTURE - Volume 1 (SONY/EPIC)



titano, la nuova opera di Michael Jackson dal nome un po' pomposo consta di ben due CD per un totale complessivo di trenta brani (150 minuti di musica). Il primo disco contiene quindi classici che vanno da "Billie Jean" a "Man in the Mirror" a "Remember the Time", ma il secondo vanta ben tredici inediti e due cover, ovvero "Come Together" (dei Beatles (energica versione proveniente da "Moonwalker") e la bellissima e melodica "Smile" (presa famosa da Nat "King" Cole; musica di Charlie Chaplin - proprio lui). Per quanto riguarda il "resto", si tratta della diretta evoluzione di "Dangerous": netto distacco tra suoni orchestrali e quelli "elettronici", molto asciutti e duri, pezzi cadenzatissimi e ritmati. Tra i brani più interessanti segnaliamo "Scream", duetto di Michael e Janet Jackson, una canzone vagamente hip-hop con suoni molto da "club" che continua la tradizione dei pezzi sinopati da ballare. "They Don't Care About Us", una specie di "canto" su base musicale accennata, originale e molto orecchiabile, "Stranger in Moscow" che prosegue alla grande il filone dei lenti insieme a "We Are Not Alone" (probabilmente la migliore di tutto il disco). Insomma, bisognerebbe parlare di tutti i brani di questo CD, sensazionale per i fan di Jacko e interessante per tutti gli altri, ma lo spazio è tiranno... Compratelo pure, aspettando il nuovo tour.

MA



LE RECENSIONI

BATMAN FOREVER (CGD)

Del film, nonostante non sia ancora uscito, se ne è già parlato abbastanza (difficile che qualcuno non abbia dubbi o riserve su questo terzo Batman, visto quello che succede di solito con la serializzazione). Su una cosa però dovremmo essere tutti concordi: la colonna sonora è a dir poco eccezionale. Concepito più o meno come un "opera pop", a detta dello stesso Joel Schumacher (il regista), Batman Forever infatti vanta tra i suoi "musicanti" degli incredibili esponenti della musica rock e black. Il disco si apre con l'inedito degli U2, letteralmente spettacolare, intitolato "Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me", che pur distanziandosi notevolmente dai lavori precedenti di Bono e soci risulta interessantissimo e altrettanto godibile. Il "resto" (a me basterebbe questo) prosegue con gli Offspring ("Smash It Up"); la giovanissima Brandy ("Where Are You Now?"), un affascinante pezzo dei Massive Attack ("The Hunter Gets Captured by the Game"), un curioso inedito di Michael Hutchence ("The Passenger") a metà strada tra il cattivismo e la fiastocosa e così via, fino ad arrivare alla mediamente nota "Kiss From a Rose" di Seal, già pubblicata ma comunque molto bella.

Insomma, esattamente come è successo per il Corvo, il film alla fine è inefabile, ma la colonna sonora è un vero capolavoro.

RAF - MANIFESTO (CGD)



È stato presentato alla stampa il 6 Giugno il nuovo album di Raf "Manifesto", titolo che nulla ha a che vedere con le affissioni murali ma attraverso cui l'artista esorta a "manifestare", comunicare le proprie idee e i propri sentimenti. La particolarità del nuovo album di Raf che sicuramente interesserà voi lettori è principalmente la presenza del CD-Rom allegato, un omaggio davvero carino e soprattutto una novità, trattandosi del primo progetto del genere mai realizzato da cantante italiano. In questo cd (per Mac e Windows) tutte le immagini sono state fotografate "dal vero", senza ricorrere alla realtà virtuale; parecchie le aree a cui accedere e gli argomenti da affrontare: amore, musica, ma anche sesso, droga, violenza. Il tutto studiato in modo da favorire anche chi ne è non è certamente il vostro caso), non abbia molta confidenza con il computer. Parlando invece del disco vero e proprio, si tratta, ancora una volta, di un album piuttosto vario, in cui differenti influenze si fondono, in cui viene concesso molto spazio ai musicisti

(ascoltate il finale di "Prima che sia giorno") e in cui Raf (autore dei testi, delle musiche e responsabile dell'arrangiamento) si esprime in modo molto istintivo e senza preclusioni, facendo sì che ogni canzone risulti la sintesi del suo passato musicale. Troviamo così brani "danzarecci" come "Manifesto" e "Il suono c'è", canzoni d'amore come "Dentro ai tuoi occhi" e "E quasi l'alba", e addirittura parentesi "underground" (la definizione è del nostro BDM) come in "Interagendo", brano strumentale che conclude l'album e funge da sottofondo a parte del CD-Rom. E non dimentichiamo il singolo del momento, "Sei la più bella del mondo", un pezzo facile e orecchiabile che sicuramente si rivelerà una delle hit dell'estate.

Roberta Zampieri

883 - LA DONNA, IL SOGNO E IL GRANDE INCUBO (FRI/RTD)



Altro giro, altro regalo: arrivati al loro terzo disco, gli 883 (completamente rivoluzionati nella formazione, dato che Mauro Repetto è stato "sostituito" da una band di nove elementi già nota come E-funk) propongono un altro mix di canzoni allegre e spensierate (ma non troppo) insieme a un bel po' di musica energica e tecnicamente ineccepibile. Questo nuovo lavoro cattura già dalla confezione: il CD ha la copertina stile "cartolina animata", e il vinile è un picture-disc con allegato un aggeggio di cartone da montare che riprende il disegno della cover. Il "contenuto" è ancora meglio: al primo ascolto lo si cantichia già, grazie a un'orecchiabilità generale e a una "simpatia" complessiva del disco. "Il Grande Incubo" (quasi-title track) è una curiosissima canzone quasi-tetra, dal suono interessantissimo e originale, "Ti Sento Vivere" è la nuova "Come Mai", "Tieni il Tempo" un pezzo veloce e non troppo impegnato mentre prosegue il filone della "cronaca giovanile" con "O Me O Quei Delfini". I suddetti pezzi sono stati inoltre proposti davanti a giornalisti e telecamere il 20 Giugno (la registrazione dovrebbe andare in onda su Italia 1) nel corso di uno showcase molto divertente durante il quale Max e soci hanno dimostrato professionalità, affiatamento e competenza. Insomma, l'Uomo Ragno l'Avranno anche ucciso, ma gli 883 non muoiono mai...

MA

ALISON MOYET - SINGLES (Columbia)

Non so quanti di voi conoscano questa bravissima cantante ma personalmente ammiro Alison Moyet da quando, nei primi anni '80 assieme a Vince Clark, imperversava nelle discoteche con "Situation" e "Nobody's Diary" e "Only you". Abbandonato il compagno di avventura, l'artista inglese ha poi intrapreso la carriera solista riscuotendo, se possibile, ancor con più successo grazie a singoli come "Love Resurrection", "Invisible", "All Cried Out", "Weak in the Presence of Beauty", "Love Letters", "It won't be long", "Is This Love?" e tante altre belle canzoni. Questi e altri pezzi che hanno contribuito a mantenere viva la popolarità di Alison Moyet, sono oggi raccolti in questo cd per un totale di 20 brani, di cui 2 inediti: "First Time I Ever Saw Your Face", cover di un vecchio brano di Roberta Flack, e "Solid Wood", composta dalla stessa Moyet. L'album, non c'era da dubitare, a pochi giorni dalla sua uscita, si è già piazzato al

primo posto della classifica inglese. Prima di concludere permettetemi un consiglio: poiché il disco rappresenta l'antologia della carriera di Alison, l'approccio ideale consiste nell'ascoltare il cd per intero, per poter così meglio cogliere e apprezzare l'evoluzione subita da questa eccezionale interprete nel corso degli anni.

Roberta Zampieri

GANG - UNA VOLTA PER SEMPRE (CGD)

I Gang sono nati all'inizio degli anni '80 e sono sempre riusciti a contraddistinguersi per la loro particolare vena creativa, anche nell'affollatissimo panorama underground italiano. Eh già, perché malgrado il nome del gruppo sia poco ortodosso per la lingua nostrana, le anime di questa formazione sono i fratelli Severini, forse gli ultimi baluardi della "sinistra armata" italiana. Le "armi" dei Gang sono state, in questi quindici anni, i testi profondi e la



vena rock che è andata via via evolvendosi fino ad arrivare ai giorni nostri sotto forma di un "melting pot" di generi etnico-folkloristici, ma pur sempre rock. "Una Volta Per Sempre" è il secondo disco del Gang pubblicato dalla CGD ed è una sorpresa veramente piacevole, visto anche il contesto in cui è stato presentato, il Circo Di Paolo Rossi. Davanti a un nugolo di giornalisti, Marino Severini ha chiacchierato con il suo fare gioviale e ha messo a nudo i suoi pensieri, parlando di psicanalisi, politica e musica... Ma la vera sorpresa è arrivata quando la band si è lanciata nella presentazione di alcuni brani tratti dal CD eseguendoli dal vivo e trascinandolo tutti i presenti. "Una Volta Per Sempre" è un disco veramente fresco, solare e sincero, anche se a tratti, ricorda tantissimo mostri sacri del panorama italiano come Guccini, De André e De Gregori, soprattutto quest'ultimo, anche a causa della impostazione vocale di Marino. Nel

complesso, l'ultimo lavoro dei Gang (il quinto se non mi sbaglio e il secondo cantato in italiano), è davvero notevole e piacevole, a meno che non abbiate un'impostazione politica differente... Siete avvisati...

MAO

MN8 - TO THE NEXT LEVEL (Columbia)

Un gruppo interessante, questi MN8. Giovani, atletici e pieni di talento ripropongono una formula sfruttata da molti gruppi da un po' di tempo a questa parte - primi fra tutti i Take

That. Alcune canzoni nell'album sono infatti orecchiabili, ballabili, relativamente semplici ("If You Only Let Me In") ma non per questo meno belle, esattamente come gran parte delle produzioni del gruppo di Manchester. Ma la capacità degli MN8 di esprimersi in molteplici modi, di "emanare" (MN8 si pronuncia infatti come "emanate") la loro musica, i loro ritmi e pensieri si riscontra ascoltando l'intero album, e venendosi a trovare di fronte a lavori più complessi sia dal punto di vista ritmico che da quello melodico, alcuni dei quali si avvicinano decisamente di più a quella che è la realtà della musica nera attuale ("I've Got A Little Something For You", "I Will Be There", "Touch The Sky"). Un album poliedrico, quindi, e piuttosto valido - sicuramente in grado di portare il gruppo a quel "prossimo livello" a cui aspirano.

Alex Rossetto

DANIELE SILVESTRI - PRIMA DI ESSERE UN UOMO (Ricordi)

Daniele Silvestri, possiamo affermarlo, assieme a Massimo di Cataldo, Gianluca Grignani, Samuele Bersani e Toni Melillo, rappresenta il futuro (decisamente roseo) del panorama musicale leggero italiano. L'artista è noto al grande pubblico grazie alla sua partecipazione all'ultimo Festival di Sanremo: la sua canzone d'esordio (per modo di dire, infatti Silvestri ha già al suo attivo un altro album, che è però passato un po' in sordina), "L'uomo col megafono", ha stupito tutti, per l'insolita esecuzione ma soprattutto perché poteva essere adatta a tutto, ma non certo a una manifestazione come Sanremo. Ma in fondo uno degli aspetti più caratteristici di Silvestri è proprio questo: l'andare contro corrente. "L'uomo col megafono" è indubbiamente un pezzo struggente, triste e che sicuramente fa pensare, ma personalmente considero un'altra la canzone di punta dell'intero album, un brano che in effetti sta riscuotendo molto successo: sto parlando di "Le cose in comune". Il pezzo è rappagante e racconta in maniera del tutto nuova, ma al contempo estremamente romantica e con perfetta armonia di rime, le molte affinità tra l'autore e la sua amata. Le canzoni contenute nel cd, sono comunque tutte molto belle e particolari, in grado di incontrare i gusti di tutti. Troverete infatti brani rocceggiati, dolci, ironici e spensierati: insomma, per farla breve, questo album rispetcia integralmente il carattere di Daniele Silvestri, evidentemente orientato in molteplici direzioni. Tra i tanti vi segnalo "L'Y 10 bordeaux", dal miracoloso effetto "bramisi", e "Marzo 3039", un pezzo dal ritmo decisamente cadenzato, che riesce però anche a ispirare momenti di riflessione.

Raffo

TONI MELILLO - CAPITOLO DUE (RTD)

Opera prima per Toni Melillo, uno dei giovani più promettenti del panorama musicale nostrano, "Capitolo Due" include 11 canzoni garbate, ben suonate da bravi musicisti e interpretate con molta classe dall'artista, approdato al grande pubblico dopo una lunga gavetta grazie a "Sanremo Giovani" nel 1993. I testi sono quasi completamente autobiografici e questo ci permette di entrare a far parte del mondo di Toni Melillo, di conoscerlo meglio, di ritrovarlo nelle sue esperienze, che sono poi anche un po' le nostre. Voi lo avrete sicuramente sentito alla radio con il singolo "L'estate qui in città", ma io vi suggerisco di riservare un ascolto anche all'album: chi ama la musica leggera potrebbe scoprire una nuova, interessante voce.

Roberta Zampieri

MARCO MASINI - IL CIELO DELLA VERGINE (Ricordi)

Pur essendo uscito da qualche mese, l'album di Masini, uno dei più discussi e al contempo amati cantautori di oggi, continua a raccogliere consensi soprattutto grazie al grandissimo successo riscosso dai singoli che via via sono stati pubblicati. Facendo un salto indietro negli anni devo ammettere come il mio, per Masini, non sia stato propriamente un "amore al primo ascolto": le sue canzoni infatti risultavano esageratamente catastrofiche per i miei gusti e tutto sommato non mi entusiasmano nemmeno le musiche. Col passare del tempo, però, il cantautore fiorentino è riuscito a escludersi dalla combriccola dei cantanti funesti, riscattandosi scrivendo canzoni bellissime come "T'innamorerei" e altre trasgressive ma indubbiamente orecchiabili e d'impatto come "Vaffanculo". Oggi Masini ha compiuto un ulteriore salto di qualità, e infatti, pur non nascondendo il mio grande apprezzamento per la canzone "Bella Stronza", considero "Principessa" la vera perla dell'album. Tra i molti brani, comunque, spiccano anche "Frankenstein", commovente storia di un'amicizia, la romantica "Cuccioli", "Volers male", cronaca di un amore tormentato e "Il cielo della Vergine", indiscutibilmente un'ottima canzone che potrebbe diventare il prossimo successo di Masini.

Raffo

I CONCERTI

DREAM THEATER

4/7 Varese - Palaghiaccio
5/7 Rimini - Velvet
6/7 Roma - Cinecittà

SLASH

8/7 Pistoia - Blues Festival
NEHE CHERRY
19/7 Roma - Live Link Festival
20/7 Misano - Arena Spettacoli Aquilacrea

DEUS

5/7 Carpi (MO) - Festa dell'Unità
RY COODER & DAVID LINDLEY
3/7 Roma - Live Link Festival
4/7 Pistoia - Blues Festival
5/7 Bollate (MI) - Villa Arconati
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76009400)

TIMORIA

1/7 Bergamo - Lazzaretto
8/7 Breganze (VI) - Campo sportivo
9/7 Gonzaga (MN) - Festa della Birra
12/7 Busseto (PR) - Discoteca Egyptus
15/7 Campo Galliano (MO)
Da definire
20/7 Nocera (VR) - Da definire
22/7 Valdocabene (TV)
Villa dei Cedri
29/7 Cerveno (BS) - Campo Sportivo
BLUVERTIGO
2/7 Mazzo di Rho (MI) - C.S. Molinello
4/7 Gonzaga (MN) - Festa della Birra
7/7 Fontevivo (PR) - Area ex Convento
14/7 Leggiano (VA) - Festa della Birra

IN.SI.DIA

8/7 Brescia - Teatro Tenda
14/7 Pontoglio (BS) - Teatro Tenda

CLAN DESTINO

1/7 Arconate (MI) - Festa della Birra
15/7 Leggiano (VA) - Festa della Birra
18/7 Casoli di Luzzara (RE) - Festa della Birra
22/7 Castellano (RE) - Rockville
28/7 Moncalvo (AT)
P.zza Carlo Alberto
EUGENIO FINARDI
2/7 Vena Media (VV) - Festa di Piazza
15/7 Salsa di Pinerolo (TO)
Area Concerti
17/7 Castellazzo di Bollate (MI)
Villa Arconati
Per informazioni: Target
(Tel. 02/72000417)

LA CRUS

2/7 Roma - Festa dell'Unità
6/7 Bollate (MI) - Villa Arconati
8/7 Lu Monferatta (AL)
Parco Comunale
9/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
10/7 Milano - Palatrusardi
14/7 Padova - Parco Rancacette
15/7 Montebelluna (TV) - Parco Manin
18/7 Torino - Parco della Pellerina
13/7 Abano T. (PD) - Giabigar
5/8 Treviso - Campo Sportivo Stiore

MASSIMO VOLUME

3/7 Roma - Festa dei Popoli
6/7 Bollate - Villa Arconati
9/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
10/7 Milano - Palatrusardi
12/7 Torino - Parco della Pellerina
13/7 Abano T. (PD) - Giabigar
5/8 Treviso - Campo Sportivo Stiore

MODENA CITY RAMBLERS

1/7 Cesenatico (FC) - Mescal
6/7 Bollate - Villa Arconati
7/7 Bologna - Made In Bo
8/7 Lu Monferatta (AL)
Parco Comunale
12/7 Vinci (FI) - P.zza Castello
14/7 Torino - Parco della Pellerina
15/7 Marciana Marina (LI)
P.zza Vitt. Emanuele
29/7 Fener (BL) - Parco del Piave
Per informazioni: Booking & C.
(Tel. 02/4692067)

VASCO ROSSI

7/8 Luglio - Milano - Stadio S.Siro
Io lo ve segnalo, ma temo che ormai i biglietti siano già esauriti...

Buone vacanze a tutti! L'appuntamento è per Settembre su queste stesse pagine!

Roberta Zampieri



DJ NET ON PARADE

SPECIALE RADIO DEEJAY

PROLOGO

● Eccoci, siamo arrivati a Radio DeeJay, citofoniamo guardando con una certa nonchalance i ragazzi sotto gli studi, entriamo nel portone, poi nell'ascensore e, finalmente, giungiamo di fronte alla porta d'ingresso, una cosa blindatissima con un paio di tastiere numeriche. Ci presentiamo e... aspettiamo l'orario del nostro appuntamento (siamo arrivati un "filo" in anticipo... circa 40 minuti!).

Albertino finisce il DJ-TIME e ci concede un po' del suo tempo... Let's Begin!

E FINALMENTE... L'INTERVISTA!!!

BDM- Partiamo con una domanda abbastanza canonica, ultimamente c'è stata un'esplosione del CD-ROM e vari artisti hanno dato il loro contributo. Cosa ne pensi???

ALBERTINO- Stiamo progettando un CD-ROM assieme a degli esperti di grafica computerizzata, uno d'informatica e un regista che seguirà la sceneggiatura, lo stesso che si è occupato di TVTB. E anche per quel video è stato utilizzato un sistema di montaggio funzionante tramite computer. Oltretutto chi si è occupato della computer-grafica, quelli dell'Imagination, penso siano tra i più forti qui a Milano. Tanto per farti un esempio hanno curato la pubblicità della Mantovani, quella con bambino che muove le labbra. Noi abbiamo fatto l'audio e loro il video.

BDM- Parli di un po' di TVTB che tra l'altro mi è piaciuta moltissimo: un DJ TIME in televisione!

ALBERTINO- Beh, TVTB è un esperimento, un gioco, abbiamo voluto vedere se era possibile realizzare una figata anche con la televisione perché guardando quest'ultima abbiamo notato che, almeno secondo noi, si può fare qualcosa di meglio anche senza essere dei veri esperti del video. Sotto ogni punto di vista, da quello delle idee, della creatività, della qualità. TVTB è un progetto che è costato abbastanza; io credo che ci siano trasmissioni che costano molto di più e siano qualitativamente inferiori. Naturalmente io parlo solo del campo musicale, non giudico, o meglio, magari giudico, ma non in questa sede anche perché è solo un mio parere che può piacere o no. Parlo solo dell'ambito musicale e penso che manchino le idee, la voglia e il metodo di lavoro per realizzare questo genere di cose. Non penso che le grandi televisioni nazionali non abbiano i soldi per fare quello che ho fatto io (come dargli torto? Chi si ricorda di DJ Television???) Quella sì che era una trasmissione. Ndr).

BDM- Visto che stiamo parlando di TVTB (di cui troverete la recensione in questa stessa pagina, anche se considero il numero di caratteri penso che dovrò chiedere a Max il bis, almeno per questo mese!) coigo la palla al balzo per farti un'altra domanda: ho notato, anzi Riccardo (DJFK) mi ha fatto notare, che sulla costa della videocassetta c'è un piccolo numero 1.

DJFK- E' forse la prima di una serie?

ALBERTINO- (ride) Se vende tanto ne faremo un'altra, se non vende stop! A parte gli scherzi, noi vorremmo realizzarne un seguito.

BDM- Su videocassetta o proprio in televisione?

ALBERTINO- Non si sa, magari anche in televisione. Però un progetto televisivo richiede molto tempo e io, purtroppo, in questo momento non ne ho perché mi sto dedicando moltissimo alla radio, non solo per la mia trasmissione, ma anche per gli altri incarichi che ho (sempre qui a DeeJay Network) e siccome mi piace seguire le cose dalla prima all'ultima

Perché Radio DeeJay appare su TGM? Cos'è il DJ-NET? Per rispondere alla prima domanda, abbiamo ricevuto, tramite il Music Machine, diverse richieste che abbiamo quindi deciso di accontentare. Per la seconda vi consiglio di collegarvi a Pegaso, se vi piace la musica dance avrete di che divertirvi... Altre notizie seguiranno!

(montaggio, fotografia ecc.) non realizzeri mai un progetto affidandomi agli altri. Anche se ora ho trovato dei collaboratori che sanno fare le cose come mi piace, preferisco sempre seguirle dall'inizio alla fine.

BDM- Prima che cominciasse l'intervista mi stavi dicendo che, nel tempo libero, ti stavi in qualche modo avvicinando a Internet. Per ciò che riguarda invece il mondo del videogiochi? Ultimamente c'è stato infatti un boom di mercato che finalmente ha portato questo settore "in alto" nonostante fino a poco tempo fa giravano articoli e opinioni profondamente "accusatorie" nei confronti del divertimento elettronico.

ALBERTINO- Ma, io sinceramente sono fermo al Gameboy e a Tetris, non ho nessun pregiudizio anzi, però penso che sia una questione di passione e se ti devo dire la verità vorrei avere del tempo per approfondire la mia conoscenza di questo mondo. Pensa che a casa ho un vecchio Atari 1040St che avevo preso con l'intenzione di fare musica, poi non l'ho più usato. E' ancora lì fermo. Comunque mi piacciono queste cose; questo mondo è secondo me abbastanza vicino a quello della musica techno; pensa che ero stato contattato per realizzare un progetto di una macchina di realtà virtuale usando la quale ci si trovava all'interno di una discoteca e il giocatore avrebbe dovuto cercare noi di Radio DeeJay. Tra le altre cose questo progetto è ancora in ballo... Non si sa mai!

BDM- Realtà virtuale. Cosa ne pensi?

Mi affascina, è senza dubbio interessante, anche se sono rimasto deluso quando, informandomi, ho scoperto che quello che si vedeva nel "Tagliaerbe" era pura fantascienza. Cose che si potranno realizzare, se questo sarà possibile, solo tra un sacco di tempo. Quello che c'è adesso è in un certo senso una delusione rispetto a quello che ci hanno propinato film come, appunto, il Tagliaerbe. Se fosse già così, o se e quando sarà così, penso sconvolgerà la vita a parecchia gente.

BDM- C'è proprio una tendenza o a penalizzare o a esaltare i concetti che sono ancora improponibili...

ALBERTINO- E' un po' lo stesso discorso che fanno alcuni periodici che associano le discoteche solo ed esclusivamente all'uso di "ecstasy". E' la stessa cosa. Questi incompetenti vanno in una discoteca e si "ingrignano" vedendo i ragazzi che si divertono. Questo è il mio mondo, io ho un pubblico pulito, se su 2000 persone uno decide di fare determinate scelte, questi saranno affari suoi. La realtà non è quella che scrivono i giornali.

BDM- Sensazionalismo quindi...

ALBERTINO- Sì e squallidissimo, vabbè comunque...

(suona il telefono, Albertino risponde, dice di essere occupato, chiude il telefono. "Dove eravamo rimasti? Ah sì..." Afferra il microfono ed esordisce con un "Ciao, sono Albertino". Un grande! NdBDM).

BDM- Parliamo un po' del tuo lavoro, come dicevi prima esiste un collegamento tra la musica che fai tu e i videogiochi...

ALBERTINO- Ti dirò di più, il mio programma secondo me può essere visto come un videogioco; se tu lo ascolti potrebbe sembrare l'audio di un videogioco perché tecnicamente è molto avanti e tutti questi contributi di campioni audio te li puoi immaginare all'interno di un videogioco. E' una cosa molto "cartoon".

DJFK- Dove trovi gli spunti per i personaggi del DJ-TIME e per i campionamenti?

ALBERTINO- Incubi, notti insonni... No, sto scherzando, c'è una ricerca costante e credo che, al di là del suono in sé, la cosa carina è tirare fuori da quello stesso suono, che magari non significa nulla, una cosa divertente. E' un po' come quando ho sentito "Piachi!": l'ho preso e ho detto "Non so cosa farò però mi piace". Ed è poi diventato uno slogan "della Madonna". Da lì ho infine tirato fuori la storia del telecomando interattivo.

BDM- Diciamo che, alla fin fine, parte tutto da te?

ALBERTINO- Sì, direi che dal punto di vista creativo parte quasi tutto da me. Chiaramente per tutta la parte tecnica c'è poi Fargetta, che è bravissimo, fa molto, spesso cerca i suoni, me li fa sentire. Poi c'è Prezioso che invece è quello che fa quasi tutti i jingle del programma a cui do tutti gli "input" le voci o poi lui, a casa, ha il suo studio e fa tutto con il computer.

BDM- Sicuramente hai un po' rivoluzionato il modo di concepire la radio. Ho notato che c'è una sorta di tendenza a "donare" la DeeJay Parade. Io sento il programma X e mi sembra di sentire la versione brutta del tuo programma, fatta "alla buona" insomma. Non so, tanto per farti un esempio, ci sono i campionamenti presi qua e là e sbattuti in giro per la trasmissione. Cosa pensi di questo tentativo di emulazione?

ALBERTINO- Un po' di tempo fa, quando non ero ancora conosciuto, la cosa mi dava un po' fastidio perché avevo paura che le idee si confondessero e che si creasse confusione. Adesso non è più così: credo che il mio personaggio abbia avuto un incremento di popolarità pazzesco, quasi spropositato per chiunque altro abbia fatto radio. Questo mi permette di stare tranquillo quando c'è qualcun'altro che fa un programma simile perché tanto si sa che il primo, "il vero" sono io. Questo mi fa sentire come James Brown quando viene campionato nei dischi di musica rap, ed è bellissimo, dicono che l'imitazione è il più bel complimento che ti possano fare.

BDM- Non hai mai pensato, recentemente, di fare un disco "tuo"?

ALBERTINO- Ne avevo fatti in precedenza, poi ho smesso. Ora ho una posizione importante nel mondo della dance, sono quello che fa vendere i dischi e ho una serie di difficoltà a spingere me stesso. Questo da sempre. Infatti quando ci sono delle cose mie cerco sempre delle campagne divertenti in cui non ci si autocelebri perché non è facile: io sono il traino... e chi traina me? Nessuno, allora non posso dire "questo è mio". Mi risulta difficile caratterialmente. Anche in radio parlo pochissimo dei miei progetti, o meglio ne parlo

PER: NETWORK

negli spazi pubblicitari acquistati regolarmente. Da questo punto di vista sono un cliente come gli altri. Non mi piace autopromuovermi, non trovo che sia giusto ed è per questo che non ho fatto dischi e ne ho prodotti pochi. Ultimamente avevo un'idea del genere, ero impazzito dopo il successo ottenuto all'Aquafan a ferragosto, mi

ero sentito un po' cantante e volevamo fare un disco con gli Outhere Brothers; loro mi avevano mandato la base da Chicago (tra l'altro molto bella). Poi mi sono vergognato e non l'ho fatto... Anche se penso che se questa cosa fosse andata in porto sarei arrivato al primo posto delle classifiche.

BDM- C'è sempre il solito discorso: "Le discoteche traviano i giovani, gli danno le pillole, fanno gli incidenti"

ALBERTINO- Beh, ne parla chi non ci va... Ne parla chi vuole parlare di cose negative che fanno più notizia delle altre. Perché scrivere "c'erano 2000 ragazzi e si sono divertiti tutti" non interessa a nessuno. Se poi tra questi 2000 ragazzi c'è chi si fa una canna o chi si cala un'Ecstasy... scelte loro. Ma ai giornali e alle televisioni interessa più parlare di cose negative. Purtroppo si c'è questa tendenza e che ci dobbiamo fare? La realtà è un'altra.

DJFK- Adesso ho letto addirittura che la musica in sé, con i ritmi sostenuti che ha crea un effetto droga pressoché automatico...

ALBERTINO- E già, io dovrei essere allora morto e sepolto. Credo comunque che il pubblico che mi segue sia... dire pulito sembra che siano tutti santi però, lo dico lo stesso. E' gente che viene e si diverte, ha voglia di fare, di urlare, di alzare le mani, di partecipare. Credo comunque che la grande maggioranza di ragazzi che va ai concerti o in discoteca è regolare, pulita. Che poi in Italia ci siano 10 discoteche su 100, che poi diventano 100 su 1000, ma neanche, dove si fanno after-hour e dove c'è più probabilità che la gente si droghi lo sanno tutti come tutti conoscono i locali a rischio... E' inutile fare di ogni erba un fascio.

BDM- E della chiusura obbligatoria alle 4:00 che mi dici?

ALBERTINO- Penso che non serva a niente. Io più che altro voglio dire che non mi piace il collegamento discoteca-stragi, discoteca-droga. Ci sono i drogati, ci sono le stragi, ci sono le discoteche. Ci sono gli uffici con i drogati, ci sono i personaggi colti dello spettacolo che si drogano. E' questa la cosa. Perché bisogna sempre collegare? E come se io collegassi lo stadio solo ai morti. Ci sono molti più imbecilli allo stadio che in discoteca; però il calcio piace agli

anziani, il calcio è un business, si parla del 90% del calcio e del 10% neanche della violenza negli stadi. Per la discoteca parlano solo delle pillole o dei drogati. Non c'è nessuno a cui interessa parlare di chi lavora, quanto lavoro produce, di quanta gente ha trovato un'occupazione, una passione. Io non sono un sindacalista, è la mia opinione. Se me lo chiedi ti rispondo, non è che vado in giro con la bandiera. Mi da fastidio perché ci lavoro. Nel registrare una cassetta e venire in discoteca a vedere Albertino non c'è niente di male, è una cosa da appassionato. Nella stessa maniera in cui ti appassiona il computer o la macchina da corsa. I miei ascoltatori sono così, gente normale.

BDM- Cambiamo discorso, Albertino, come uomo e non personaggio, ascolta musica dance anche fuori o no?

ALBERTINO- Direi che fuori non ascolto mai musica dance se non per lavoro. Magari a casa, con il mio impianto "da ascolto" metto su la roba che ho voglia di sentire. E con l'altro, perché ne ho due, con i piatti e il mixer mi provo i dischi da mettere in discoteca. In macchina ascolto la radio o dei CD con musica mia. Se poi becco una stazione con un pezzo da discoteca che mi piace... Beh, allora alzo anch'io perché soprattutto ora stanno uscendo dei pezzi molto belli. Ad ogni modo mi piace moltissimo il rap e il funky anni 70.

BDM- Parli di quello che fai oltre a DJ TIME qui a Radio Deejay, della tua mansione di direttore artistico.

ALBERTINO- Essendo direttore artistico, praticamente lavoro sempre, anche quando non sono qua. Perché quando sei direttore artistico e sei a Modena e senti che per radio qualcosa che non va... ti girano. Una volta pensavi solo a te, entro certi limiti, perché chi lavora in una radio ha molto la mentalità di squadra. Prima non avevo potere di esprimere il mio parere, c'erano cose che mi piacevano e cose che non mi piacevano. Ora che mi occupo di tutta la radio posso dire "questo mi piace", "questo può essere migliorato" ecc. Il mio programma l'ho sviluppato da solo, ero il direttore artistico di me stesso, ora sono quello della radio. Non è facile, ma è un bel gioco. Mi stimola molto e poi mi rende davvero felice: sono sei mesi che lo facciamo e i nostri timori che senza Claudio non si possa andare avanti sono sfumati. Non solo abbiamo mantenuto la prima posizione, ma abbiamo guadagnato, in 6 mesi, 600000 ascoltatori.

DJFK- Com'è nato il progetto DJTIME?

ALBERTINO- Il DJTIME ha conservato, dalla sua nascita, solo il nome. C'era il tizio che metteva i dischi e non diceva niente. Per ottenere fiducia ci ho messo tanti anni, poi ce l'ho fatta e ho avuto il potere di fare quello che volevo. Ho avuto la fiducia di Claudio (che non è facile perché è una persona molto esigente). Il fatto di specializzare il programma verso la musica dance è nato in seguito; quando abbiamo capito che le radio non proponevano più nulla di nuovo e che invece le cose nuove c'erano e arrivavano dai DJ, dalle discoteche ecc. Ho rischiato, però la musica da discoteca ti permette di impostare le cose in maniera molto più spettacolare.

BDM- Ok, ti lasciamo tornare ai tuoi impegni, grazie per l'intervista e... ci risentiamo per il discorso CD (e qui aspettavate una bella preview massiccia nella tradizione di TGM! Ndr)

ALBERTINO- Grazie a voi, ci sentiamo...

ALBA2

Eccola, finalmente è uscita. La sto ascoltando proprio ora e, ragazzi, è una bomba a mano. Partendo dalla cover che ritrae Albertino in "tenuta di volo" nulla delude le aspettative. Grandi brani quali "Infinity", "Memories", "The Colour Inside" (ad opera dei sempre più bravi T.F.M.CAL), l'ultimissima di Molella ("XS"), la nuova di Prezioso ("Don't Stop"). Come non citare poi Double You, ritornato al top della sua forma con "Dancing with an Angel"? Anche gli Z100 arrivano letteralmente con "Arriva Arriva". Purtroppo lo spazio è tiranno (e Max tre pagine non me le concederà mai!) un'ultima citazione "Friends" di Scooter. E poi, e poi, non posso non citare la presenza, nell'ultima traccia del CD, della sigla originale del DJ TIME ("Message... This is Dj Time... with Albertino ecc.). Inutile dire che oltre alla sapiente selezione effettuata da Albertino viene affiancata, ancora una volta, la sapiente mano di Fargetta che sfodera grandi miscelazioni, ottimi jingle per una compilation che è già al primo posto della mia personalissima classifica.

TVT8

Non è recentissima, ma va comunque citata TVT8, una sorta di Dj Time dal vivo contenente i video di tutte le migliori produzioni uscite da settembre sino a marzo (più o meno), un'intervista ad Albertino, le riprese dell'Aquafan di Riccione dello scorso anno nonché tutti i jingle "On Video" della neonata "Televisione che non c'è". Se vi interessa una recensione più approfondita collegatevi a Pegaso ed entrate nell'area dedicata alle riviste Xenia.



Stefano "BDM" Petrucci

TGM

Movie

Come accade ormai abitualmente, la sessione estiva della nostra rubrica cinematografica verrà dedicata prevalentemente alle videocassette. Ecco una panoramica dei titoli più importanti in uscita questo mese.

Andrea Fattori



MARITO A SORPRESA

Unica uscita cinematografica del mese interessante, Marito a Sorpresa è la storia di una giovane e disinvol-

ta ragazza, Havana (la bella Patricia Arquette), che, per ritrovare una refurtiva nascosta, si vede costretta a entrare a fare parte di una 'comunità hutterita', retta da principi morali rigidissimi e leggi ferree. Il contrasto tra due mondi completamente opposti ed estranei l'uno all'altro è subito palese, e da vita a una serie di esilaranti situazioni.

Il vero cuore del film, comunque, si apre nel momento in cui ad Havana viene detto che dovrà sposarsi con un membro della comunità, in particolare con Zeke (Joseph Gordon-Levitt), un dodicenne che della vita non ha naturalmente ancora alcuna esperienza.

L'intera vicenda ruota attorno ai due cardini principali, il confronto tra due culture diverse e quello più direttamente generazionale tra Zeke e Havana, e il risultato è una commedia divertente e particolare. Tra le altre cose, non si può evitare di menzionare che a dirigere il film è stato Leonard Nimoy, alias Spock, che ancora una volta ha dato prova delle proprie doti anche dietro alla macchina da presa.



VIDEONOVITÀ

Con l'ondata di nuove uscite che in questi ultimi sei mesi ha invaso gli scaffali dei negozi di videocassette, riuscire a redarre un riassunto della situazione è tutt'altro che facile. Speriamo di non dimenticare niente di importante...

Posto d'onore, non per particolari meriti bensì per una scelta totalmente arbitraria, va ancora a Star Trek, che non manca di offrire "nuovo" materiale a tutti gli appassionati. Innanzitutto è ora disponibile l'ennesima raccolta di episodi della serie classica, in particolare con le puntate Incidente all'Enterprise, La Navicella Invisibile, Elena di Troia, Umiliati per Forza Maggiore, Il Duplicato, Un Tuffo nel Passato, Il Filtro di Venere e Io Mudd. Le cose non vanno comunque meno bene sul fronte della Next Generation, che anche in Italia ha riscosso un notevole successo e si è accattivata la simpatia di molti nuovi spettatori. Sono ora disponibili,



oltre al già presente Attacco dei Borg (una pietra miliare), Il Desino di Picard, Viaggio nel Tempo e La Via di Klingon, tutti episodi doppi che hanno segnato delle tappe fondamentali per l'equipaggio della nuova Enterprise.

Sempre a proposito di telefilm, prima di passare alla filmografia "seria", non possiamo fare a meno di segnalare l'uscita di tre primi episodi ormai entrati nella storia della televisione. Stiamo parlando di Rockford (che forse i più giovani non conosceranno), Colombo e del grande Magnum P.I. Pieno di novità interessanti anche il fronte delle commedie, che ci offre per questa estate un vasto repertorio di grandi successi. Primo tra tutti merita una menzione Giovani, Carini e Disoccupati (Reality Bites), un'opera diretta da Ben Stiller e interpretata, tra gli altri, dal bravissimo Ethan Hawke e dalla bella Winona Ryder. Secondo molti si tratta di un film destinato a fare epoca, e a divenire un punto di riferimento cinematografico per un'intera generazione. Sempre sul fronte della comicità più impegnata,

Misterioso Omicidio a Manhattan riporta l'insuperabile Woody Allen sul piccolo schermo, in veste di regista. Il film, che riprende alcuni elementi abbastanza caratteristici della prima produzione del regista è, senza dubbio, il suo miglior lavoro degli ultimi anni. Scappo dalla Città giunge intanto al secondo capitolo, con un redivivo Curly (Jack Palance) e l'eccellente Billy Crystal. Abbandonando infine le cose "serie" ci avviciniamo a un genere più adatto a molti di noi: la comicità demenziale, che trova il proprio maggiore rappresentante in Una Pallottola Spuntata 33 1/3, l'ennesima folle avventura di un pazzo chiamato Frank Drebin (armato e con tanto di distintivo...). Anche i Flintstones, con John Goodman e Rick Moranis, è disponibile in videocassetta dopo una travagliata carriera cinematografica che ha fruttato un incasso davvero strepitoso; la sto-





ria probabilmente la conoscete, e l'unica cosa che si può aggiungere è che il film è stato prodotto da Steven Spielberg e ha un cast davvero d'eccezione. Sull'onda del successo di Beverly Hills 90210, Jason Priestley ci si presenta in veste di fan di Marilyn, in un film che - casualmente - è intitolato La Troviamo a Beverly Hills. La storia, ambientata nel 1962, ha comunque ben poco a che spartire con il celebre telefilm, e unisce azione e umorismo con un discreto successo. Due film di cui in Italia si è parlato poco, ma che comunque si presentano interessanti, sono Caro Zio Joe e Proibito Amare, il primo con Michael J. Fox, Kirk Douglas e Nancy Travis, per la regia del bravo Jonathan Lynn (Signori il Delitto E' Servito), il secondo interpretato da Richard Dreyfuss e Mercedes Ruehl. Si tratta, rispettivamente, di una gara all'eredità, combattuta con qualsiasi mezzo dai membri di una tipica e ipocrita famiglia americana, e di una storia d'amore molto particolare, tratta da un'opera teatrale di Neil Simon. Per chiudere con le commedie, tre altri titoli altamente demenziali coronano la parate di uscite. Il primo, ispirato spudoratamente a Scuola di Polizia ma con un tocco di La Pallottola Spuntata, si intitola Una Volante Tutta Matta e non è difficile immaginarne il tema portante.

Quella Strana Piccola Bottega, parafrasando (e non solo nel titolo) la celebre Piccola Bottega degli Orrori, ci mostra un interessante quanto discutibile complotto intergalattico, con una rassegna di creature strane veramente notevole. Infine un grande successo del cinema horror-comico-demenziale, Sgorbi (Freaked) arriva direttamente in videocassetta senza avere neppure toccato le sale cinematografiche (con l'eccezione del Dylan Dog Horror Fest; ve lo ricordate?). Si tratta della storia di un circo basato su una serie di fenomeni da baraccone, crudelmente tenuti prigionieri da un uomo privo di scrupoli. Il film, comunque, alla suspanse e all'umorismo unisce anche dei momenti di riflessione.

Passando dall'horror comico a quello serio, la saga della casa sembra non avere ancora esaurito le idee: questa volta le vittime di turno avranno a che fare con La Casa sulla Scogliera, in un agghiacciante thriller di Walter Klenhard. Sempre tensione per un film che ha decisamente destato molta attenzione quando è apparso sul grande schermo: stiamo parlando di Wolf, il thriller che vede il terribile Jack Nicholson nei panni di un lupo mannaro, diretto da Mike Nichols e con la partecipazione di Michelle Pfeiffer. La serie dei thriller si conclude quindi con L'Ultima Confessione, che abbandona l'inclinazione horror in favore del giallo più classico.

L'avventura e l'azione continuano, comunque, con il sorriso di Eddie Murphy, interprete dell'immane Beverly Hills Cop III, nei panni di uno svitato e ostinato poliziotto di Detroit impegnato in indagini fuori sede, per l'esattezza a Beverly Hills, dove negli episodi precedenti sia i criminali che gli stessi poliziotti hanno imparato a temerlo. Sempre dinamicità, anche se con un'impronta indubbiamente diversa, traspira da Cronisti d'Assalto, la storia di un gruppo di giornalisti impegnati con i problemi di tutti i giorni, con Michael Keaton, Glenn Close, Randy Quaid e Robert Duvall. Debra Winger, Dennis Quaid e Arliss Howard sono invece i protagonisti di Triangolo di Fuoco, una storia molto particolare che unisce una sfida d'amore, poteri paranormali e devastanti scene infuocate; Wallace

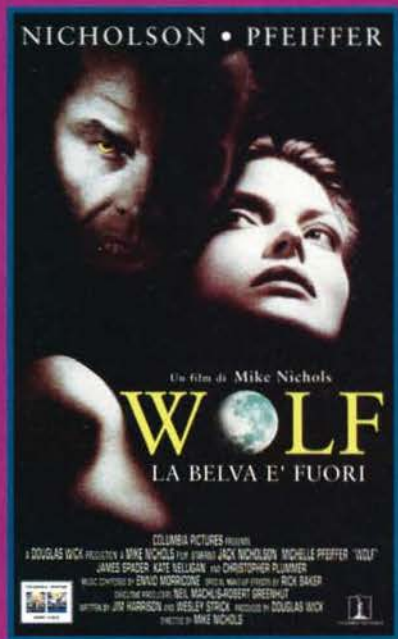
(Quaid) e Wilder (Howard) sono infatti due fratelli capaci, telecineticamente, di dare vita a terribili incendi, ma mentre il primo ha intenzione di strumentalizzare questo potere, il secondo gli si oppone fermamente. Sarà l'amore per una stessa donna (Winger) ad accendere l'azione. Ancora la tensione in famiglia è il tema di un altro film, In Viaggio col Nemico, la storia di un poliziotto, padre alcolizzato, che perde la testa vedendosi portare via il figlio dalla ex-moglie e decide di usare la violenza per riprenderselo. Per riuscire dovrà però passare sul corpo di Patrick (Pierce Brosnan), amante della ex-moglie e deciso a tutto per difendere il piccolo Eric. Concludiamo anche la parte dei film d'azione con una breve carrellata dei film di fantascienza di serie B: L'Androide e Cyborg Cop II, entrambi ambientati in un futuro crudele e corrotto, sfruttano il successo del genere inaugurato da Terminator e Robocop, mentre Cavalieri Interstellari, Ultimo Atto propone la classica lotta per la conquista dell'oggetto capace di assicurare il dominio dell'intero universo, con l'eroe di turno costretto alle più disparate imprese per bloccare la strada al crudele nemico.

Concludiamo infine con una breve ma intensa sezione dedicata ai film più drammatici, dove troviamo quattro grandissimi successi della stagione. Innanzitutto Richard Gere e Sharon Stone, due degli attori più ammirati e discussi del momento, si incontrano sul set



di Intersection-Trappola d'Amore, la storia di un uomo diviso tra l'amore per la moglie e le emozioni che gli offre l'amante. La cosa davvero peculiare è che Sharon Stone non veste i panni dell'amante, come si potrebbe facilmente immaginare, bensì quelli della moglie: certa gente non si sa proprio accontentare. Un genere totalmente diverso per Basta Vincere, la drammatica e coinvolgente storia di un allenatore di Basket (Nick Nolte) che deve decidere se seguire la propria carriera e le proprie ambizioni oppure una coscienza (sul video perfettamente simboleggiata dalla moglie) che per anni lo ha portato ad agire seguendo delle precise regole morali. La storia, oltre ai risvolti drammatici della vicenda, offre anche

un'interessante spettacolo agli amanti di questo sport, che avranno l'occasione di vedere Shaquille O'Neal impegnato in una serie di grandi acrobazie. Spostiamo ancora l'obiettivo per trovarci, questa volta, nel passato, in particolare in una delle più tragiche pagine della storia americana: la lotta agli indiani. Stiamo parlando di Geronimo, un grande capolavoro del cinema più recente, che ha saputo ritrarre con grande forza e suggestione lo spirito eroico di una razza (una delle tante) schiacciata dall'odio e dalla sete di potere dei bianchi. Il film nasce sull'onda del successo di Balla coi Lupi, ma a differenza di quest'ultimo riesce veramente a mostrare le cose dal punto di vista delle vittime. Ultimo ma non ultimo, come si suol dire, lasciamo l'onore di chiudere questa rassegna a un film che ha già fatto la storia, oltre che averla raccontata; ci riferiamo a Schindler's List, lo sconvolgente documento verità che Steven Spielberg ha dedicato al dramma dell'olocausto nazista, un quadro crudo che chiunque dovrebbe comunque vedere.



FULL THROTTLE™

AVVINCENTE
INTRIGANTE
MOZZAFIATO



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



CERTO CHE DUE ANNI PASSANO IN FRETTA!

Ci stavamo pensando giusto l'altro giorno, Dave e io. Ridendo e scherzando le litigando, all'occorrenza, col buon Max), sono due anni esatti che ci occupiamo delle vostre letterucce. Ma vi ricordate com'era TGM all'epoca? Santi numi, sono passati ventiquattro mesi eppure sembra un secolo: l'inserto Zzap! passava da 16 a 8 pagine, aprivi la rivista e ti trovavi di fronte a quelle stranissime pagine in cartone (quelle in bianco e nero, dove di solito si pubblicavano i trucchi), TGM aveva appena cambiato impaginatore e di conseguenza era il periodo delle "sperimentazioni" (ricordate, limitatamente alla Posta, i fondini prima marroncini, poi multicolor, poi azzurrini, e via dicendo?), la produzione per Amiga era ancora a livelli altissimi e non faceva certo presagire la "penuria" di giochi odierna, la Redazione contava su un organico molto più contenuto di quello attuale e, quasi ne fosse la conseguenza, non si andava al di là delle 132 pagine... A rileggere quei numeri viene spontaneo domandarsi come si sia arrivati ai livelli attuali, come sia possibile che nell'arco di due anni sembri essere passata un'era geologica. E non sto parlando solo di TGM in sé quanto del mondo di cui si occupa.

Un giorno i nostalgici della prossima generazione (la terza? NdMax) inizieranno a rimpiangere The 7th Guest, il primo titolo su CD-Rom che abbia avuto successo, nel frattempo, deliziamoci con la produzione attuale.

Noi Bovas

NB: quest'anno niente introduzioni patetiche sull'estate e sugli ombrelloni, anche perché se no poi ci accusate di ripeterci... Stavolta vi abbiamo riservato una posta parecchio più "leggera" del solito.

IL PROGRESSO E' FIGLIO DELLA CREATIVITA'

Vimercate, 10 Maggio 1995.

Superlativa redazione di TGM, chi vi scrive è un altro appassionato di videogiochi giovane e volenteroso (intendo dire volenteroso di videogiochi) che possiede un computer a casa, lavora su un computer in ufficio e crede di essere molto informato sull'argomento picchio in generale (come tutti quelli che leggono la vs. - posso dire "nostra"? dai Max, dai ragazzi, lasciatemelo dire) e ns. rivista.

Ora, il motivo per il quale ho preso tastiera e mouse e ho deciso di scrivervi è da ricercarsi in quella lettera da voi pubblicata a gennaio che porta la firma de "IL PESCE E IL POVERO". Ritengo infatti che la lettera sovraccitata sia in qualche modo ingiusta nei confronti di chi, come me, giudica il ns. progredire un bene e non un umano errore. Lasciatemi quindi esporre la mia opinione su ciò che è stato scritto in quella missiva.

Caro pesce (o caro povero, decidi tu), perché sostieni che "il progresso ci toglie la creatività"? Non hai pensato che ciò che hai scritto è decisamente inverosimile? Il progresso non toglie la creatività: al contrario ci permette di mostrarla agli altri. O meglio: la creatività è ciò che sta alla base del progresso. Come potremmo noi progredire, senza idee da attuare? Senza sapere come o cosa costruire? E parlando nel campo di computer e videogiochi, credi davvero che oggi ci divertiremmo ancora a giocare con il C64, sapendo che da qualche parte esiste un computer in grado di mostrarci software immensi, con immagini in 3D e musiche da capogiro?

Tu che faresti in una situazione analoga a quella sopra descritta? Probabilmente, com'è palese, impugneresti il mouse e ti getteresti a capofitto su quest'ultima macchina, dimenticando, come tutti, il tuo vecchio computer. Certo il C64 ha segnato la storia di noi videogiocatori, ma ormai il suo tempo è trascorso; il suo più stupendo videogioco non potrebbe mai competere con DOOM, SYSTEM SHOCK, SYNDICATE, ecc. E non è nemmeno immaginabile un gioco analogo a questi, che possa funzionare sulla macchina Commodore.

Anche tu, affermi di aver scritto la tua lettera con un Amiga 500, ma non è forse quest'ultimo computer un'evoluzione del C64-C128? Allora potrai certo capire che tutto ciò che usi più frequentemente nelle tue giornate altro non è che una PROGRESSIVA evoluzione di ciò che è stato precedentemente inventato (la rima è puramente casuale). Capisco la tua voglia di fare (nel caso di "STOP!"), ma non è certo colpa del progresso se, come tu stesso dici, quell'ex-pirata è

riuscito a fare meglio di te e dei tuoi amici. Ora quello sparuto in paralasse che hai tanto odiato ai tempi, sarà ormai in qualche vecchio cassetto di scrivania, o peggio ancora in solaio, dimenticato da tutti proprio perché incontrovertibile con i videogiochi di oggi. E allora perché "JOYPAD"? lo voglio divertirmi al computer come tutti, e se c'è qualcuno che mi propone un gioco migliore di un altro, perché in 3D con realtà virtuale ecc. ben venga.

Meglio che giocare a "Mario Bros" con il Nintendo per tutta la vita. E poi l'evoluzione del PC, ha portato al CD-ROM, che oltre a mostrarci immagini migliori e musiche più orecchiabili, riduce il problema del software pirata. Meglio il progresso che i pirati-parassiti, non lo credi anche tu? Sono certo che, ripensando a ciò che hai detto, comprenderai che non è il progresso il problema di noi videogiocatori (sono i soldi che ci mancano per stare al passo coi tempi, che ci fanno tremendamente incazzo...).

Porgo i miei più cordiali saluti a tutti i redattori (vi avessi davanti, vi abbraccerei tutti... Beh, oddio...) e mi dilungo ancora un po' per farvi i complimenti per la rivista TGM (sapete anch'io vorrei diventare come voi... no, non brutto sporco e cattivo no, intendevvo dire redattore della rivista in questione, ma purtroppo abito a Vimercate e, anche se è alla porta della grande città (MILAN), per questo motivo non credo sarei accettato nella schiera degli eletti come voi.

Però ditemelo se posso (ma certo che puoi, devi solo imparare a scrivere. Scherziamo. Fatti pure vivo, NdBovas). Continuate così ragazzi, nun ce lassate!!!

William "Axl Rose"

Fondamentalmente hai ragione tu, senza un minimo di fantasia non ci sarebbe nessun tipo di progresso. Però a mio avviso hai "travistato" un po' le parole del "povero pesce": non si negava il progresso in sé come unica fonte di annichimento della fantasia, quanto come progressivo allontanamento delle possibilità di emergere per il comune programmatore. Su questo non posso dargli torto: come si fa, oggi, a programmare un "giocone da novanta" se non si dispone di studios, attori, musicisti professionisti, e balle varie? Si deve per forza puntare su un prodotto originale che rischia di essere considerato "minore" anche se poi si rivela dannatamente divertente. E questo lo sperimentiamo quotidianamente sulla nostra pelle, visto che come recensori di videogiochi dobbiamo tenere gli occhi sempre ben aperti.

C'è poi tutto il discorso sulla multimedialità e sui presunti kolossal su CD-ROM: è vero che sembrano dei veri e propri film, che sono belli da vedere e da sentire, e molto spesso sono anche delle vere chicche da giocare, tuttavia non sono pochi coloro che in questo "genere" di giochi non si riconoscono. E chi sono io per dire loro che sbagliano? Non a caso stiamo assistendo alla crescita inarrestabile del mercato ludico shareware, all'interno del quale possiamo trovare prodotti più che validi destinati, in seguito, a prendere la via del mercato "ufficiale" (ma solo nel caso in cui riuscissero a catalizzare l'attenzione di un pubblico molto vasto).

Tutto ciò non è certo un male, ma porta con sé un vizio di forma che non va assolutamente sottovalutato: un prodotto su CD-ROM, anche se è una vera schifezza da giocare, vende. Il "piccolo grande gioco", invece, non viene solitamente snobbato, ma anche copiato. Secondo voi, qual è la morale?

LA DISTINZIONE TRA PREVIEW E REVIEW...

Asdrubalica redazione di De Gheims Mascins, questa si può considerare la prima nostra missiva (e speriamo non l'ultima) indirizzata dalle vostre parti. Siamo due ragazzi di Bari possessori rispettivamente di un 486 DX4/100 e di un DX/33 (ma non per molto, NdTom) utilizzati per smantellare con i videogiochi e, in minima parte, per elaborare testi e grafica. Dato che le presentazioni sono finite e i complimenti scontati, veniamo subito al sodo: questa lettera, infatti, toccherà diversi argomenti, dalle recensioni troppo stringate, alle richieste di aiuto di due poveri videogiocatori incalliti.

Prima di tutto però dobbiamo farvi necessariamente qualche appunto. Come avevamo accennato, le recensioni sono decisamente sproporzionate (sia come quantità che a volte come

qualità) rispetto alle ben più 'succose' (come dite voi) preview (che dalla loro però non devono giustificare la votazione) e spesso si limitano alla "storiella" e a due parole sulle tecniche impiegate dai programmatori e mai su quelle che dovrebbero adoperare i giocatori per completare con soddisfazione il gioco (che quasi sempre non sono contenute nel manuale, NdJerry) (non voglio la soluzione completa, ma solo come compiere i primi passi all'interno del mondo di gioco, NdTom).

Spesso, inoltre, le anteprime (preview o in progress che dir si voglia) contengono indicazioni circa le specifiche hardware richieste del tutto campate in aria (e poi puntualmente smentite nelle review). Il caso lampante è quello di Pagan per cui era consigliato come minimo, ma proprio minimo, un 386 a 33Mhz con 29 Mega liberi su hard disk e che poi sono diventati rispettivamente un 486DX e 35 Mb su disco, all'epoca in cui il mio stanco 386 camminava ancora (Oddio! Adesso ricomincia, NdTom) (e Pagan (che fissazione!!!, NdTom) era ancora un sogno!, NdJerry). Tra l'altro, di frequente le notizie concernenti i requisiti di spazio occupato su HD dai vari titoli recensiti sono del tutto tralasciate.

Ma ora è giunto il momento di svelare il motivo della particolare veste grafica di questa missiva (non esultate, che non avete ancora finito di sforzare la vista): vi sono piaciuti i caratteri che abbiamo utilizzato, eh? (un carattere corsivo di dimensioni microscopiche di cui non mi ricordo il nome, uno sfondo colorato che rende la lettura ancora più difficoltosa... Vi dirò, avete superato alla grande i testi "illeggibili" di TGM, siete contenti? NdD) Speriamo proprio di sì, perché quelli usati nella vostra rivista in generale e specialmente nella posta (se non fosse così che la posta compressa sarebbe, NdJerry) (che battuta cretina, NdTom) e nelle voci di corridoio sono fin troppo piccoli (come ho già detto, non è niente se paragonato alla vostra "opera"... NdD).

Beh, passiamo a un altro tema spesso controverso tra noi lettori, i voti. In primo luogo quella scarsofio mostruosa di Ultima Underworld (e relativo seguito), che non avrebbe meritato nemmeno un 78%, è stato etichettato dalla stampa (e ci siete anche voi) come un vero capolavoro solo per aver introdotto la tecnica del movimento libero in 3D; capolavoro, forse, ma solo di tecnica, perché come gioco non vale nulla, né come GdR che come shoot'em up, oltre al fatto che è eccessivamente difficile (diamine!, si muore pure al 1° livello... Ma quanto vi paga la Origin?, NdTom). Noi a un gioco così preferiamo di gran lunga Lands of Lore che, nonostante utilizzi ancora il movimento a caselle, ha certamente uno spessore ben maggiore, nonché una giocabilità che non si basa solo sullo scappa e ammazza (e un avanzamento di livello già più rapido... Ma quando ne esce il seguito? NdTom). E non dimentichiamoci neppure le altre panzane di Garriot & C. o le (quasi) ultime avventure Lucas (leggi DOTT e Sam & Max) che avete decisamente sopravvalutato (nessun gioco uscito fino ad ora per me merita più di 96, forse solo Under a Killing Moon, che comprerò non appena avrò il CD-ROM e cioè molto presto, NdTom)(dovete sapere che lui è sempre un po' stretto con i voti, NdJerry), mentre invece Lost Eden, come è accaduto in passato a molti altri titoli di case meno note (uno per tutti: Simon the Sorcerer) è stato a nostro parere giudicato globalmente 4-5 punti in meno di quello che risultava dai singoli parametri e che avrebbe meritato. Dovreste infatti sapere meglio di noi che la giocabilità è il parametro principale per valutare il valore effettivo di un gioco.

Per concludere, vi preghiamo di pubblicare per intero la nostra lettera, anche se è un po' troppo prolissa (tra l'altro l'inchiostro della stampante è quasi finito) e vi salutiamo tutti affettuosamente, augurando sempre un crescente successo alla "prima rivista di videogiochi d'Italia". In fede,

Tom & Jerry.

Trovare un bilanciamento che soddisfi tutti non è mai facile, ma cercherò ugualmente di spiegarvi come 'funziona' un numero di TGM.

Premesso che ogni mese abbiamo all'incirca un centinaio di pagine a disposizione, la prima cosa che si fa all'inizio del mese è quella di delinearne in linea di massima i contenuti. Nel fare questo si tengono conto di alcune 'priorità', che danno comunque alle recensioni la precedenza: non tagliare mai una recensione importante o medio/importante per una preview (a meno che si tratti di qualcosa di clamoroso).

Entrando poi nell'ambito dell'assoluta discrezionalità, noi di TGM abbiamo sempre creduto che le preview, le interviste e gli speciali post-fiere fossero il secondo gruppo di articoli più importanti, all'interno di questa sorta di scala 'gerarchica di timone', tutto questo a discapito dei tips e delle news più spicce (talvolta, lo riconosco, sacrificati). Si tratta di una scelta che, come qualsiasi altra nostra iniziativa, rimane sempre soggetta al vostro severo vaglio: quindici pagine di soluzioni è otto di voci di corridoio avrebbero significato compattare uno speciale di trenta pagine come quello dell'ECTS o dell'E3 in una quindicina di facciate... se preferite così, dovete solo farcelo sapere: indiremo un referendum! Il rapporto fra preview/review è quindi autoregolato, alla luce delle priorità appena espresse, dal numero delle recensioni previste per quel numero. A tale proposito va in effetti riconosciuto come, almeno di recente, siano state più frequenti le anticipazioni di sei pagine piuttosto che le recensioni della stessa lunghezza. Trattasi anche in questo caso di semplici scelte: un'articolone di 8 pagine come quello che abbiamo dedicato a Fade to Black su questo numero è evidente che 'pesi' a livello di distribuzione contenutistica sull'intera rivista, ma - in tutta sincerità - crediamo proprio che meriti fino in fondo quello spazio!

Chiudo scusandomi per l'imprecisione in alcuni requisiti tecnici annunciati in fase di preview e poi smentiti dalla recensione (soddisfatti per l'inserimento del boxettino 'hardware'?), anche se si tratta in effetti di errori che non dipendono da noi. Spero con questo di avervi chiarito le idee.

Max

ALTRE RIFLESSIONI SULLA PIRATERIA

Spettabile redazione di TGM, non molto tempo fa ho avuto modo di seguire un dibattito in televisione che riguardava la pirateria informatica, nella trasmissione si è parlato molto del motivo che ci deve spingere all'acquisto di software originale. Un più attento ragionamento mi ha portato a pormi una domanda: il PC, con i suoi innumerevoli problemi con la memoria convenzionale, estesa, espansa etc... è tuttavia la macchina più diffusa nel mondo e supera, come quota di mercato, l'Amiga e le mitiche console, progettate espressamente per il passatempo. Proprio i giochi sono i meno tutelati e pare che le "regole" del software originale non valgano per questa categoria.

Infatti a chi interessa la versione successiva del programma a minor costo? A nessuno, in quanto non esistono, in genere, giochi aggiornabili. A chi interessa disporre dei manuali cartacei per utilizzare al meglio il programma? A nessuno, basta leggere TGM per sapere la configurazione del PC e come si utilizzano i vari personaggi. A chi interessa il rischio di infezione virale? A nessuno, basta avere un anti-virus aggiornato, cosa facilmente reperibile, ormai, anche shareware (F-Prot o VirusScan) e il gioco è fatto. E poi perché spendere tanto per un gioco che, una volta provato, si rivela scadente (che dici, vale forse la pena di leggere riviste che ti possano informare sui bidoni da evitare? NdD)? Conviene farselo dare dal pirata a un prezzo molto minore o gratis.

Continuando il discorso "pirati", tanto per fare un esempio, l'11 maggio 1994 circa un centinaio di Sysop della rete FidoNet sono stati "visitati" dalla guardia di finanza, che ha provveduto al sequestro delle apparecchiature o al sigillo delle stesse. La rete FidoNet è una rete telematica composta da appassionati, e ha come scopo primario lo scambio di informazioni. FidoNet è rigorosamente autoregolato sia per quanto riguarda il traffico di file sia per quanto riguarda la condotta degli utenti. Il motivo per cui la guardia di finanza ha colpito le BBS è facilmente intuibile, probabilmente si cercava del software pirata o un canale per la diffusione dello stesso; il risultato è stato però che molti Sysop si sono visti sequestrare le proprie macchine e questo ha allarmato l'intera comunità, molti hanno persino pensato di non dedicarsi più al proprio passatempo preferito spaventati dal rischio di retate, sequestri e altre spiacevoli situazioni.

Solitamente si è abituati a dare del pirata a chiunque sia in possesso di una copia illegale di software commerciale, senza distinzioni. In realtà le distinzioni occorrerebbero farle perché le responsabilità devono essere precise. In Italia vi è una folta schiera di fuorilegge, che ha organizzato un vero e proprio business operando con software pirata, avvalendosi di organizzazioni di livello professionale per la duplicazione dei dischi e dei manuali (non mi risulta che si sia già arrivati a questo livello, ma con i programmi professionali tutto è possibile... NdD): alcuni di essi operano tuttora e hanno

guadagnato, sul lavoro altrui, vere e proprie fortune. A questi calza a pennello la definizione di "pirata": chi ha come unico scopo il guadagno illecito. A un secondo livello si trovano gli utenti di copie illegali, procurate attraverso il canale appena descritto, che utilizzano il software per lavorare e produrre. Anche in questo caso la responsabilità è molto grande, in quanto vi è lo sfruttamento illecito di uno strumento rubato per produrre ricchezze a proprio vantaggio. Spesso sono coinvolte aziende, enti pubblici, etc..., la nuova legge sulla pirateria ha evidenziato questo fenomeno portando a galla molte realtà di questo tipo. Infine vi è un terzo livello, più o meno vasto, di utenti che si avvale di copie illegali con fini differenti da quelli appena descritti. Si tratta di persone appassionate di computer che utilizzano il mezzo informatico per diletto o per accrescere la propria preparazione nell'utilizzo di applicativi, senza trarne vantaggio finanziario. E' spesso questo tipo di persone che, a fianco di pochi programmi selezionati e regolarmente acquistati, utilizzano temporaneamente qualsiasi software che gli capita a portata di mouse, spesso più per soddisfazione personale che per reale necessità. C'è da sottolineare che spesso, utenti senza possibilità economiche (non è alla portata di tutti acquistare CorelDraw o AutoCad e simili, che costano più di un milione!), una volta entrati nel mondo del lavoro porteranno con sé la propria esperienza e preparazione, maturata anche con l'utilizzo di software copiato, favorendo così l'affermazione del software a livello lavorativo. Ora mi chiedo quanto la repressione e il ridimensionamento di questa realtà (legittima da parte della legge), influisca effettivamente sull'andamento delle vendite per la software house. E ammesso di trovare qualche utente di software copiato nel mondo delle reti telematiche, a quale categoria potrebbe ragionevolmente appartenere? A quella dei pirati professionisti, a quella degli utenti illegali o agli appassionati? E infine, è necessario visitare le case dei Sysop o sarebbe meglio visitare ben altri posti? Per concludere: in redazione arrivano centinaia di lettere contenenti altrettante richieste di informazioni e opinioni sul mondo del computer. Nel mio caso ho riposto l'accento sulla pirateria e mi chiedo se TGM risponda esclusivamente ai lettori, sensibilizzandoli in maniera corretta o cerchi anche di portare il problema agli organi competenti, magari tramite lettere... Con questo non voglio dire che TGM debba scrivere una lettera per ogni problema che i lettori si pongono, ma raggrupparli in categorie e portare le voci più importanti davanti a coloro che devono risolvere il problema. Distinti saluti.

Andrea Favero.

Come potete vedere, neanche un argomento trattato per così tanto tempo dalle riviste del settore, come la pirateria, si può ritenere definitivamente archiviato, c'è sempre qualcosa da aggiungere... In un certo senso approvo la suddivisione da te proposta, c'è chi vive facendo il pirata e chi occasionalmente acquista qualche programma copiato, magari dal vicino di casa, ma il reato sussiste anche in quest'ultimo caso. Concordo con te nel dire che di solito finiscono nell'occhio del ciclone le persone che meno se lo meritano, ma sono sempre "i pesci piccoli" a finire per primi nella padella. Sono favorevole ai controlli della guardia di finanza, ma solo se portati a termine da personale competente e non dai primi arrivati. Un controllo alle BBS può anche ritenersi legittimo, il sequestro per mesi e mesi delle apparecchiature, anche a chi non era coinvolto no. Ti invito, infine, a riflettere su quanto sto per dire: è anche vero che il danno maggiore alle software house è generato dai pirati organizzati, ma anche la copiatura di un programma può portare ingenti danni, avviando un circolo vizioso molto difficile da interrompere; facciamo un esempio pratico. Ti è capitato tra le mani il programma X, che magari non ti serve, ma decidi comunque di provarlo. Un tuo amico te lo potrebbe chiedere, e a sua volta copiarlo ad altri amici. In pratica da una sola copia piratata se ne possono generare infinite, poiché c'è sempre l'amico o il conoscente che ha bisogno del programma X. Da fuori conti si può facilmente verificare che l'incremento, se ogni "anello della catena" passa il programma ad almeno due amici, diventa esponenziale. Immagina un po' se tutti facessero così...

1) Noto con estremo dispiacere che avete deciso di eliminare i box di commento di altri redattori rispetto a quello del recensore. A me sembravano un simpatico modo per ribadire che il voto, per quanto ponderato, è pur sempre un fatto soggettivo. Vedevo tanti amici che, alternandosi al mouse, discutevano animatamente, esternavano le proprie emozioni e/o esprimevano fiere opinioni controcorrente. Vedevo, insomma, del calore umano di interazione sociale. Perché non li riproponete, magari in una veste nuova, più numerosi, mirati, appassionati, fuori dalle righe?

2) Riguardo la copertina vera e a quella fantasma del numero di Marzo, forse la seconda era più "centrata" (non so se ho reso). Beh, se devo essere sincero, non ho mai gradito il dovermi sorbire riprodotte in copertina (nota: in TUTTE le copertine, anche della vs concorrenza) foto o immagini che, per quanto ben fatte, ho occasione di vedere nelle vetrine di mille negozi nonché in molte pagine pubblicitarie della vostra rivista. Perché non scovate un novello Karel Thole (o, perché no, un Oliver Frey eh? NdP) che con sapienti pennellate sappia rendere l'atmosfera generale del gioco e, perché no, trasmettere le succitate emozioni? E non venitemi a dire che in Italia mancano gli artisti!

3) Se per quanto riguarda la parte scritta, TGM continua a superarsi, con la scelta delle foto proprio non ci siamo! Molte foto risultano ridondanti tra loro - o inutili rispetto a quello che, in fin dei conti, dovrebbe essere il loro primo obiettivo: sviscerare ogni aspetto del gioco, puntellando nel contempo (dinamicamente) l'articolo vero e proprio, in maniera intelligente e organica. Impegnatevi di più: testo e foto devono, per così dire, accompagnarsi armoniosamente. Sperando in una vostra risposta.

Massimo Scappato

Mamma mia, più conciso e diretto di così si muore, manco un piccolo saluto iniziale! Niente, solo tre sassolini scagliati contro la nostra casella postale... E vabbè, caro Massimo, vedrò di essere esauriente anch'io.

1) [Rispondo io, ndMax] I commenti degli altri redattori sono momentaneamente scomparsi perché, ispirandosi a una rivista tedesca che già lo fa, si pensava di includere alla fine delle pagine dedicate alle recensioni una tabella riassuntiva in cui ogni gioco recensito sarebbe stato poi valutato in modo sintetico da più redattori. A partire dal numero di ottobre (visto che quello di settembre lo chiudiamo a luglio e non avremo il tempo di ottimizzare al meglio la cosa) il progetto dovrebbe potersi realizzare.

2) Certo che ci sono gli artisti, in Italia! Peccato che trovarne uno coi requisiti che servirebbero a noi è pressoché impossibile. Allora, per disegnare la copertina di TGM il nostro artista dovrebbe: a) aspettare che arrivi il gioco in redazione, b) giocarlo assieme al redattore di turno per farsi un'idea precisa, c) eseguire il suo lavoro in una notte e d) prepararsi all'idea che probabilmente il giorno dopo arriverà un gioco ancor più bello su cui disegnare la copertina, e rifare tutto da capo. Senza poi considerare aspetti di non ultima importanza quali "cosa sta facendo la Juventus", "come va il Gran Premio" e "che musica si sta ascoltando al meglio volume in sala computer", fattori che potrebbero non poco alterare il severissimo giudizio di Max sulla copertina stessa. Capito adesso perché utilizziamo i fotocolor dei giochi?

[Rispondo anch'io, ndMax] Questioni di tempo, di soldi e di gusti: con un fotocolor sai esattamente quello che hai fra le mani, non si corrono rischi e si può cambiare idea anche all'ultimo momento senza dover pagare gli straordinari (che per un lavoro di qualità, come quello che sarebbe in questo caso necessario, non sono da sottovalutare) al disegnatore per fargli rifare tutto da capo.

3) Perdonate la mia ignoranza, ma non ho capito esattamente cosa intendi con "foto che si accompagnano più armoniosamente col testo"... Dovremmo cioè scattare una foto per ogni livello? Aumentare il numero delle "strisciate"? Aggiungere altri box esplicativi? Scusami, ma ti faccio presente che la nostra selezione del materiale fotografico è già decisamente severa, punta a mostrare la massima varietà possibile di situazioni ed è già accompagnata da una serie piuttosto elevata di "tasselli" in cui si mostrano i personaggi, i livelli, ecc ecc. Capita sempre con tutti i titoli più importanti, e non abbassiamo la guardia nemmeno con quelli ritenuti "minori". Ma molto spesso, ahinoi, dobbiamo anche fare fronte a quelle che possono essere le difficoltà tecniche di una foto al



video. Una volta utilizzavamo delle speciali apparecchiature che impressionavano su pellicola fotografica il contenuto dello schermo, ma erano altri tempi e i risultati (oltre ad essere decisamente costosi) iniziavano a non essere più apprezzabili quando si andava oltre ai 320x200 pixel. Oggi come ben sapete preferiamo "grabbare" le immagini direttamente dal computer tramite appositi TSR, oppure collegare il tutto al Mac ed effettuare vere e proprie "scansioni" del segnale video, perdendo, purtroppo, un po' di qualità (esempio tipico, Virtual Pool). Da un anno a questa parte, poi, ogni immagine è stata accompagnata da una didascalia di tipo descrittivo, attenta, cioè, a spiegare laddove possibile anche alcuni meccanismi del gioco. Insomma, non ci sembra proprio di rendere un pessimo servizio con le nostre foto, anzi. Se però qualche altro lettore avesse delle perplessità, è giusto che ce le comunichi, possibilmente in modo un po' più chiaro.

IL PROGRESSO UN TANTO AL CHILO.

Cari Bovas, vi scrivo dopo diversi mesi (la lunga pausa è dovuta a un'assoluta mancanza di tempo e a una non minore pigrizia) per esprimere il mio parere sulla lettera del n.74, quello del mese scorso (oggi è il 3 maggio), di Enrico Carrara. Personalmente ritengo che opinioni come le sue, che vanno accettate in quanto tali, ma anche criticate se necessario, sono un preoccupante segno del regresso di cui potrebbe essere vittima il mondo dei videogiochi: questa NON è e NON VUOLE essere una lettera nostalgica, sia chiaro, ma è purtroppo indubbio che il mercato venga pesantemente influenzato da queste idee.

Enrico Carrara, per chi non lo ricordasse, aveva definito Alone In The Dark 3 uno "specchio per le allodole" non perché il gioco non gli piacesse, anzi, ma semplicemente perché occupava "solo" 35 mega (o qualcosa del genere) sul CD e tale spazio era irrisorio rispetto alla capienza totale resa possibile da tale supporto; bene, in passato avevamo già assistito a diverse strambe classificazioni di merito dei videogiochi ma valutarli in base al rapporto prezzo/megabyte non era mai venuto in mente a nessuno. Purtroppo, e qui non mi riferisco più solo a Carrara ma al discorso si fa generale, il senso vero del videogiocare (perdonatemi un minimo accento di pessimismo) rischia di perdersi lungo la via: ho letto di Wing Commander 3, vero e proprio film digitale e sono rimasto stupito e anche ammirato per le meraviglie tecniche, ma non so se sia più degno di entrare nella categoria dei videogiochi o, appunto, dei film; inoltre, per titoli della caratura di quello citato pocanzi, passi, ma da veri e propri obbrobri dotati solo ed esclusivamente di sonoro o grafica eccezionali sono assolutamente orripilato.

Sono sicuro che Max, come caporedattore, e voi tutti di TGM siate d'accordo nello stroncare tali titoli, attribuendo loro il punteggio che meritano, evitando frasi, tratte dalla recensione di Woodruff come: "l'interattività generale è forse un po' bassina... d'altronde non si può avere tutto"; stiamo scherzando? manca l'interattività ma fa niente perché "il doppiaggio è favoloso"? Ma daaaii... E' un gioco, non un film, e la macchina su cui gira non si chiama videoregistratore! Penso, ma ammetto che questa sia più che altro una provocazione, un modo per farvi comprendere qual è il mio concetto di videogioco che, in fondo, se decideste di cambiare il vostro (peraltro ottimo) metodo di recensire i giochi (le cinque voci: presentazione, grafica...), potreste brillantemente sopperire con un'unica voce: divertimento; sarei molto lieto di sapere la vostra opinione in proposito (c'è già: ha un altro nome, ma c'è già. E' il "globale" NdP).

Salutando cordialmente voi tutti, e in particolare gli juventini della redazione (mentre sto ultimando questa lettera manco in effetti pochi minuti al calcio d'avvio della finale di Coppa UEFA... Speriamo bene, anche perché mi sono giocato una discreta somma puntando sulla vittoria bianconera) (avrei un commento molto cattivo da scrivere qui, ma forse è meglio soprassedere... NdP)(Non parliamone, che è meglio. MAO e io abbiamo seccato uno sproposito per due tribune dal bagarino, senza contare un buco disastroso dovuto al pareggio di San Siro e la sconfitta... sto perdendo le forze, non riesco più a scrivere, un po' come Superman con la kryptonite. NdMax).

Stefano Bellentani

P.S.: Quando uscirà Sensible World of Soccer per PC? A sentire i Sensible doveva essere disponibile poco dopo Natale. (Ottobre, ndMax).

Caro Stefano, come ho già detto nella risposta precedente,

si tratta pur sempre di gusti. Già, perché il mercato va nella stessa direzione in cui viene prepotentemente spinto dal pubblico che ne usufruisce. Sarebbe stupido lanciarsi in produzioni cinematografico-multimediali, se poi non si è sicuri di ottenere un effettivo riscontro sul piano delle vendite. Qualcuno ci ha provato, tanti anni fa, a lanciarsi sul nascente mercato multimediale, ma ne ha pagato le conseguenze con un repentino quanto inaspettato fallimento. Correva l'anno 1991 e la ditta in questione era la Cinemaware. Oggi le cose sono profondamente cambiate, i giochi si sono evoluti in una direzione inaspettata e, come ogni cambiamento che si rispetti, ha lasciato un po' di gente scontenta in giro. Tuttavia non si deve demonizzare un fenomeno nascente solo in quanto tale: le software house maggiori si sono già rese perfettamente conto di come il loro pubblico esiga (non "desideri", esiga) la massima giocabilità possibile, e ad alcuni svariati commessi in passato stanno già ponendo rimedio con titoli su CD-Rom d'indubbio valore: FX Fighters, Bioforce, Slipstream 5000, Flight Unlimited... Non sono che pochi titoli, e la lista è destinata ad allungarsi. Con buona pace per chi continua a menarla coi bei tempi del C64.

LE ROCAMBOLESCHES AVVENTURE DEL MITICO AGENTE 4125

28/05/95, ore 12:00: <<Capo, qui è l'agente speciale 4125, è mezzogiorno, e io ho fame!>> <<Agente speciale 4125, dove ti trovi?>> <<Non ne ho la più pallida idea! Appena entrato in questo palazzo sono andato verso l'ascensore; il ragazzo dell'ascensore mi ha gentilmente fatto entrare dicendomi: "another visitor! Stay a while... stay fo-re-ver!", e poi è maleducatamente scappato via! Ma come si è permesso?>> <<Poche ciance, 4125. Devi uscire dal palazzo entro sei ore: lo sai che alle 18:00 chiudiamo, e non possiamo permetterci di pagarti degli straordinari!>> <<Ma capo...>> <<Non chiamarmi capo! Piuttosto sbrigati! E non disturbarmi fino all'una: ho la pausa pranzo.>> <<OK capo!>>

...<<Capo, qui è l'agente speciale 4125; sono le 12.02 e non so come uscire da qui...>> <<Gnam... gnam... E mi hai disturbato solo per questo?>> <<No; volevo anche dirle che sono entrato in qualche stanza, ma sono tutte occupate da dei robot. Non so se sia corretto disturbarli...>> <<Burl! Senti, tu hai licenza di uccidere, licenza di caccia, di pesca, di guida; da questo momento hai anche licenza di frugare in mezzo a tutto ciò che trovi, ma non rompere più le scatole!>> <<OK, passo e chiudo (per adesso).>>

...<<Bzzzzzz<<Che succede, 4125?>> <<Capo, ho provato a frugare uno dei robot e a perquisirlo da cima a fondo: sapevo com'era elettrizzato all'idea... Però poi si è arrabbiato, mi ha dato una scarica da 220 V che mi ha mandato KO per 10 minuti e poi si è girato dall'altra parte; non mi ha nemmeno chiesto scusa!>>

...<<Capo, capo, sono sempre io; ho trovato un'immensa stazione con un computer, che sia la soluzione di tutto?>> <<Ne dubito...>> <<C'è anche un'immensa scacchiera: forse è un nuovo videogame!>> <<Agente 4125, ti chiami così perché sei stato selezionato dopo aver superato 4125 test attitudinali; come ti vengono in mente certe idee idiote?>> <<Sì, è proprio un videogioco: è la trasposizione su computer del celeberrimo "Simon"!>> <<The Sorcerer?>> <<No, è quello in cui bisogna mettere in ordine le note musicali dalla più bassa alla più alta. Chissà cosa si vince! Capo, posso giocarci?>> <<Sì, sì, hai la licenza di giocare, ma non perdere troppo tempo.>>

...<<Capo, ho frugato in una cassettera e ho trovato il biglietto da visita del padrone del palazzo: è un certo signor Elvin Atombender, lei lo conosce?>> <<Hem... er... penso che avremo bisogno di un nuovo agente speciale...>> <<Non mi metta paura, capo! E' un tipo pericoloso?>> <<No, è soltanto un professore pazzo.>> <<Non si preoccupi capo: ho la situazione sotto controllo!>>

<<Aaaahhhh!>> <<Agente 4125, ci sei?>> <<Ci sei, acca dodici, O sei: glucosio!>> <<Hai battuto la testa? Non sei più normale?>> <<Sì, non ho visto un buco nel pavimento e sono caduto!>> <<Ho capito; ha qualche altro problema questo pazzo?>> <<No... bzzz, a parte il fatto... bzzz... che in alcune stanze... bzzz i fili della corrente... bzzz sono scoperti... bzzz...>> <<Molto bene 4125! Siamo tutti nelle tue mani!>>

...<<Capo, capo, il professore mi ha parlato!>> <<Ah si? E cosa ti ha detto?>> <<Mi ha sfidato: mi ha detto di distruggere i suoi robot!>> <<E tu li hai distrutti?>> <<No, ma li ho addormentati.>> <<Hai usato uno degli snoozes che hai trovato in giro?>> <<No, ho semplicemente letto loro una recensione di... yawn... TGM. Capo, ha capito?>> <<Ron... fiii...ron...fiiii...>> <<Ma TGM è così soporifera?>>

...Ore 12:21: <<Agente speciale 4125, sono il tuo capo, mi senti?>> <<Non ora, capo!>> <<Scusa! Ti ho per caso interrotto nel bel mezzo di un'ardua battaglia, in cui tu stai affrontando il malefico professor Atombender circondato da una schiera di pericolosissimi robot, a un passo dal salvare il mondo intero da un'orribile fine?>> <<No, sto solo cercando di risolvere dei puzzle.>> <<Pezzo d'asino! Ti sembra questo il momento di metterti a giocare con stupidissimi puzzle?>> <<Ma capo... ci provo gusto, ogni momento è quello giusto!>> <<Pffff!>> <<Cosa è successo, capo?>> <<Niente, mi è andato di traverso il caffè...>>

...Bip... bip... bip... (rumore di telefono a toni) <<Pronto, servizio informazioni, desidera?>> <<Salve, sono l'agente speciale 4125.>> <<Chi se ne frega?>> <<Vorrei sapere se ho abbastanza pezzi di puzzle per trovare la soluzione.>> <<Io che 'nne scaccio?>> <<Mi scusi. Potrebbe almeno orientarmi correttamente questi pezzi?>> Click! <<Come non detto! Altro che servizio informazioni, la prossima volta telefono all'144!>>

...<<Swordfish!>> <<Cos'hai detto?>> <<Ho detto "swordfish">> <<Ma ci sei o ci fai? O ti fai?>> <<No, capo, "swordfish" è la password che salta fuori dalla risoluzione dei puzzle: dovrebbe permettermi di raggiungere il professor Atombender!>> <<Ma non farmi ridere! Dove hai trovato quei puzzle?>> <<Beh, erano sparsi nelle varie stanze e li ho trovati frugando tra i mobili: pensi che l'ultimo era proprio nella tazza del cesso!>> <<Ma che forma hanno questi puzzle?>> <<Non gliel'ho detto? Sono le pagine dell'ultimo numero della Settimana Enigmistica!>> <<Allora forse hai ragione tu, potresti essere vicino alla soluzione.>>

...<<Ore 12:35:41: agente speciale 4125 a rapporto! Con la mia brillante mente ho brillantemente risolto la situazione!>> <<Acc...>> <<Come capo?>> <<No, dicevo, come hai fatto?>> <<Sono entrato nella stanza numero 05, ho agevolmente evitato due robot, mi sono avvicinato alla porta blindata, ho digitato il codice "swordfish", la porta si è aperta e...>> <<E...?>> <<E ho visto il professor Atombender!>>

...<<Gli hai parlato?>> <<Sì, il dialogo è stato: "E' lei il malvagio e pazzo professor Elvin Atombender?" "No!" "Sa mica dove posso trovarlo?" "No!" "Ha da accendere?" "No!". Poi si è buttato dal sesto piano, spiccandosi a terra: forse odia il fumo...>> <<Dopo di ciò che cosa è successo?>> <<E' saltata fuori una signorina che mi ha fatto le sue congratulazioni, e insieme siamo usciti dal palazzo.>> <<Bravo agente speciale 4125: ti sei guadagnato \$30.359 per aver portato a termine l'impresa.>> <<Ha ancora bisogno di me, capo?>> <<No, per oggi sei libero, ma domani avrai un nuovo compito da svolgere: preparati, perché sarà una Missione Impossibile!>>

Chiaramente si è capito che questo è il resoconto di una mia partita a Impossibile Mission, un gioco stupendo, la cui esistenza è uno dei pochissimi motivi per cui il mio vecchio C128 trova ancora posto (a fianco al PC) sulla mia scrivania. 24 minuti e 19 secondi senza mai morire, 30.359 punti: un vero record. C'è chi è riuscito a fare di meglio? A presto!

Daniele Margotti

P.S. Prima scherzavo, TGM non è soporifera, è assolutamente fantastica!!!

Complimenti per la lettera veramente originale, che i giocatori più attenti come me avranno sicuramente gradito...



Questa missiva ha però riaperto una vecchia ferita, visto che non sono mai stato capace di finire Impossible Mission... era veramente impossibile!

UN ALTRO BAMBINO PRODIGIO

Spettabile redazione di TGM, mi chiamo Giorgio Vicentini, ho 7 anni e sono un bimbo skizzatissimo con la sindrome del migliore. Sono paurosamente più sveglio di Peter Pan e ce l'ho più lungo di Nilde Jotti. Non conosco un c***o del DOS, perché vado di Unix anche alle poppate e sono un piccolo grande esperto di Karate (e se dite qualcosa giuro che lo dico alla mamma). Non sto a raccontarvi quel che mi è successo in questi anni, perché ne avrei... anzi, ve lo dico: ho mangiato, bevuto, rilasciato, a ciclo continuo 24h a day, e sfido chiunque a tenermi il passo.

Punto uno:> (come il prompt), nutro una profonda ammirazione per Giovanni che, a 4,5 anni, sapeva già leggere. Io allora non ero ancora nato, ma avevo già passato l'esame di metodologie e determinazioni aziendali con 30/30. Non potendo sostenere l'orale, il docente dovette farmi l'esame per via... vabbè, lasciamo perdere.

Punto due:> posseggo neanche troppo felicemente un dx2 full optional, interni in radica, condizionatore, ruote convergenti sull'asse posteriore, ABS (per non far impiantare Windows). Lo posseggo, dicevo, non troppo felicemente perché, oltre a darmi regolarmente la scossa, a fare QUELLE COSINE L' 'sto picchio è fin troppo veloce, e ci rimango sempre un po' male.

Punto tre:> Grazie, Giovà, ho riscoperto tramite le tue indicazioni la via del sorriso in questo mondo infame: avevo dimenticato (da anni, come te) la bellezza di correre dietro un pallone al parco Trenno, con l'apporto calorico dei moscerini che ti s'ingolfano in bocca e l'ebbrezza di non sapere se quello che ho davanti è un trentenne ma dice di averne 12, o è un dodicenne ed è meglio che non si faccia più risentire fino ai 30...

Oltretutto ti capisco, dopo 12 anni passati a eseguire Scandisk, defrag, spostare file, ebbè, sarebbero cresciute le palle anche alla Cucarini, che diamine! - vai fuori, divertiti, cerca distrazioni. Non dirmi che, siccome sei un bimbo cattivo, la mamma ti obbliga a spostare e poi riportare indietro files tutto il giorno! Sarebbe disumano... al diavolo, meglio un ceffone ogni tanto!

Punto quattro:> non riesco a far girare il computer con DriveSpace, eppure tutti gli sforzi degli ultimi sei mesi sono andati in quella direzione. Nulla, ahò, nun se move d'un centimetro, sta fermo lì, senza girà, l'hardisco l'è più grande, ma il computer non s'è mosso... Potete consigliarmi (anche se non ne ho bisogno: sono un genio) se forse è il caso di cambiare motherboard?

Punto cinque:> saluti all'essere che a 15 anni ha gli ormoncini che scalpitano e vorrebbe definire le ragazze come stupide vacche da riproduzione: 1) a te, comunque, non dovrebbe fregare molto, perché hai solo 15 anni e S.S.P.P. 2) ti conviene crescere perché non hai capito molto della vita, e se aspetti solo quello non capirai neanche nulla dell'amore.

Scherzi a parte, sono un 21enne (qui mi sa che ci crederete meno, comunque...) abbastanza scioccato dalla lettera di un presunto 12enne, che per di più se la tira. Io non so che anno fosse, ma so che ho il primo Zzap!, il primo TGM, e anche tante esperienze alle spalle. Non credo di aver speso la mia vita davanti al monitor e preferirei evitare di sentirmi preso in giro da un bambino. Grazie.

Tuttavia non so se mi ha dato più fastidio epidermico Giò, o quell'altro sant'uomo del Max, che per passare una notte indimenticabile e sentirsi battere il cuore deve aspettare che il Milan, migliore squadra tuttora e per un bel pezzo finché qualcuno non eguaglierà i suoi risultati negli anni, perda una finale. Se ti incontro per strada, ti soffoco col pannolino.

Ah, dimenticavo: il demo di Lemmings non ti gira perché non hai capito la procedura. Il box esplicativo dei nostri amati recensori si dimentica sempre di dire, oltre agli accorgimenti di setup, di inserire il CD nel lettore...

Lettera firmata

Eccola, una lettera col vago sapore di "sfoffò" come non ce ne arrivavano più da tempo... Ti sei meritato la pubblicazione grazie all'ironia, per non dire la perfidia, con cui ti sei scagliato sulla tua vittima. Tuttavia avremmo preferito qualcosa di più di una semplice firma, alla fine...

LA STORIA DI TGM

Vinovo (che paese pulcioso...), 25-4-95

Inespugnabile redazione di TGM, chi vi scrive è un fedele lettore di 13 anni (quasi 14), fortunato possessore di un galattico 486dx2 con la bellezza di 8 mega di RAM, un lettore CD ROM, e una Soundblaster 16 bit (non sbavate sulla rivista...)(perché dovremmo? Oggi è il minimo indispensabile... NdP). Circa un mese fa, durante un barbecue a base di barbabietole alla griglia, sono stato costretto a salire con metodi poco ortodossi su di un UFO a forma di ponte di Brooklyn. Su questo bizzarro mezzo di trasporto sono venuto a conoscenza, per il bene di tutta l'umanità, del passato e del futuro di TGM. Così, da buon martire, mi sono sottoposto a 4 ore di dettati in cirillico. Questa semi enciclopedia (trascritta e tradotta da me) vi viene proposta nelle righe seguenti...

- 4.000.000 a.C. Esce in tutte le edicole dell'intricata foresta equatoriale africana, per la gioia di tutti gli australopithec, il primo numero di "The Prehistoric Machine". Recensiti "Raptor Hunt" e "Super Tunga Bros", più una succosa preview dell'ultimo capolavoro della Brontobyte, "The 7th Stone". Bondo Sunga, capo di uno dei più grandi villaggi dell'attuale Zaire commenta estasiato: "TPM è sicuramente una grande rivista, come grande è il caporedattore TirannorMax e i due redattori, hummm, come si chiamano, gli Hugas".

-1070 a.C. Dopo circa 600.000 numeri TPM diventa TFM, "The Faraons Machine", in seguito alla conquista egiziana della sede della rivista. I giochi più importanti di questo periodo sono la serie di avventure grafiche "The Cyros Island" I e II della Nilos-Arts e "Greek: Enemies Unknown" della NiloProse. Tutto va a gonfie vele, ma la catastrofe è imminente. Tutankhamax, in preda a un attacco di schizofrenia causata dall'emanazione di una legge non troppo giusta voluta dal faraone, sfida quest'ultimo a braccio di ferro, perdendo in un sol colpo il suo lavoro e la libertà. Lui e il suo staff vengono murati vivi nella cantina del palazzo imperiale.

-200 d.C. Rimasti per più di un millennio rinchiusi in un'angusta catacomba, i redattori vengono liberati per volere del destino: Cesare, in vacanza ad Alessandria d'Egitto, incespica sulla rampa di scale della cantina e, con una poderosa testata, butta giù il muro in granito (tra l'altro spesso quasi un metro) che teneva chiusa la loro prigione. Lo staff fugge in preda a un attacco d'euforia calpestando il malcapitato Cesare che, dopo essersi ripreso, li ringrazia e li assume tutti (mah...). Nasce TRM (The Roman Machine), sotto il patronato di Max Antonio Ottaviano. I giochi degni di nota in quest'epoca gloriosa sono "Chariot Racing" della Pergamenus Software, "Sim Roma", ideato e programmato dallo stesso imperatore, e "Lost-Gallia" della Bryo (una società molto allegra).

-1000 d.C. Per adeguarsi ai tempi, TRM diventa TBMM (The Basso Medioevo Machine). LongobardMax riceve da Carlo Magno un feudo nel Sacro Romano Impero dopo aver rapito Gandalf per conto di quest'ultimo. Qui conduce i più osceni esperimenti su innocenti redattori e coltiva, per la prima volta, l'idea di conquistare l'Universo. In quest'era di tristezza e di oppressione escono i seguenti giochi: "Sensible Giostra del Saracino", "Sim-Crociata" (appartenente al filone di Sim-Roma) e "Feudo Tycoon".

-1524 d.C. GalileoMax, individuato come eretico dall'Inquisizione spagnola in seguito alle denunce dei redattori, viene catturato e torturato a morte. Da qui inizia il periodo di massimo splendore di TBMM, ribattezzata finalmente TGM (The Games Machine). I redattori si gestiscono da soli recensendo, nei secoli successivi, "Lutero Jones and the Last Crusade" e il relativo seguito "Lutero Jones and the Fate of Pontifical State".

-1939 d.C. Risvegliatosi dal lungo sonno per mano di un druido irlandese, Otto Von Max vede nell'asse Roma-Berlino la soluzione alla sua sete di potere. Così, con un patto segreto, si alleano gli unici due uomini all'altezza del suo delirio di onnipotenza. In questo periodo non vengono recensiti giochi, a causa della distruzione degli uffici redazionali colpiti da una bomba.

-1945-1995 d.C. Shogun Max cade in depressione in seguito al crollo di tutte le sue speranze. Dopo aver tentato il suicidio inghiottendo un'intera boccetta di Novalgina, frena tutti i

suoi istinti e riprende la guida di TGM. Questo periodo lo conoscete tutti.

- "Diario del capitano: data astrale 4538.7. Oggi siamo rimasti l'ultima nave stellare sfuggita al controllo del supremo (puah!) imperatore MagellanMax. Dopo una crisi isterica ha cacciato tutti i redattori della sua rivista e ne ha preso il controllo totale, intitolandola The Max Machine. Non acccontentandosi ha progettato, sotto consulenza di Darth Vader, una sua privata "Morte Nera", con la quale ha conquistato tutto l'universo conosciuto. Siamo l'ultima speranza..." Ora che l'avete letta tutta potete pure cestinarmi (no, vi prego)(mi spiace. Il tuo destino è segnato. NdP) e, con la speranza che voi fermiate in tempo Max, vi saluto.

Simone Lombardi

Solo una domanda: ma davvero la sete di onnipotenza del nostro caporedattore è così in bella vista? Massi, ogni tanto arriva qui vestito da imperatore romano, ed è solito pubblicare o cestinare gli articoli non prima di aver girato il pollice in alto o in basso, ma a parte questo è un ragazzino come tutti gli altri... Scherzi a parte, la tua missiva era davvero originale, e per questo ha meritato la pubblicazione. Complimenti! (A onor di cronaca, avendo trovato la lettera comunque molto divertente, segnalo come gli epiteti attribuiti di volta in volta al mio nome li abbia aggiunti io stesso, per meglio sancire l'importanza della mia Somma Figura nel corso dei secoli seculorum... NdMax).

IN SINTESI...

Sole, mare e... Posta in sintesi (più in sintesi del solito, in effetti!) Comunque sia, ci pare giusto iniziare con le lamentele di Davide Pasca, Fabrizio Zavagli e Sergio Paolantonio, autori di una demo presentata all'ultimo Bit-Movie e, a sentire loro, maltrattati dalla (dis)organizzazione della sezione "Demo - Interattive multimedia" che a quanto pare ha raggiunto i livelli dell'inaccettabile. Per quanto riguarda la scheda in contovisione (ormai mi sa che la bolla è scaduta) avreste dovuto sollecitare il più possibile, con l'invio di fax, la restituzione della scheda, magari allegando tutta la documentazione del caso (bolla, data di scadenza, ecc), mentre per quanto riguarda il resto, beh, è un problema che dovrete risolvere con chi di dovere. L'anno prossimo, adesso che sapete com'è l'antifona, saprete come comportarvi, ma non è certo il tipo di risposta che merita una protesta come la vostra. Quando le cose saranno andate a posto fateci sapere, ok?

Kenny Dal Canale ci rammenta di controllare, regolarmente, i nostri hard disk per scongiurare la presenza di fastidiosissimi virus, regola che dovrebbero seguire tutti gli utenti.

La simpaticissima Maria Rita Castaldi ci ha inviato una lettera molto introspettiva, descrivendoci i suoi sogni e le sue idee su questo e su quello. In particolare mi ha commosso il post scriptum, grazie, mi fa piacere sapere che qualcuno apprezza le mie parole, qui in redazione non lo fa proprio nessuno... Scherzi a parte, se hai dei sogni realizzabili ti conviene comunque coltivarli, perché non c'è niente di peggio che fare qualcosa che non ci piace e relegare definitivamente la fantasia in un angolo. Te lo dice uno che per i suoi sogni ha accantonato tutto ciò che mamma e papà ritenevano più importante, e oggi ne ha già visto qualcuno realizzarsi.

Velocce veloci per Alessandro Giacchero: secondo noi ti conviene comprare un Hard Disk, possibilmente da 120 o 250 MegaByte. Il CD-Rom per Amiga è una periferica ancora estremamente poco diffusa, e se non hai l'HD non potresti neppure utilizzarla. Morale, ti compri il disco fisso e poi, eventualmente, il CD-Rom.

Terminiamo così con Carmelo Maiolino, che vorrebbe pure lui programmare un videogioco, ma con l'Amiga. Beh, vista l'impossibilità di trovare Blitz Basic il originale con tanto di manualistica, ti conviene orientarti su un linguaggio di programmazione sicuramente più difficile, ma universalmente riconosciuto come il più diffuso: il C. Per Amiga ce ne sono ottime versioni, e la documentazione sul C abbonda su tutti i fronti.

CONCLUDENDO

Fa caldo, è quasi notte, e la posta andava consegnata ieri. Ecco tre buoni motivi per terminare questa pappardella con i soliti auguri. Beh ragazzi, Buone Vacanze a tutti, tanto saranno più brevi degli anni scorsi (eh eh eh!) e con la lira ai minimi storici sarà veramente bello viaggiare all'estero privandosi di tutto (doppio eh eh eh!).

Aloha!

Noi Bovas



e d i m e d i a



e
d
i
m
e
d
i
a



e
d
i
m
e
d
i
a

edizioni multimediali

Tel. 011/98.13.027 r.a.

Fax 011/98.13.105

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA' CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,

SCOPRICI CON LA



e d i m e d i a



THE ORION CONSPIRACY™

E SE LA MORTE DI TUO FIGLIO NON FOSSE ACCIDENTALE ?

IN UN FUTURO DOMINATO DA MEGACORPORAZIONI E GOVERNI CORROTTI, UN CITTADINO PUO' FARE BEN POCO PER CAMBIARE IL CORSO DEGLI EVENTI.

MA COSA SUCCEDDE QUANDO CI SI PROVA?

UN'AVVENTURA IN CUI INTRIGO, MORTE E INGANNO SI INTRECCIANO. NEL TUO TENTATIVO DI RISOLVERE IL MISTERO, CAPIRAI COSA VUOL DIRE ESSERE SOLI TRA LE STELLE!



CD-MPC

- 100 SCENE DISEGNATE A MANO IN SUPER VGA
- MUSICA DI ALTA QUALITA' E SPOT FX
- ANIMAZIONE E SCENE PROSPETTICHE
- INTERFACCIA POINT AND CLICK

PROGRAMMA & MANUALE IN ITALIANO